

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

- Fuerza +2
- Destreza +1
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
- Arcanos 0
- Atletismo +2
- Engañar +3
- Historia +2
- Interpretación +3
- Intimidar +3
- Investigación 0
- Juego de Manos +1
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +5
- Religión +2
- Sigilo +1
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 48

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 40/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Manzal	+4	1d8+2 contunden..
Hacha de mano	+4	1d6+2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Cota de malla CA 16
- Paquete de explorador

EQUIPO

A pesar de mi noble cuna, no me coloco por encima del resto de la gente. Todos tenemos la misma sangre.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Obligación noble. Es mi deber proteger y cuidar a aquellos por debajo de mí. (Bueno)

IDEALES

La gente común debe verme como un héroe de la gente.

VÍNCULOS

Escondo un secreto verdaderamente escandaloso que podría arruinar a mi familia para siempre

DEFECTOS

- Tiefling
- Visión en la oscuridad
 - Legado infernal
 - Resistencia infernal
- Paladín Nivel 4
- Canalizar divinidad
 - Castigo divino
 - Conjueros de juramento
 - Dogmas de venganza
 - Duelo
 - Imponer las manos
 - Lanzamiento de conjuros
 - Mejora de característica
 - Renunciar al Enemigo
 - Salud divina
 - Sentidos divinos
 - voto de enemistad

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



©Palzo Inc. All Rights Reserved

APARIENCIA

Laieth nació como hija única de una familia noble, heroes de la lucha de liberación, en la rica e imponente ciudad de Cátiva. Desde muy joven, fue preparada para convertirse en líder y hacerse cargo de las empresas políticas y económicas de la familia. Sin embargo, Lai siempre había sentido un llamado a algo más grande y, a medida que crecía, comenzó a sentir una poderosa presencia dentro de ella que no podía explicar.

Un día, mientras salía de cacería con su padre y algunos de sus asesores, Lai fue atacada por un grupo de bandidos. En el caos de la pelea, pudo aprovechar el misterioso poder dentro de ella y derrotar a los bandidos sin ayuda. A partir de ese momento supo que había sido elegida por un poder superior para

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

▶ **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez con este r...

▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

▶ **Canalizar divinidad:** Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.

▶ **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.

▶ **Conjuros de juramento:** Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados. Una vez accedes a un conjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues un conjuro de juramento que no aparece en la lista de con...

▶ **Dogmas de venganza:** Las creencias del Juramento de la venganza pueden variar de un paladín a otro, pero todo su credo gira en torno a castigar a los malhechores empleando cualquier medio necesario. Los paladines que se entregan a esta creencia sacrifican voluntariamente su propia rectitud con tal de impartir la just...

▶ **Duelo:** Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, recibes un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con el arma.

▶ **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere Pq hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 Pq para curar una enfermedad o veneno.

▶ **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido a utilizar magia divina a través de la meditación y la oración para lanzar conjuros igual que lo hace un clérigo.

▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

▶ **Renunciar al Enemigo:** Como una acción, presentas tu símbolo sagrado y entonas una plegaria de denuncia, usando tu *Canalizar Divinidad*. Escoge una criatura a 60 pies o menos de ti que puedas ver. Esa criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, a menos que sea inmune a ser asustada. Los seres demoníac...

▶ **Salud divina:** La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.

▶ **Sentidos divinos:** Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.

▶ **Voto de enemistad:** Como acción adicional, puedes realizar un voto de enemistad contra una criatura que esté a 10 pies o menos de ti y que puedas ver, usando tu *Canalizar Divinidad*. Ganas ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura durante 1 minuto o hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0 o caiga incon...

Laieth Zetharon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
OOO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	Castigo abrasador	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderá al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede para apagar el fuego.							
<input type="checkbox"/>	1	Castigo furioso	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.							
<input type="checkbox"/>	1	Escudo de fe	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.							