



Zanther Bowen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 1

CLASE Y NIVEL

Atleta

TRASFONDO

Amazoa

JUGADOR

Genasi de Fuego (MMotM)

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+2

15

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ 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

HABILIDADES

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 10/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

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

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

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



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 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 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS