



Zanther Bowen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 1

CLASE Y NIVEL

Genasi de Fuego (MMotM)

ESPECIE

Atleta

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+2

15

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +3
- Destreza 0
- Constitución +2
- Inteligencia +1
- Sabiduría +1
- Carisma +4

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +1
- Atletismo +5
- Engañar +2
- Historia +1
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación +1
- Juego de Manos 0
- Medicina +1
- Naturaleza +1
- Percepción -1
- Perspicacia -1
- Persuasión +4
- Religión +1
- Sigilo 0
- Supervivencia -1
- Trato con Animales -1

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10 CA

0 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Genasi de Fuego (MMotM):

- Visión en la oscuridad
- Resistencia al fuego
- Alcanza la llama

Paladín Nivel 1:

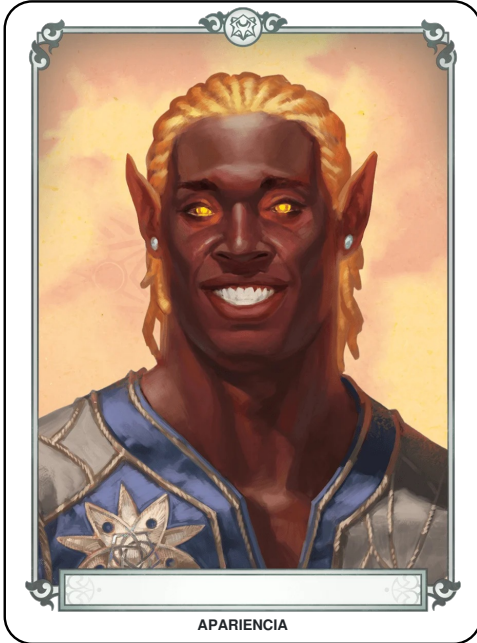
- Imponer las manos
- Sentidos divinos

RASGOS Y ATRIBUTOS

Zanther Bowen

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ **Resistencia al fuego:** Tienes resistencia al daño de fuego.
- ▶ **Alcanza la llama:** Conoces el truco "Crear llama". A partir del 3º nivel, puedes lanzar el hechizo "Manos ardientes" con este rasgo. A partir del 5º nivel, también puedes lanzar el hechizo "Hoja de fuego" con este rasgo. Una vez que lances manos ardientes o Hoja de fuego con este rasgo, no puedes volver a lanzar e...
- ▶ **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 Pq hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 Pq 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 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS