



Lord venator viejo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladin 6, Hechicero 2	Heraldo de la muerte	Kasai
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Draconido gema (Maldición)	Legal maligno	19
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Fuerza

+8

☐ Destreza

+6

☐ Constitución

+9

☐ Inteligencia

+5

☒ Sabiduría

+9

☒ Carisma

+12

HABILIDADES

☐ Acrobacias

0

☐ Arcanos

-1

☒ Atletismo

+5

☐ Engañar

+3

☐ Historia

-1

☐ Interpretación

+3

☒ Intimidar

+6

☐ Investigación

-1

☐ Juego de Manos

0

☐ Medicina

0

☐ Naturaleza

-1

☐ Percepción

0

☒ Perspicacia

+3

☐ Persuasión

+3

☒ Religión

+2

☒ Sigilo

+3

☐ Supervivencia

0

☐ Trato con Animales

0

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

Común y draconico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

0

40

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos

72

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total

8d10

ÉXITOS

000

FALLOS

000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Jabalina

+5

1d6 +2 perforante

Pico de guerra +1

+6

1d8 +3 perforante

Macuahuitl

+5

2d4 +2 Cortante

Mordida

+2

1d4 +2 Perforante

- Escudo de protección total CA 3

- Cota de malla CA 16

- Símbolo sagrado

- Paquete de sacerdote

escudo

lucero del alba

clava+1

EQUIPO

odia y desprecia a los dioses y sus fieles. No puede estar cerca de un creyente sin querer desfigurarlo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

La muerte es la única respuesta positiva ante el atrevimiento divino; la guerra el medio por el que se propaga.

IDEALES

Aún después de su muerte, Venator sigue siendo fiel a su primordial. Recurre constantemente al templo del dios caído para orar, en busca de una guía desde el más allá.

VÍNCULOS

Desconfío de todo aquel que no vea a la muerte como la deidad absoluta.

DEFECTOS

Draconido gema (Maldición del wendigo):

- Tipo de criatura

- Linaje de gema

- Ataque de Aliento

- Resiliencia Draconica

- Mente Psionica

- Vuelo de gema

- Idiomas

- La noche de las bestias

- Alineamiento

- Idiomas

- Tamaño (Forma wendigo)

- Visión en la oscuridad

- Estancamiento genético

- Sierras naturales (Forma wendigo)

- Cuerpo desestructurado (Forma wendigo)

- Come hombres

- Olfato de cazador (Forma wendigo)

- Cazador natural

- Retomar la cordura

Paladin Nivel 6:

- Ataque adicional

- Aura de protección: Alcance de 10 pies

- Canalizar divinidad

- Canalizar: Aspecto aterrador

- Canalizar: Controlar muertos vivos

- Castigo divino

- Conjuros de Rompejuramentos

- Defensa

- Imponer las manos

- Lanzamiento de conjuros

- Mejora de característica

- Salud divina

- Sentidos divinos

Hechicero Nivel 2:

- Crear espacios de conjuro

- Fuente de magia

- Fuerza de Ultratumba

- Ojos de la oscuridad

- Recuperar puntos de hechicería

Dotes:

- Centinela

RASGOS Y ATRIBUTOS

Lord venator viejo

NOMBRE DEL PERSONAJE

un draconido de gran porte, de unos 7 pies de altura, escamas brillantes y medio traslúcidas, que reflejan la luz solar como un espejo.

APARIENCIA



PATREON | EPIC ISOMETRIC

APARIENCIA

Draconido cristal (radiante)

Venator era un joven draconido de la ciudad de Nix en Vulturia, de la que fue adiestrado por el clero destinado a la guerra. El bastión de Vermilion fue la llave en la búsqueda de perfeccionar las artes de la guerra, anhelada por los reinos más poderosos. Venator fue trasladado a la Ciudadela, donde pudo conocer en persona al gran primordial de la guerra y la muerte. Con el tiempo, Venator fue apodado "El Herald de la muerte", y era llamado Lord Venator, debido a sus años de experiencia y conocimiento abismal sobre la guerra.

Hace tiempo... una inesperada noticia llegó por parte de un grupo de aventureros, la caída de Vermilion. Lord Venator, en una explosión de rabia, decidido a cumplir con el rol de su dios, rompió su juramento de equilibrio y se desligó de las demás facciones en las cuales operaban los cleros.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres humanoide.

► Linaje de gema: Tienes un ancestro dragón gema, lo que te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla "Linaje de gema", que determinará el tipo de daño de tus otros atributos tal y como se muestra en la tabla. Dragón Tipo de daño Amatista Fuerza Cristal Radiante Esmeralda ...

► 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 45 pies. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza (CD = 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por ...

► Resiliencia Draconica: Posees resistencia al tipo de daño asociado a tu linaje de gema.

► Mente Psíquica: Puedes mandar mensajes telepáticos a cualquier criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. No tienes que hablar un idioma en común con la criatura para que entienda estos mensajes, pero debe ser capaz de entender al menos un idioma para comprenderlos.

► Vuelo de Gema: A partir del nivel 5, puedes utilizar una acción adicional para manifestar unas alas espectrales en tu cuerpo. Estas alas duran 1 minuto. Durante este tiempo, obtienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y puedes levitar. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta...

► Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

► La noche de las bestias: Cuando llega la madrugada, debes realizar una tirada de salvación de Inteligencia (CD 10). En caso de fallar, te transformarás, obteniendo todos los beneficios y condiciones de la maldición del wendigo.

► Alineamiento: El alineamiento de un wendigo es caótico maligno. Mientras no estés transformado, puedes conservar tu alineamiento original, sin embargo, la maldición cambia tu comportamiento erráticamente, siendo agresivo con todo ser viviente a tu alrededor.

► Idiomas: Puede hablar, leer y escribir en tu idioma racial y abisal.

► Tamaño (Forma wendigo): Cuando te transformas, tu tamaño escala una categoría.

► Visión en la oscuridad: Puedes ver en oscuridad mágica y no mágica hasta 60 pies, pero no puedes discernir diferentes colores y solo puede ver en tonos rojos.

► Estancamiento genético: Cuando recibes la maldición, eres incapaz de envejecer más, por lo que eres inmortal al paso del tiempo.

► Sierras naturales (Forma wendigo): Mientras estés en tu forma wendigo, eres capaz de realizar dos ataques con tus garras, las cuales son consideradas armas naturales con la propiedad «ligero», causando 1d6 de daño cortante. En caso de acertar un ataque, podrás usar tu acción adicional para realizar un tercer ataque de mordida, ...

► Cuerpo desestructurado (Forma wendigo): Debido a la composición de tu cuerpo, se te dificulta utilizar herramientas o equipamiento, es por eso que, al transformarte, este quedará inútil. Aún en este estado, puedes lanzar conjuros y tu CA pasa a ser 13 + tu modificador de Destreza.

► Comer hombres: Necesitas comer carne de una criatura humanoide una vez cada 3 días (mínimo), en caso de no hacerlo, te transformarás permanentemente en un wendigo hasta que quedes saciado. Volverás a tu forma original una vez estés satisfecho o quedes a 0 puntos de golpe.

► Olfato de cazador (Forma wendigo): Obtienes ventaja en las tiradas de Percepción relacionadas al olfato.

► Cazador natural: Obtienes competencia con la prueba de habilidad Sigilo.

► Retomar la cordura: Cada vez que te transformes, debes lanzar 1d4. 1-2. Te vuelves hostil contra todas las criaturas. 3-4. Mantienes el control de tu cuerpo hasta que la transformación termine. Si te transformas por no comer, no podrás recuperar la cordura.

► Centinela: Reduces a 0 la velocidad de las criaturas a las que impactes con un ataque de oportunidad. Puedes hacer ataques de oportunidad contra criaturas que han usado Destrabarse. Puedes usar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.

► Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

► 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 40 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 Aspecto aterrador: Con una acción, canaliza tus emociones más oscuras y las concentra en un estallido de amenaza mágica. Todas las criaturas en un rango de 30 pies de ti, que puedan verte y que elijas, deberán realizar una tirada de salvación de Sabiduría. En caso de fallar, estarán bajo el estado Asustado durante ...

► Canalizar: Controlar muertos vivientes: Con una acción, elige a una criatura muerta viviente que se encuentre a 30 pies o menos y puedas ver. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, tendrá que obedecer tus órdenes durante las 24 horas siguientes o hasta que este vuelva a usar esta opción de Canalizar...

► 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 de Rompijuramentos: Un rompijuramentos pierde todos los conjuros de juramento que hubiera

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Lord venator viejo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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>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"/>	1 <u>Infligir heridas</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Llamada necroflamigera</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de necrofuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 1d6 y 2d6 (+1d6 a cada daño por dos niveles de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y necrótico y, si tienen éxito, la mitad.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Corona de la locura</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						

Lord venator viejo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

3

CONOCIDOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Fragmento mental	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
Introduces una púa desorientadora de energía psíquica en la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de inteligencia o recibirá 1d6 de daño psíquico.						
Truco	Hormigueo	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Apaga momentáneamente una parte del sistema nervioso de una criatura que puedas ver antes de sobre estimularlo y causarle un dolor intenso. La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, sufre 1d8 de daño psíquico.						
Truco	Rayo de escarcha	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
Truco	Toque helado	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 Escudo	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 Proyectoil mágico.						
<input type="checkbox"/>	1 Infligir heridas	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 Reprensión infernal	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	2 Corona de la locura	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.						
<input type="checkbox"/>	2 Oscuridad	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						
<input type="checkbox"/>	2 Rayo abrasador frenético	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres rayos de fuego y los lanzas hacia objetivos que se encuentren dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 1d6 de daño por fuego + 1d4 de daño psíquico. Cada objetivo al que haya impa...						
<input type="checkbox"/>	3 Bola de fuego frenético	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo índice hasta un punto que elijas dentro del alcance y explota con un leve estruendo en un estallido de llamas amarillas. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Dest...						