

DUNGEONS & DRAGONS

Uogarth de vaerean
NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 1

CLASE Y NIVEL

Mestizo (mitad elfo, un cuarto humano). Caótico bueno
ESPECIE

Marinero

TRASFONDO

Iozern

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+1
	12

DESTREZA	+2
	14

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	0
	10

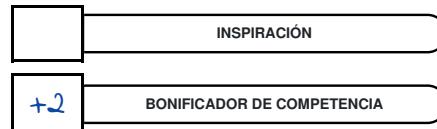
CARISMA	+2
	15

<input type="radio"/> Fuerza	+1
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+4

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES



18	+2	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO TIPO
Reliquia	+4	1d6 +2 cortante
Pistola	+2	1d10 +2 Perforante
Ballesta de mano	+4	1d6 +2 perforante
Violín	+1	1d4 +1 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Coraza CA 14
- Escudo CA 2
- Herramientas de navegante
- Paquete de explorador
- Violín
- Equipo de Trasfondo - Marinero
- Pipa
- * 2 piezas de oro.
- * 8 piezas de plata.
- * 6 piezas de cobre.

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de navegante, vehículo (acuático)

Idiomas:

Común, élfico, orco

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Mi trabajo es tan desagradable como el cuello de un oso. Para mí, una pelea de taberna es una buena manera de conocer una nueva ciudad.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. El mar es libertad -la libertad de ir a cualquier lado y hacer cualquier cosa. (Caótico)

IDEALES

Siempre recordaré mi primer barco.

VÍNCULOS

Una vez que alguien cuestiona mi coraje, nunca me retracto, sin importar lo peligrosa de la situación.

DEFECTOS

Mestizo (mitad elfo, un cuarto orco y un cuarto humano):

- Visión en la oscuridad
- Aguantar incansable
- Ataques salvajes

Paladín Nivel 1:

- Imponer las manos
- Sentidos divinos

Rasgos personalizados:

- Linaje feérico

Ugarth de vaerean

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre orca, 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.
- **Aquante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- **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 $(1 + \text{tu modificador por Carisma})$ veces por descanso largo.
- **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS