

**FUERZA**

+5

20

**DESTREZA**

+1

13

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

+4

18

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +9
- Destreza +1
- Constitución +6
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +4

**HABILIDADES**

- Acrobacias +1
- Arcanos 0
- Atletismo +9
- Engañar +4
- Historia 0
- Interpretación +4
- Intimidar +4
- Investigación 0
- Juego de Manos +1
- Medicina +2
- Naturaleza 0
- Percepción +6
- Perspicacia +2
- Persuasión +4
- Religión 0
- Sigilo +1
- Supervivencia +6
- Trato con Animales +6

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA

+1 INICIATIVA

40 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 158

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras. Si alguien está en problemas, siempre estoy dispuesto a prestar ayuda.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. A los tiranos no se les debe permitir oprimir al pueblo. (Caótico)

IDEALES

Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos.

VÍNCULOS

Tengo una debilidad por los vicios de la ciudad, especialmente por la bebida en grandes cantidades.

DEFECTOS

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**Draconido de plata:**

- Tipo de criatura
- Linaje Metálico
- Ataque de Aliento
- Resistencia Draconica
- Ataque de Aliento Metálico
- Idiomas
- Plata

**Bárbaro Nivel 9:**

- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Crítico brutal: 1 dado adicional
- Defensa sin armadura
- Enfoque fanático
- Furia 4 veces / día, +3 daño
- Furia divina
- Guerrero de los dioses
- Instinto salvaje
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

**Paladín Nivel 3:**

- Canalizar divinidad
- Canalizar divinidad Sagrado
- Castigo divino
- Conjurios del Juramento
- Guerrero Bendito
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Principios de conquista
- Salud divina
- Sentidos divinos

**Dotés:**

- Aliento de dragón intensificado
- Piel de dragón

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Linaje Metálico:** Tienes un ancestro dragón metálico, lo que te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla "Linaje metálico", que determinará el tipo de daño de tus otros atributos tal y como se muestra en la tabla. Dragón Tipo de daño Bronce Relámpago Cobre Ácido OropeI F...
- ▶ **Ataque de Aliento:** Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza (CD) = 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador po...
- ▶ **Resistencia Dracónica:** Posees resistencia al tipo de daño asociado a tu Linaje Metálico.
- ▶ **Ataque de Aliento Metálico:** A nivel 5, obtienes un segundo ataque de aliento. Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación en un cono de 15 pies. La CD de salvación para este aliento es 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por competencia. Al usar es...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.
- ▶ **Plata:** Tu Ataque de Aliento y tu resistencia son de tipo frío.
- ▶ **Aliento de dragón intensificado:** Tu poder dracónico interior se ve amplificado mejorando las capacidades de tu arma de aliento.
- ▶ **Piel de dragón:** Manifiestas escamas y garras que recuerdan a tus ancestros dracónicos
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **Ataque temerario:** Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.
- ▶ **Crítico brutal:** Puedes tirar dados adicionales de daño del arma cuando determines el daño adicional de un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo.
  - 1 dado adicional
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ **Enfoque fanático:** El poder divino que alimenta tu furia puede protegerte. Si fallas una tirada de salvación mientras estás enfurecido, puedes volver a lanzar y debes usar el nuevo resultado. Puedes usar esta habilidad solo una vez por Furia.
- ▶ **Furia:** Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.
  - 4 veces / día, +3 daño
- ▶ **Furia divina:** Comenzando cuando elijas este camino puedes canalizar la furia divina hacia tus ataques con armas. Mientras estás furioso, la primera criatura que golpeas en cada uno de tus turnos con un ataque con arma recibe un daño extra igual a 1d6 + la mitad de tu nivel bárbaro. El daño extra es necrótico ...
- ▶ **Guerrero de los dioses:** Tu alma está marcada para una batalla sin fin. Si un conjuro, como alzar los muertos, tiene el único efecto de devolverte a la vida (pero no de la no muerte), el lanzador no necesita componentes materiales para lanzarte el conjuro.
- ▶ **Instinto salvaje:** Tus instintos están tan pulidos que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. Además, si estás sorprendido al principio del combate pero no incapacitado, puedes actuar con normalidad en tu primer turno si entras en furia antes de hacer cualquier otra cosa.
- ▶ **Movimiento rápido:** Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves armadura pesada.
- ▶ **Sentido del peligro:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.
- ▶ **Canalizar divinidad:** Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.
- ▶ **Canalizar divinidad Sagrado:** Cuando toma este juramento en el 3er nivel, obtiene las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad. Ve el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funciona Canalizar Divinidad. Presencia Conquistadora. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para exudar una presencia aterradora. Como acc...
- ▶ **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.
- ▶ **Conjuros del juramento:** Obtienes conjuros de juramento en los niveles de paladín listados en la tabla de Conjuros de juramento de conquista. Ve el rasgo de clase Juramento Sagrado para ver cómo funcionan los conjuros de juramento.
- ▶ **Guerrero Bendito:** Aprendes dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de clérigo. Cuentan como conjuros de paladín para ti, y Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlos. Siempre que ganes un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de estos trucos con otro truco de la lista de clérigo.
- ▶ **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.

## RASGOS

## NOTAS ADICIONALES

Lumen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Dragón de plata

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+8

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
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
	Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro <u>Proyectil mágico</u> .					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
	Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrahechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
	Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.					
<input type="checkbox"/>	6 <u>Muro de hielo</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
	Crea un muro de hielo con 10 paneles cuadrados de 10 pies, que empuja y produce 1d6 (TS Destreza mitad). Cada panel tiene CA12 y 30 PG. un panel destruido deja una cortina de frío que causa 5d6 de daño al atravesarla (TS Constitución mitad). El daño aumenta 2d6/1d6 por nivel por encima de 6.					
<input type="checkbox"/>	8 <u>Controlar el clima</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 8 horas	Personal	V, S, M
	Cuando lanzas el conjuro, cambias las condiciones climáticas actuales (que determina el DJ según el clima y la estación) en un radio de hasta 5 millas. Puedes cambiar las precipitaciones, temperatura y el viento en un nivel cada 1d4x10 minutos. Debes estar al aire libre para lanzarlo.					
<input type="checkbox"/>	9 <u>Cambiar de forma</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
	Asumes la forma de cualquier criatura que hayas visto, que no sea constructo o no muerto, y con VD igual o inferior a tu nivel. No obtienes niveles de clase ni el rasgo de lanzamiento de conjuros. Asumes las estadísticas y PG de tu nueva forma. Puedes cambiar a otra forma mientras dura el conjuro.					

Lumen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3  
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 Pq temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos Pq temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo abrasador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
	Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderá al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede pará apagar el fuego.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo atronador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
	En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma suena como un trueno que se escucha a 300 pies. El ataque inflige 2d6 puntos de daño de trueno extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Fuerza o ser empujada a 10 pies de ti y tumbada.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.					