

LIMBO

"El Curandero"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 20

CLASE Y NIVEL

Enano Sarakh

ESPECIE

Soldado de Choque de De., Bodoqueirule

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+5

21

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+2

15

- Fuerza +1
- Destreza +5
- Constitución 0
- Inteligencia +5
- Sabiduría +5
- Carisma +8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +5
- Arcanos +17
- Atletismo +7
- Engañar +2
- Historia +5
- Interpretación +2
- Intimidar +8
- Investigación +5
- Juego de Manos +5
- Medicina +5
- Naturaleza +5
- Percepción -1
- Perspicacia -1
- Persuasión +2
- Religión +11
- Sigilo +5
- Supervivencia -1
- Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+6

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

23

CA

+5

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 220

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 20010

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Dagas Colmilloarg...	+12	1d4+1d4 +6 Cortan.
Armadura de Ace.	+0	

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de Acero Frío CA 18

EQUIPO

Estoy lleno de cuentos inspiradores y con moraleja de mi experiencia militar relevantes para casi todas las situaciones de combate. Tengo un vulgar sentido del humor. Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica) Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno) Poder. En la vida como en la guerra, los más fuertes ganan. (Malvado)

IDEALES

Alguien me salvó la vida en el campo de batalla. Hasta la fecha, nunca dejaré atrás a un amigo. Nunca olvidaré la derrota aplastante que sufrió mi compañía o a los enemigos que la causaron. Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir

VÍNCULOS

El pasado, Actos relacionados con los 12 aspostoles y su relación conmigo

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas de fuego, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Armadura de placas, Daga, Hacha de batalla, Hacha de mano, Kit de envenenador, Martillo de guerra, Martillo ligero, Paquete de explorador, Paquete de ladron

Idiomas:

Común | Enano | Infernal | Celestial | Élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Enano Sarakh:

- Visión en la oscuridad
 - Fortaleza enana
 - Afinidad con la piedra
 - velocidad enana
 - Idiomas
 - Aguante Enano
- Paladín Nivel 20:
- Ataque adicional
 - Aura de conquista: 30 pies
 - Aura de protección: Alcance de 30 pies
 - Aura de valor: Alcance de 30 pies
 - Canalizar divinidad
 - Canalizar divinidad Sagrado
 - Castigo divino
 - Castigo divino mejorado
 - Conjuros del Juramento
 - Conquistador invencible
 - Duelo
 - Imponer las manos
 - Lanzamiento de conjuros
 - Mejora de característica
 - Principios de conquista
 - Reprimenda de desprecio
 - Salud divina
 - Sentidos divinos
 - Toque purificador

Notes:

- Alquimista
- Arcanista
- Artillero

RASGOS Y ATRIBUTOS

"El Curandero"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Altura 1.70, estado físico atlético y fuerte, puede con el equipo militar y aditamentos, la mirada de cansancio refleja toda la experiencia en el campo. canosos, ojeras y arrugas marcan todo su cuerpo a la par de sus cicatrices.

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ **Idiomas:** Enano y Común. Además de forma adicional puedes conocer draconido, gigante o élfico.
- ▶ **Aguante Enano:** Cada nivel aumenta en 1 sus puntos de golpe máximo.
- ▶ **Alquimista:** Has estudiado los secretos de la alquimia, y eres un experto en su práctica, obteniendo los siguientes:
 - ▶ **Arcanista:** Has estudiado las artes arcanas en profundidad para desentrañar sus más complejos secretos.
- ▶ **Artillero:** Eres rápido y preciso con las armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia con armas de fuego (consulta la sección "Armas de fuego" en la "Dungeon Master's Guide"). Ignoras la propiedad "recarga" de...
 - ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
 - ▶ **Aura de conquista:** Constantemente emanas un aura amenazante mientras no estás incapacitado. El aura se extiende a 40 pies de ti en todas direcciones, pero no a través de la cobertura total. Si una criatura te teme, su velocidad se reduce a 0 mientras está en el aura, y esa criatura recibe un daño psíquico igual a 1...
 - 30 pies
 - ▶ **Aura de protección:** Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, conseguís un bonificador a la tirada igual a tu modificador por Carisma (bonificador mínimo de +1). Tienes que estar consciente para conceder este bonificador.
 - Alcance de 30 pies
 - ▶ **Aura de valor:** Tú y las criaturas amistosas que se encuentren cerca de ti no podéis ser asustadas mientras tú estés consciente.
 - Alcance de 30 pies
- ▶ **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. Vé 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.
- ▶ **Castigo divino mejorado:** Estás tan imbuido del poder de lo justo que todos tus impactos con armas cuerpo a cuerpo llevan poder divino. Cuando impactes a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, la criatura recibe 1d8 puntos de daño adicionales por daño radiante. Si utilizas Castigo divino en un ataque, suma este daño al...
- ▶ **Conjuros del Juramento:** Obtienes conjuros de juramento en los niveles de paladín listados en la tabla de Conjuros de juramento de conquista. Vé el rasgo de clase Juramento Sagrado para ver cómo funcionan los conjuros de juramento.
- ▶ **Conquistador invencible:** Obtienes la habilidad de desplegar una destreza marcial extraordinaria. Como acción, puedes convertirte mágicamente en un avatar de conquista, obteniendo los siguientes beneficios durante 1 minuto: Tienes resistencia a todo daño. Cuando tomas la acción de Ataque en tu turno, puedes realizar un ...
- ▶ **Duelo:** Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, recibes un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con el arma.
- ▶ **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.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Principios de conquista:** Un paladín que toma este juramento tiene los principios de la conquista grabados en la parte superior del brazo. Apaga la llama de la Esperanza. No es suficiente simplemente derrotar a un enemigo en la batalla. Tu victoria debe ser tan abrumadora que la voluntad de lucha de tus enemigos se rompa...
- ▶ **Reprimenda de desprecio:** Los que se atreven a golpearte son castigados psíquicamente por su audacia. Cada vez que una criatura te golpea con un ataque, esa criatura recibe daño psíquico igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1) si no estás incapacitado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

"El Curandero"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladin

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

3

OOO

NIVEL 5

2

OO

CONJUROS

12

PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.</p>							
<input type="checkbox"/>	5	geas	Encantamiento	1 minuto	30 días	60 pies	V
<p>Das una orden mágica a una criatura que puedas ver. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Hechizada, recibe 5da puntos de daño psíquico si actúa contra tus instrucciones (máximo una vez al día). Una orden suicida termina el conjuro.</p>							