

# DUNGEONS & DRAGONS

Khalot

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 3

CLASE Y NIVEL

Agente de una Facción (C... Gama 8.23)

TRASFONDO

JUGADOR

Dracónico esmeralda

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+2
	14

DESTREZA	-1
	8

CONSTITUCIÓN	+3
	17

INTELIGENCIA	+1
	12

SABIDURÍA	0
	10

CARISMA	+2
	14

<input type="radio"/> Fuerza	+2
<input type="radio"/> Destreza	-1
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+4

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	-1
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	+2
<input type="radio"/> Engañar	+2
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	+2
<input type="radio"/> Intimidar	+2
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input type="radio"/> Juego de Manos	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input type="radio"/> Percepción	0
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+3
<input type="radio"/> Sigilo	-1
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/>	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18	-1	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS 39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha de mano	+4	1d6 +2 cortante
Tridente	+4	1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Paquete de sacerdote Tlamat

Competencias:

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

Idiomas:

común, draconico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres humanoide.

► Linaje de Gema: Tienes un ancestro dragón gema, lo que te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla "Linaje de gema", que determinará el tipo de daño de tus otros atributos tal y como se muestra en la tabla. Dragón Tipo de daño Amatista Fuerza Radiante Cristal Esmeralda ...

► Ataque de Aliento: Cada vez que realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza (CD = 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por po...)

► Resiliencia Dracónica: Posees resistencia al tipo de daño asociado a tu Linaje de Gema.

► Mente Psíonica: Puedes mandar mensajes telepáticos a cualquier criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. No tienes que hablar un idioma en común con la criatura para que entienda estos mensajes, pero debe ser capaz de entender al menos un idioma para comprenderlos.

► Vuelo de Gema: A partir del nivel 5, puedes utilizar una acción adicional para manifestar unas alas espirituales en tu cuerpo. Estas alas duran 1 minuto. Durante este tiempo, obtienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y puedes levitar. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta...

► Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

► Esmeralda: Tu Ataque de Aliento y tu resistencia son de tipo psíquico.

► Arma Sagrada: Como acción, usa Canalizar divinidad para, durante 1 minuto, añadir tu modificador de Carisma (mínimo +1) a las tiradas de ataque que hagas con un arma que estés sosteniendo en ese momento. Emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales y se considera mágica.

► 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 infilar 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 unconjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues unconjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...

► Convertir lo impío: Como acción, puedes Canalizar Divinidad para expulsar a infernales y muertos vivientes a 30 pies o menos de ti. Si fallan una TS de Sabiduría, huyen de ti durante 1 minuto o hasta recibir daño, sin poder acercarse ni reaccionar. Solo pueden huir o esquivar.

► Guerrero Bendito: Aprendes los trucos de tu elección de la lista de conjuros de clérigo. Cuentan como conjuros de paladín para ti, y Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlos. Siempre que ganes un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de estos trucos con otro truco de la lista de clérigo.

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

► Principios de la Entrega: Aunque las palabras y escrituras exactas del Juramento de Entrega varían, los paladines de este juramento comparten los siguientes principios: Honestidad. No mientas ni engañes. Que tus palabras sean siempre promesas. Valor. Nunca temas actuar, aunque los sabios son cautelosos. Compasión. Ay...

► 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.

Khalot

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3  
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3  
PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo de almas</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
		Tu arma se cubre de escarcha, preparándose para robar el calor vital de tus enemigos. La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de arma durante la duración del conjuro, tu arma absorbe energía de las criaturas cercanas.				
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	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.				
<input type="checkbox"/>	1 <u>Mandato Inoportuno</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	30 pies	V
		Esta magia convierte tus palabras en un poderoso juramento del desafío; para impedir que el culpable huya, un aura de cadenas etéreas o una luz ardiente brota desde ti y atrapa al objetivo.				
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
		Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.				
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
		Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.				