



Belmera Dallarain

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 1

CLASE Y NIVEL

Enano de las colinas

ESPECIE

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

BestoTaco21

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +3
- Destreza 0
- Constitución +3
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +5

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

17 CA 0 INICIATIVA 25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de guerra	+5	1d8 +3 contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de bandas CA 17

EQUIPO

Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras. Si alguien está en problemas, siempre estoy dispuesto a prestar ayuda.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Equidad. Nadie debe tener un trato preferencial ante la ley y nadie está por encima de la ley. (Legal)

IDEALES

Tengo una familia, pero no tengo ni idea de donde están. Un día, espero volver a verlos.

VÍNCULOS

En secreto, creo que las cosas estarían mejor si yo fuera un tirano con su señorío.

DEFECTOS

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de artesano, Martillo de guerra, Martillo ligero, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Comun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Enano de las colinas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

Paladín Nivel 1:

- Imponer las manos
- Sentidos divinos

RASGOS Y ATRIBUTOS

Belmera Dallarain

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** 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.
- ▶ **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Belmera Dallarain

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3

PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	Castigo abrasador	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderá al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede para apagar el fuego.							
<input type="checkbox"/>	1	Detectar magia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies 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.							