



Dysalioth

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 10

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Sturm75

JUGADOR

Dracónido (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

- ☒ Fuerza +8
☐ Destreza +3
☒ Constitución +7
☐ Inteligencia 0
☐ Sabiduría 0
☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
☐ Arcanos 0
☒ Atletismo +8
☐ Engañar +2
☐ Historia 0
☐ Interpretación +2
☒ Intimidar +6
☐ Investigación 0
☐ Juego de Manos +3
☐ Medicina 0
☐ Naturaleza 0
☐ Percepción 0
☒ Perspicacia +4
☐ Persuasión +2
☐ Religión 0
☐ Sigilo +3
☒ Supervivencia +4
☐ 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 100/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

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

EQUIPO

He perdido muchos amigos, y tardó mucho en hacer nuevos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica) Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir

VÍNCULOS

Tengo poco respeto por cualquiera que no sea un guerrero probado en batalla.

DEFECTOS

Dracónido (Clásico):

- Variable
- Ancestros Dracónicos
- Arma de Aliento
- Resistencia al Daño
- Visión en la oscuridad
- Vuelo Dracónico

Guerrero Nivel 10:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Combate con armas grandes
- ESCUELA DE LA ESGRIMA
- ESCUELA DE LA FLOR
- ESCUELA DE LA ROCA
- Indomable: 1 vez / descanso
- MEZCLA DE DISCIPLINAS
- RESPIRACIÓN CONCENTRADA TOTAL
- RESPIRACIÓN CONSTANTE
- Tomar aliento

Notes:

- Duro
- Arma de Aliento Intensificada
- Especialista en armas grandes

RASGOS Y ATRIBUTOS

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



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **variable:** Las características de los draconído dependen de la subespecie de los mismos.
- ▶ **Ancestros Draconícos:** Tu linaje se remonta a un progenitor dragón. Elige el tipo de dragón de la tabla de Ancestros Draconícos. Tu elección afecta tu arma de aliento, tus rasgos de resistencia al daño y tu apariencia. Ancestros Draconícos Azul (Relámpago) Blanco (Frio) Negro (Acido) 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 Ancestros Draconícos.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.
- ▶ **Vuelo Draconíco:** Cuando alcances el nivel 5, puedes canalizar la magia draconíca para otorgarte vuelo temporal. Como acción adicional, brotan en tu espalda unas alas espectrales que duran 10 minutos o hasta que las retraigas (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 draconíco interior se ve amplificado, entregándote los siguientes beneficios:
- ▶ **Especialista en armas grandes:** mientras empuñas cualquier arma con la propiedad pesada, a dos manos o versátil y con la que tengas competencia, obtienes los siguientes beneficios: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque del arma, una vez por turno, cuando tengas ventaja en una tirada de ataque y golpes, y la más...
- ▶ **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 empuñes 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 falles, 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 CONCENTRADA 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 mites insospechados.
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.