



Lucardo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 6

CLASE Y NIVEL

Dhampiro

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Caótico maligno

ALINEAMIENTO

Fosforin

JUGADOR

0

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

13

- Fuerza +5
- Destreza +3
- Constitución +3
- Inteligencia +1
- Sabiduría +4
- Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
- Arcanos 0
- Atletismo +7
- Engañar +1
- Historia 0
- Interpretación +1
- Intimidar +4
- Investigación +3
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción +3
- Perspicacia +3
- Persuasión +4
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

35

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 67

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espadon	+7	2d6 +4 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Disfruto siendo fuerte y me gusta romper cosas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. En la vida como en la guerra, los más fuertes ganan. (Malvado)

IDEALES

Ninguno

VÍNCULOS

Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional.

DEFECTOS

Dhampiro:

- Tamaño
- Legado Ancestral
- Visión en la oscuridad
- Naturaleza Imperecedera
- Trepár cual Arácnido
- Mordisco Vampírico
- Idiomas
- Tipo de criatura
- velocidad

Paladín Nivel 6:

- Abjurar Enemigo
- Ataque adicional
- Aura de protección Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Dogmas de venganza
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Lucha a Ciegas
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos
- Voto de enemistad

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Abyssal, draconic, gnome, comun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

buscando los tres libros...

Las grades disgresiaciones de mazzfrost, el hambre oscura, hadar entidad estelar, y tetthamar caído. ensayo sobre un rey enano, camino a baldur gate a buscar la libreria. y ver que pasa

2 pan relleno de miel elfica, pan edi viajero, y pan dulce copper de crowns

banda de wherechakales de Korvala, al menos son 3 intregantes. una mujer whweerechakal.

imbar jopven mudo con lentes.

\*Ibani; una mujer musculosa con cicatrices,segunda al mando y \*ramá un tipo muy hablador y atletico

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

es un poco resentido con la vida...

NOTAS ADICIONALES

Es un dhampiro, viene de Ravenloft.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando obtienes este linaje.
- ▶ **Legado Ancestral:** Si sustituyes una raza por este linaje, puedes mantener los siguientes elementos: las competencias en habilidades que ganaras de ella y cualquier velocidad trepando, volando y nadando que obtuvieras de ella. Si no conservas alguno de estos elementos, o si eliges este linaje en la creación del pe...
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ **Naturaleza Imperecedera:** No necesitas respirar.
- ▶ **Trepador cual Arácnido:** Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando. Además, en el nivel 3, puedes moverte en horizontal y vertical por superficies verticales y boca abajo en techos si tienes las manos libres.
- ▶ **Mordisco Vampírico:** El mordisco de tus colmillos es un arma natural que cuenta como un arma cuerpo a cuerpo sencilla con la que tienes competencia. Sumas tu modificador por Constitución en vez de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y de daño cuando atacas con este mordisco. Causa 1d4 de daño perforante...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.
- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad caminando es de 35 pies.
- ▶ **Abjurar Enemigo:** Utiliza Canalizar Divinidad y una acción con una criatura a hasta 60 pies como objetivo. Deberá realizar una TS de Sabiduría (muertos vivos e infernales con desventaja). Fallo: velocidad o y asustada 1 min o hasta daño. Éxito: velocidad a la mitad por 1 min o hasta daño.
- ▶ **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 10 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.
- ▶ **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 juramento:** Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados. Una vez accedes a un conjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues un conjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...
- ▶ **Dogmas de venganza:** Las creencias del Juramento de la venganza pueden variar de un paladín a otro, pero todo su credo gira en torno a castigar a los malhechores empleando cualquier medio necesario. Los paladines que se entregan a esta creencia sacrifican voluntariamente su propia rectitud con tal de impartir la just...
- ▶ **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 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.
- ▶ **Lucha a Ciegas:** Visión ciega 10 pies, y puedes ver criaturas en ese rango que no estén tras cobertura total, incluso cegado o en oscuridad. Ves criaturas invisibles excepto si se esconden exitosamente de ti.
- ▶ **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.
- ▶ **Salud divina:** La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.
- ▶ **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.
- ▶ **Voto de enemistad:** Como acción adicional, puedes realizar un voto de enemistad contra una criatura que esté a 10 pies o menos de ti y que puedas ver, usando tu Canalizar Divinidad. Ganas ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura durante 1 minuto o hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0 o caiga inconsc...

RASGOS

Lucardo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	Arrepentimiento	Encantamiento	1 reacción	Instantáneo 1 asalto	30 pies	V
Haces que una sensación de remordimientos incomoda invade mágicamente a aquel que vaya a atacarte, la criatura debe superar un Tirada de Salvación de Sabiduría, en una fallida esta queda incapacitada hasta el inicio de tu siguiente turno perdiendo en el proceso el ataque o el conjuro lanzado.							
<input type="checkbox"/>	1	Castigo atronador	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	Favor divino	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.							