



Dragón rage

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 2

CLASE Y NIVEL

- Personalizado -

TRASFONDO

Nomer

JUGADOR

Dracónido

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

17

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

13

☐ Fuerza +3

☐ Destreza 0

☐ Constitución +1

☐ Inteligencia -1

☒ Sabiduría +4

☒ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias 0

☐ Arcanos -1

☐ Atletismo +3

☐ Engañar +1

☐ Historia -1

☐ Interpretación +1

☐ Intimidar +1

☐ Investigación -1

☐ Juego de Manos 0

☒ Medicina +4

☐ Naturaleza -1

☐ Percepción +2

☐ Perspicacia +2

☒ Persuasión +3

☐ Religión -1

☐ Sigilo 0

☐ Supervivencia +2

☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

0

30

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Lanza

+5

1d6 +3 perforante

Arco corto

+2

1d6 perforante

Espada larga

+5

1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Dracónido:

- Linaje dracónico

- Ataque de aliento

- Resistencia al daño

Paladín Nivel 2:

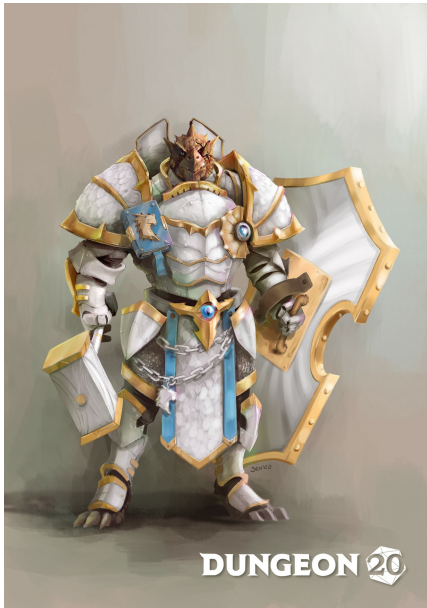
- Castigo divino

- Imponer las manos

- Lanzamiento de conjuros

- Sentidos divinos

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Linaje dracónico:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla. Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) Blanco - Frio - Cono de 15 pie...
- **Ataque de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine tu...
- **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.
- **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.
- **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.
- **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS