DUNGEONS & DRAGONS

Des "The Dragon Blood"		
NOMBRE DEL PERSONAJE		
Paladín 13	Legionario Boros	Reilan
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Humano (alternativo)	Legal neutral	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+4 (18)
DESTREZA	0 (10)
CONSTITUCIÓN	+2 (14)
INTELIGENCIA	-1 (8)
SABIDURÍA	-1 (8)
CARISMA	+5 (20)

○ Fuerza	+4
○ Destreza	0
○ Constitución	+2
○ Inteligencia	-1
☒ Sabiduría	+4
☒ Carisma	+10

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Acrobacias	0
○ Arcanos	-1
☒ Atletismo	+9
○ Engañar	+5
○ Historia	-1
○ Interpretación	+5
☒ Intimidar	+10
○ Investigación	-1
○ Juego de Manos	0
○ Medicina	-1
○ Naturaleza	-1
☒ Percepción	+4
○ Perspicacia	-1
☒ Persuasión	+10
☒ Religión	+4
○ Sigilo	0
○ Supervivencia	-1
○ Trato con Animales	-1

HABILIDADES

14 — SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

INSPIRACIÓN

+5 — BONIFICADOR DE COMPETENCIA

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
18	0	30

Puntos de Golpe Máximos 156

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada de sangr...	+9	3d8+3d8 +4 cortan.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18

EQUIPO

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Paladín Nivel 13:
- Ataque adicional
- Aura de Conquista: Aura 10 pies
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Aura de valor: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Canalizar: Golpe Guiado
- Canalizar: Presencia de Conquistador
- Castigo divino
- Castigo divino mejorado
- Combate con armas grandes
- Conjuros de juramento
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Dotes:
- Maestro en armas pesadas

Rasgos personalizados:
- Sangre de dragón corrupta

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Des "The Dragon Blood"

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

▸ Maestro en armas pesadas: Una vez por turno, al hacer un crítico o reducir los PG de una criatura a 0 con un arma cuerpo a cuerpo, podrás usar tu acción adicional para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Con un arma cuerpo a cuerpo pesada y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.

▸ Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

▸ Aura de Conquista: Emanas constantemente un aura de amenaza cuando no estás inconsciente. Esta se extiende hasta 10 pies desde ti. Si una criatura está asustada de ti, su velocidad se reduce a 0 mientras permanezca en el aura y, además, recibirá daño psíquico igual a la mitad de tu nivel de paladín.
- Aura 10 pies

▸ Aura de protección: Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, conseguís un bonificador a la tirada igual a tu modificador por Carisma (bonificador mínimo de +1). Tienes que estar consciente para conceder este bonificador.
- Alcance de 10 pies

▸ Aura de valor: Tú y las criaturas amistosas que se encuentren cerca de ti no podéis ser asustadas mientras tú estés consciente.
- Alcance de 10 pies

▸ 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.

▸ Canalizar Golpe Guiado: Cuando hagas una tirada de ataque, podrás usar tu Canalizar Divinidad para sumar +10 al resultado de dicha tirada. Puedes elegir emplear este rasgo después de ver el resultado de la tirada, pero antes de que el DM te diga si el ataque impacta o no.

▸ Canalizar: Presencia de Conquistador: Como acción, puedes forzar a todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren a 30 pies o menos de ti a realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Las que fallen quedarán asustadas de ti durante 1 minuto.

▸ 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.

▸ Castigo divino mejorado: Estás tan imbuido del poder de lo justo que todos tus impactos con armas cuerpo a cuerpo llevan poder divino. Cuando impactes a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, la criatura recibe 1d8 puntos de daño adicionales por daño radiante. Si utilizas Castigo divino en un ataque, suma este daño al...

▸ Combate con armas grandes: Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».

▸ 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 conjuro...

▸ 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 PG hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 PG para curar una enfermedad o veneno.

▸ Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.

▸ 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.

▸ 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.

▸ Sangre de dragón corrupta: Sacrificas 10 de vida por 3 turnos con un total de 30 por descanso largo, tus ataques se duplican y el daño de estos a su vez.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
Des "The Dragon Blood"	Paladín	Carisma	18	+10

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS PREPARADOS
4 OOOO	3 OOO	3 OOO	1 O		11

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Armadura de Agathys	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.							
☐	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Duelo forzado	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V
Si el objetivo falla una TS de Sabiduría, se enfrenta obligada a ti en un duelo. Tendrá desventaja en los ataques contra otras criaturas que no seas tú y debe superar una TS de Sabiduría para alejarse más de 30 pies de ti. El conjuro acaba es atacada por un aliado tuyo o si atacas a otra criatura.							
☐	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.							
☐	1	Orden imperiosa	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.							
☐	2	Arma espiritual	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.							
☐	2	Arma mágica	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel: +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.							
☐	2	Hallar corcel	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S
Convocas una montura espiritual excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Entiende tu idioma y puedes comunicarte telepáticamente con ella. Al montar, puedes lanzar conjuros de alcance personal sobre ella. Sólo puedes tener una montura a la vez.							
☐	2	Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.							
☐	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.							
☐	3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.							
☐	3	Imponer maldición	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga: desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.							
☐	3	Luz del día	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. Emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con el.							
☐	3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.							
☐	3	Terror	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una TS de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible hasta perderte de vista.							
☐	4	Dominar bestia	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Una bestia que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Creas un vínculo telepático para darle ordenes que da lo mejor de sí por obedecer. Repite la TS al recibir daño. La duración aumenta por nivel de conjuro: 10 minutos a nivel 5, 1 hora a nivel 6, 8 horas a nivel 7.							
☐	4	Hallar Corcel superior	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S
Invocas a un espíritu, que asume la forma de una majestuosa y leal montura. Aparece en un espacio desocupado que se encuentre dentro del alcance. Este adopta el aspecto que elijas de entre los siguientes: un grifo, un pegaso, un peryton, un lobo terrible, un rinoceronte o un tigre dientes de sable.							
☐	4	Piel pétrea	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Este conjuro hace que la carne de una criatura voluntaria que toques sea tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante y cortante no mágico.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14