



rancour

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 1

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Marinero

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Cephalotus

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza +1
- ☐ Destreza -1
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia +2
- ☒ Sabiduría +3
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

-1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Lanza de caballer.. +3 1d12 +1 perforant..
Jabalina +3 1d6 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Mis amigos saben que pueden confiar en mí, sin importar la ocasión. Trabajo duro para poder divertirme cuando el trabajo esté hecho.

RASGOS DE PERSONALIDAD

encontraré mi camino en esta tierra quemada por el sol

IDEALES

mi tribu me guio en mi juventud, ahora es mi turno de guiar el camino

VÍNCULOS

Una vez que alguien cuestiona mi coraje, nunca me retracto, sin importar lo peligrosa de la situación.

DEFECTOS

Tiefling
- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal
Paladín Nivel 1:
- Imponer las manos
- Sentidos divinos

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de navegante, vehículo (acuático)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
- Cota de malla CA 16
- Pack de explorador
- símbolo sagrado
- dunerider
- Herramientas de navegante
14 Po 5 Pp

barril (lleno)

camello

2 mantas

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

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 ra...
- Resistencia infernal: Tienes resistencia al daño por fuego.
- 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.
- 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.

All abyssal tieflings trace their bloodline to the demons of the Abyss. These tieflings have the following additional features.

Ability Score Increase. Your Constitution score increases by 1.

Abyssal Arcana. Each time you finish a long rest, you gain the ability to cast cantrips and spells randomly determined from a short list. At 1st level, you can cast a cantrip. When you reach 3rd level, you can also cast a 1st-level spell. At 5th level, you can cast a 2nd-level spell.

You can cast a spell gained from this trait only once until you complete your next long rest. You can cast a cantrip gained from this trait at will, as normal. For 1st-level spells whose effect changes if cast using a spell slot of 2nd level or higher, you cast the spell as if using a 2nd-level slot. Spells of 2nd level are cast as if using a 2nd-level slot.

At the end of each long rest, you lose the cantrips and spells previously granted by this feature, even if you did not cast them. You replace those cantrips and spells by rolling for new ones on the Abyssal Arcana Spells table. Roll separately for each cantrip and spell. If you roll the same spell or cantrip you gained at the end of your previous long rest, roll again until you get a different result.

Abyssal Fortitude. Your hit point maximum increases by half your level (minimum 1).

Languages. You can speak, read, and write Abyssal.

Abyssal Arcana Spells

d6	1st level	3rd level	5th level
1	Dancing Lights	Burning Hands	Alter Self
2	True Strike	Charm Person	Darkness
3	Light Magic	Missile	Invisibility
4	Message	Cure Wounds	Levitate
5	Spare the Dying	Tasha's Hideous Laughter	Mirror Image
6	Prestidigitation	Thunderwave	Spider Climb

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3

PREPARADOS

© 2025 - Nivel20 v2.7.8