

FUERZA
+3
16

DESTREZA
+1
13

CONSTITUCIÓN
+3
16

INTELIGENCIA
+1
12

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
-1
8

Fuerza +3
 Destreza +1
 Constitución +3
 Inteligencia +1
 Sabiduría 0
 Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +1
 Arcanos +1
 Atletismo +6
 Engañar -1
 Historia +1
 Interpretación -1
 Intimidar +2
 Investigación +1
 Juego de Manos +1
 Medicina 0
 Naturaleza +4
 Percepción +3
 Perspicacia 0
 Persuasión -1
 Religión +1
 Sigilo +1
 Supervivencia +3
 Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 101

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d12

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
hacha la pancha	+6	2d12 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18

EQUIPO

Jamás huyo del mal. El mal huye de mí. No hablo de aquello que me atormenta. Prefiero no cargar a otros con mi maldición.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Gran hacha

Idiomas:
común, celestial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Humano draconiano:
- Habilidad antigua
- Fortaleza del dragón
- Piel rocosa
- Lengua antigua

Juez Nivel 7:
- Defensa Imponente
- Fuerza de Ley: Daño adicional 1d8
- Habilidades
- Mano del veredicto
- Mejora de característica
- Sed de Sangre
- Sendero del Juicio
- Sentencia del Juez
- Sifón de vida
- veredicto Simple: Penalización o Bono (+1) o (-1)

Dotes:
- Furia Dragón

Rasgos personalizados:
- La justicia siempre llega

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Habilidad antigua:** Obtienes competencia con una habilidad a tu elección.
- ▶ **Fortaleza del dragón:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en 1. Aumentan en 1 cada vez que subas de nivel.
- ▶ **Piel rocosa:** Obtienes resistencia al daño por relámpago.
- ▶ **Lengua antigua:** Puedes hablar, leer y escribir dragón.
- ▶ **Furia Dragón:** Obtienes la habilidad de ira del bárbaro una vez por descanso prolongado, o si ya la tienes, obtienes un uso adicional por descanso prolongado. Mientras estás furioso, tu poder dracónico surge, creando una furia sangrienta. Aprendes Aliento Cromático.
- ▶ **Defensa imponente:** Cuando lleves armadura pesada, obtienes +1 a tu CA. Además, cuando una criatura a 5 pies de ti ataca a otra criatura que no seas tú, puedes usar tu reacción para imponer desventaja en la tirada de ataque.
- ▶ **Fuerza de Ley:** Cuando dictas justicia, el peso de la ley cae sobre tus enemigos con mayor intensidad. Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con un ataque o le haces fallar una tirada de salvación contra uno de tus conjuros o habilidades, infliges 1d8 de daño. Este daño puede ser de tipo cortante, con...
- Daño adicional 1d8
- ▶ **Habilidades:** Elige dos entre: Intimidación, Perspicacia, Atletismo, Percepción, Supervivencia.
- ▶ **Mano del veredicto:** Puedes añadir 1d6 de daño adicional cuando tu enemigo tiene menos de la mitad de sus puntos de golpe.
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una característica de tu elección en 2 o dos características en 1. Como siempre, no puedes aumentar la puntuación de una característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Sed de Sangre:** A nivel 7, cuando reduces a una criatura a 0 puntos de golpe, puedes inmediatamente ganar ventaja en tu siguiente ataque y recuperar 1d12 puntos de golpe.
- ▶ **Sendero del Juicio:** Elige entre los Senderos de la Guillotina o el Drenador de Sangre.
- ▶ **Sentencia del Juez:** Una vez por descanso corto o largo, puedes imponer tu juicio sobre un enemigo. Como acción adicional, eliges a una criatura que puedes ver a 60 pies. Durante 1 minuto, obtienes ventaja en todas las tiradas de ataque contra esa criatura, y tus ataques infligen daño adicional.
- ▶ **Sifón de vida:** A nivel 3, cuando logras un ataque exitoso con tu gran hacha, puedes robar la vitalidad del objetivo, recuperando puntos de golpe iguales a la mitad del daño infligido (mínimo 1). Puedes usar esta habilidad una cantidad de veces igual a tu modificador de Constitución (mínimo 1).
- ▶ **Veredicto Simple:** Una vez por combate, como acción adicional, puedes emitir un veredicto Simple sobre una criatura que puedas ver a 60 pies de ti. Escoge entre dos veredictos: Culpable: La criatura recibe una penalización de -1 a sus tiradas de ataque y salvación hasta el final de tu próximo turno. Inocente...
- Penalización o Bono (+1) o (-1)
- ▶ **La justicia siempre llega:** Tras un trato con la diosa Pax, la diosa humana de justicia, diste tú propia visión a cambio de poder cumplir tu rol como juez.

Idate

NOMBRE DEL PERSONAJE

Libro de conjuros

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+3

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
------	-------	--------	---------	--------------------	----------	---------	-------

<input type="checkbox"/>	1	Aliento cromático	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	M
--------------------------	---	-------------------	------------	--------------------	-------------	----------	---

El usuario lanza un aliento del tipo de su elección (fuego, eléctrico, frío, ácido o veneno) en una línea de 15 pies, todas las criaturas impactadas deberán realizar una tirada de salvación de Destreza, sufriendo 3d6 del tipo de daño elegido si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.