



Dysalioth

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 10

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Sturm75

JUGADOR

Dracónico (Clásico)

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+4
	18

DESTREZA	+3
	16

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	0
	11

SABIDURÍA	0
	10

CARISMA	+2
	14

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+8
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+7
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input type="radio"/> Carisma	+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+8
<input type="radio"/> Engañar	+2
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+6
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input type="radio"/> Percepción	0
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+4
<input type="radio"/> Persuasión	+2
<input type="radio"/> Religión	0
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+4
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+4	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18	CA	+3	INICIATIVA	30	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 150

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha doble	+9	1d12 +4 Cortante
Espada corta de...	+8	1d6 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura lamelar CA 17

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Variable:** Las características de los dracónido dependen de la subespecie de los mismos.
- ▶ **Ancestros Dráconicos:** Tu linaje se remonta a un progenitor dragón. Elegir el tipo de dragón de la tabla de Ancestros Dráconicos. Tu elección afecta tu arma de Aliento, tus rasgos de resistencia al daño y tu apariencia. Ancestros Dráconicos Azul (Relámpago) Blanco (Frio) Negro (Ácido) Rojo (Fuego) Verde (Veneno)...
- ▶ **Arma de Aliento:** Cuando realices la acción de Ataque en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en forma de un cono de 15 pies o una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho (elige la forma cada vez). Cada criatura en esa área debe realizar una tirada de salvación de ...
- ▶ **Resistencia al Daño:** Tienes resistencia al daño del tipo determinado por tu rasgo de Ancestrales Dráconicos.
- ▶ **Visión en la Oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.
- ▶ **Vuelo Dráconico:** Cuando alcances el nivel 5, puedes canalizar la magia dráconica para otorgarte vuelo temporal. Como acción adicional, brotan en tu espalda unas alas espetaculares que duran 10 minutos o hasta que las retrajas (sin necesidad de acción) o adquieras la condición de Incapacitado. Durante ese tiempo, t...
- ▶ **Duro:** Obtienes 2 puntos de vida por cada nivel que tengas. Siempre que gane un nivel a partir de entonces, su Máximo de Puntos de Golpe aumenta en 2 Puntos de Golpe adicionales. Dote original de dnd 2024
- ▶ **Arma de Aliento Intensificada:** Tu poder dráconico interior se ve amplificado, entregándote los siguientes beneficios:
 - ▶ **Especialista en armas grandes:** mientras empuñas cualquier arma con la propiedad pesada, a dos manos o versatil y con la que tengas competencia, obtienes los siguientes beneficios: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque de la arma, una vez por turno, cuando tengas ventaja en una tirada de ataque y golpees, y la má...
 - ▶ **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
 - 1 vez / descanso
 - ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
 - 2 ataques
- ▶ **Combate con armas grandes:** Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñas con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- ▶ **ESCUELA DE LA ESGRIMA:** Cuando eliges este arquetipo al nivel 3, debes escoger una escuela de esgrima. Cada escuela es diferente y ofrece un estilo de combate distinto.
- ▶ **ESCUELA DE LA FLOR:** La escuela de la flor se especializa en desviar los ataques del enemigo para golpear cuando este se encuentra indefenso.
- ▶ **ESCUELA DE LA ROCA:** La escuela de la roca se basa en el uso de grandes armas combinadas con un estilo de lucha defensivo para resistir los embistes enemigos y acabar con ellos de un solo golpe.
- ▶ **Indomable:** Puedes repetir las tiradas de salvación que fallas, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado.
 - 1 vez / descanso
- ▶ **MEZCLA DE DISCIPLINAS:** A partir del nivel 10, has aprendido a dominar otra escuela de esgrima y obtienes sus efectos.
- ▶ **RESPIRACIÓN CONCENTRADÍA TOTAL:** Los asesinos de demonios utilizan un tipo de respiración especial que acelera la circulación de sangre y los lleva a superar los límites de su cuerpo.
- ▶ **RESPIRACIÓN CONSTANTE:** A partir del nivel 7 aprendes a manejar tu técnica de respiración para de forma constante y tus capacidades físicas aumentan hasta 1 mitad insospechados.
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $1d10 + \text{tu nivel de guerrero}$. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.