

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

-1

9

CARISMA

0

11

- ☒ Fuerza +7
☐ Destreza +2
☒ Constitución +7
☐ Inteligencia +3
☐ Sabiduría -1
☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
☐ Arcanos +3
☒ Atletismo +7
☐ Engañar 0
☐ Historia +3
☐ Interpretación 0
☒ Intimidar +4
☐ Investigación +3
☐ Juego de Manos +2
☐ Medicina -1
☐ Naturaleza +3
☒ Percepción +3
☐ Perspicacia -1
☐ Persuasión 0
☐ Religión +3
☐ Sigilo +2
☐ Supervivencia -1
☒ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 103

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Paquete de explorador de mazmorras

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura de placas CA 18

EQUIPO

Guerrero Nivel 9

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Ataque en finta
- Conoce a tu enemigo
- Contraataque
- Duelo
- Estudiante de guerra
- Indomable: 1 vez / descanso
- Parada
- Superioridad en combate: 5d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

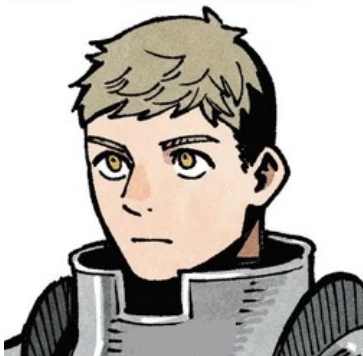
Paladín Nivel 2

- Castigo divino
- Duelo
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Sentidos divinos

Dotes:

- Iniciado en la magia

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Iniciado en la magia:** Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de la lista de conjuros de esa clase. También un conjuro de nivel 1, que puedes lanzar a su nivel más bajo una vez por descanso prolongado. La aptitud mágica depende de la clase elegida.
- ▶ **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
- ▶ **Ataque en finta:** Gasta un dado de superioridad y usa una acción adicional en tu turno para fingir, escogiendo a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti como objetivo. Tienes ventaja en la siguiente tirada de ataque contra esa criatura. Si el ataque impacta, añade el dado de superioridad a la tirada de daño.
- ▶ **Conoce a tu enemigo:** Si dedicas al menos 1 minuto a observar o interactuar, fuera de combate, a otra criatura, puedes obtener información de las características relativas a las tuyas (igual, inferior o mayor a ti): Fuerza, Destreza, Constitución, CA, PG, niveles totales de clase y niveles de clase de guerrero.
- ▶ **Contraataque:** Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.
- ▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.
- ▶ **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- ▶ **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
- ▶ **Parada:** Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.
- ▶ **Superioridad en combate:** Dispones de un número de dados de superioridad, que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a 8 + bonus competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).
- 5d8 dados de superioridad
- ▶ **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 usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- ▶ **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.
- ▶ **Duelo:** Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, recibes un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con el arma.
- ▶ **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.