

FUERZA

+2

14

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

14

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza -1
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia +1
- ☒ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

-1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Hacha de mano
Tridente

BONIF.

+4

+4

DAÑO/TIPO

1d6 +2 cortante

1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Draconido esmeralda

- Tipo de criatura
- Linaje de gema
- Ataque de Aliento
- Resiliencia Dracónica
- Mente Psiónica
- Vuelo de gema
- Idiomas
- Esmeralda

Paladín Nivel 3:

- Arma sagrada
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Convertir lo impío
- Guerrero Bendito
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Principios de la Entrega
- Salud divina
- Sentidos divinos

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

común, draconico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



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 Cristal Radiante Esmeralda ...

► Ataque de Aliento: Cuando 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 po...

► Resiliencia Draconica: Posees resistencia al tipo de daño asociado a tu linaje de gema.

► Mente Psiónica: 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 espectrales 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 infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 4, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 4, 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 conjuro...

► Convertir lo impio: 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.

► Guerreiro Bendito: Aprendes dos 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 un conjuro 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.

