



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	☐ 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 9 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA Competencias: - Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo - Vehículo (terrestre) OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS	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 000 FALLOS 000 SALVACIONES DE MUERTE NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS EQUIPO RASGOS DE PERSONALIDAD IDEALES VÍNCULOS DEFECTOS 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