



Callum Drake "El Dragón rojo"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

Paladín 5

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

5

NIVEL

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

0

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

14

FUERZA

+4

18

MODIFICADOR PUNT

☐ +4 Salvación

INTELIGENCIA

-1

8

MODIFICADOR PUNT

☐ -1 Salvación

CLASE

ARMADURA

18

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

60

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

0

0

0

0

0

0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0

0

0

0

0

0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

0

10

MODIFICADOR PUNT

☐ 0 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

MODIFICADOR PUNT

☒ +4 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

MODIFICADOR PUNT

☐ +2 Salvación

CARISMA

+2

14

MODIFICADOR PUNT

☒ +5 Salvación

HABILIDADES

☐ 0 Acrobacias

☒ +7 Atletismo

☐ -1 Conoc. Arcano

☐ +2 Engaño

☐ -1 Historia

☐ +2 Interpretación

☒ +5 Intimidación

☐ -1 Investigación

☐ 0 Juego de Manos

☐ +1 Medicina

☐ -1 Naturaleza

☒ +4 Percepción

☐ +1 Perspicacia

☒ +5 Persuasión

☒ +2 Religión

☐ 0 Sigilo

☐ +1 Supervivencia

☐ +1 Trato con Animales

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Espada larga	+7	1d8 +4 cort.	Maestría: Debilitar, versátil
Jabalina	+7	1d6 +4 perf.	9/36 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Maestría: Ralentizar

EQUIPO

- Escudo CA 2

- Cota de malla CA 16

- Símbolo sagrado (variable)

- Bolsa de contención

- Poción de curación

- Agua bendita

- Lámpara

- Manta

- Mochila

- Túnica

- Yesquero

- Raciones

- Pergamino

- Emblema

- Tienda

- Aceite

- Decantador de agua infinita

- Pala

- Naipes

- Un collar con el anillo de compromiso que planeaba entregarte a Ryuna Morningstar.

- Tiras de tela blanca (para conjuro auxilio)

RASGOS Y ATRIBUTOS

Humano:

- Diestro

- Ingenioso

- Versátil

Paladín Nivel 5:

- Arma sagrada

- Ataque adicional

- Canalizar divinidad 2 usos

- Castigo de paladín

- Conjurios del juramento de entrega

- Corcel fiel

- Imponer las manos

- Lanzamiento de conjuros

- Maestría con armas

- Mejora de característica

- Salud divina

- Sentidos divinos

Dotes:

- Duro

- Duelo

- Maestro en armaduras pesadas

- Atacante salvaje

Cobre

0

Plata

0

© 2026 - Nivel20 v2.11.1

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Callum Drake "El Dragón rojo."

NOMBRE DEL PERSONAJE

Caballero veterano muy guapo, musculoso, con pelo corto marrón y ojos almendra. Destaca especialmente un tatuaje que tiene en el cuello de un dragón rojo

APARIENCIA



APARIENCIA

Aun guarda el anillo con el que planeaba pedirle compromiso a su novia de la banda (Ryuna Morningstar) en un colgante que lleva siempre consigo para recordar lo que ha hecho en el pasado y su objetivo de convertirse en un hombre mejor para volver con ella.

NOTAS ADICIONALES

Callum Drake "El Dragón Rojo" era un soldado curtido en muchas batallas, pero su alcoholismo y su problema con el juego (además de su idiotez) le llevaron a ser expulsado del ejército y volverse un mercenario para conseguir dinero.

Se unió a una banda de mercenarios donde se hizo conocido como "El Dragón Rojo" por el tatuaje de su cuello. Tras varios años con esta banda acabo saliendo con una de sus compañeras y alto cargo de la banda. Pero igual que antes debido a su estupidez se la lio a la banda en un par de encargos y el jefe se enteró de que salía con su hija. Por lo que le toco huir para que el jefe no lo matase.

Tras su huida, en uno de sus días de borrachera acabo [Secreto]. Ese fue el punto crítico de su vida donde

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- **Ingenioso:** obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- **Versátil:** obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- **Duelo:** Cuando empuñes un arma cuerpo a cuerpo con una mano y ninguna en la otra, recibes un bonificador de +2 a tus tiradas de daño con esa arma.
- **Maestro en armaduras pesadas:** Aumenta en 1 Constitución o Fuerza (máx. 20). Con armadura pesada, reduces daño contundente, cortante y perforante según tu bonificador competencia.
- **Atacante salvaje:** Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Una vez por turno, cuando aciertes a un objetivo con un arma, podrás tirar dos veces los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras contra el objetivo.
- **Arma sagrada:** Al atacar, puedes gastar Canalizar Divinidad para imbuir un arma cuerpo a cuerpo con energía positiva por 10 min. Sumas tu Carisma a las tiradas de ataque (mín. +1) y eliges daño normal o radiante. El arma brilla (6 metros luz brillante, 6 metros tenue). Termina si la sueltas o lo cancelas.
- **Ataque adicional:** Cuando llesves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.
- **Canalizar divinidad:** Puedes usar el rasgo Canalizar divinidad dos veces. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo. Obtienes Canalizar divinidad Sentidos divinos. CD salvación de conjuros de Paladín.
- 2 usos
- **Castigo de paladín:** Siempre tienes el conjuro castigo divino preparado. Además, puedes lanzarlo sin gastar un espacio de conjuro, pero debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo.
- **Conjuros del juramento de entrega:** La magia de tu juramento garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de paladín especificado en la tabla "Conjuros del juramento de entrega", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.
- **Corcel fiel:** Puedes invocar la ayuda de un corcel sobrenatural. Siempre tienes el conjuro hallar corcel preparado. También puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo tras finalizar un descanso largo.
- **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín x5. Como acción adicional, 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 el estado envenenado.
- **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de Paladín utilizando tu Carisma. Los conjuros preparados se indican en la tabla de tu clase Paladín y recuperas todos los espacios de conjuro al finalizar un descanso largo.
- **Maestría con armas:** Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como espadas largas y jabalinas. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas.
- **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:** Canalizar divinidad como acción adicional, durante 10 min conoces la ubicación de cualquier criatura celestial, infernal o muerto viviente se encuentre a 18 metros y su tipo. Detectas también objetos o lugares profanados o consagrados.

RASGOS

Callum Drake "El Dragón rojo"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 1	Castigo divino	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
El objetivo sufre 2d8 de daño radiante adicional del ataque. Este daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un infernal o un muerto viviente. El daño aumenta en 1d8 por cada espacio por encima de 1.						
☐ 1	Curar heridas	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐ 1	Detectar magia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 9 metros de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
☐ 1	Escudo de fe	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	18 metros	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	Favor divino	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Personal	V, S
Hasta que el conjuro termine, tus ataques con armas infligen 1d4 de daño radiante adicional si aciertan.						
☐ 1	Filo hambriento	Nigromancia	1 acción adicional	Mantenido 1 minuto	Personal	V, S
Imbuyes un arma que empuñas, o tus golpes Desarmados, con una voraz energía negativa. Mientras dura la acción, al impactar a una criatura con un ataque usando el arma potenciada o Golpe Desarmado por primera vez en un turno, el objetivo recibe daño necrótico igual a tu modificador por habilidad ...						
☐ 1	Protección contra el bien y el mal	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.						
☐ 2	Auxilio	Abjuración	1 acción	8 horas	9 metros	V, S, M
Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que termine el conjuro. Los PG aumentan en 5 por cada nivel del espacio de conjuro por encima de 2.						
☐ 2	Hallar corcel	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	9 metros	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	Plegaria de curación	Abjuración	10 minutos	Instantáneo	9 metros	V
Hasta cinco criaturas dentro del alcance durante todo el lanzamiento obtienen los beneficios de un descanso corto y recuperan 2d8 puntos de golpe. No pueden beneficiarse nuevamente hasta un descanso largo. Aumenta 1d8 de curación por cada nivel por encima de 2.						
☐ 2	Zona de la verdad	Encantamiento	1 acción	10 minutos	18 metros	V, S
Creas una zona mágica de 4.5 metros de radio que impide mentir. Las criaturas que entren o empiecen su turno allí hacen una tirada de Carisma; si fallan, no pueden mentir mientras permanezcan en la zona. Sabes quién supera o falla, y las criaturas afectadas pueden responder de forma evasiva pero sincera.						