

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza +3
- ☐ Destreza +6
- ☐ Constitución +4
- ☐ Inteligencia +3
- ☒ Sabiduría +6
- ☒ Carisma +9

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +6
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar +3
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +3
- ☒ Intimidar +6
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +3
- ☒ Medicina +3
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción 0
- ☐ Perspicacia 0
- ☐ Persuasión +3
- ☒ Religión +3
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 74

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Nocturna +6 1d8 +5 Cortante

Balletas quantele... +6 1d8 +3 perforante

Fuelle llameante +6 2d6 +3 fuego

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura Reina Cuervo CA 18

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Devoción absoluta a la Reina Cuervo

IDEALES

No tiene por ahora

VÍNCULOS

Mudez

DEFECTOS

Dhampiro:

- Edad
- Tamaño
- Alineamiento
- Visión en la oscuridad
- Sensibilidad a la luz solar
- Magia vampírica
- Mordisco
- Sed de sangre
- Resistencia vampírica
- Idiomas

Paladin Nivel 8:

- Ataque adicional
- Aura de preservación
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Combate con armas grandes
- Conjuros de juramento
- Dogmas del cuervo
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Mirada del Cuervo
- Salud divina
- Sentidos divinos
- voto de muerte

Dotes:

- Iniciado en la magia
- Maestro en armaduras medias

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

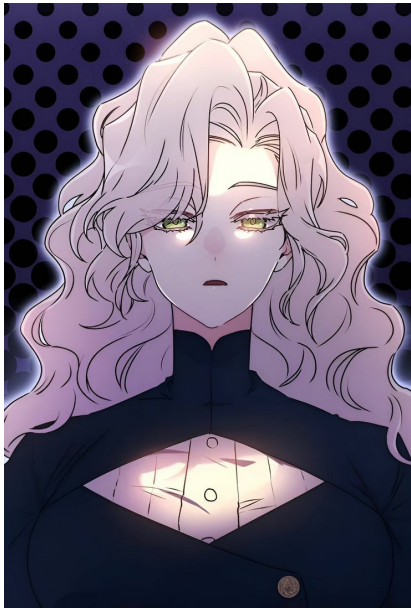
SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Los datos se incluirán en dinámicas. La mayor parte del tiempo lleva la armadura de la orden puesta y solo en condiciones de descanso, incapacidad o privacidad es que llega a quitársela.



APARIENCIA

En un remoto lugar, lejos de toda civilización mas allá de un lugubre pueblo bajo la tiranía del Lord vampiro, quien dominaba con miedo y sangre las tierras nevadas de un páramo desconocido para muchos.

cuyas tierras desoladas estaban a completa merced del villano que en no solo aterrada a su reino sino también a su propia familia.

Los recuerdos son confusos, letárgicos...

vagos momentos en los que se recuerda una figura materna cariñosa y dulce siendo quebrada multiples veces por una tiranía fraternal, una donde nacia un desmesurado odio.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Edad:** Los dhampiros son longevos gracias a su herencia de vampiros. Alcanzan la edad adulta al mismo ritmo que un humano, pero pueden vivir durante varios cientos de años.

► **Tamaño:** Los dhampiros tiene el mismo rango de altura y peso que los humanos.

► **Alinamiento:** La mayoría de los dhampiros sucumben al mal dentro de su sangre. Son criaturas antinaturales, y la mala influencia de su herencia de muertos vivientes hace que una perspectiva maligna sea difícil de superar. Los que luchan contra su naturaleza malvada rara vez progresan más allá de una perspectiv...

► **Visión en la oscuridad:** Maldito por tu herencia de vampiros, puedes ver fácilmente a través de la oscuridad. Puedes ver con poca luz a menos de 60 pies de ti como si fuera una luz brillante, y en la oscuridad como si fuera una luz tenue. No se puede discernir el color en la oscuridad, solo tonos de gris.

► **Sensibilidad a la luz solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las comprobaciones de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista cuando tu, el objetivo de tu ataque, o lo que sea que intentes percibir, esté expuesto a la luz solar directa.

► **Magia vampírica:** Conoces el truco ilusión menor. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Hechizar persona una vez con este rasgo y recuperar la capacidad de hacerlo cuando termines un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro de Paso brumoso una vez con este rasgo y re...

► **Mordisco:** Tus colmillos son armas naturales, que puedes usarlos para hacer ataques desarmados. Si golpeas, infliges un daño penetrante igual a $1d6 +$ tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente normal para un golpe desarmado.

► **Sed de sangre:** En el fragor de la batalla, puedes lanzarte a la sed de sangre. Como acción adicional, puedes hacer un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, causa su daño normal, y obtienes puntos de golpe temporales (mínimo de 1) igual a tu modificador de Constitución, y no puedes usar este ras...

► **Resistencia vampírica:** Tienes resistencia al daño necrótico.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común.

► **Iniciado en la magia:** Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de la lista de conjuros de esa clase. También un conjuro de nivel 1, que puedes lanzar a su nivel más bajo una vez por descanso prolongado. La aptitud mágica depende de la clase elegida.

► **Maestro en armaduras medias:** Te has acostumbrado a moverte con armaduras medias. Llevar armadura media no te da desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) y puedes sumar 3, en lugar de 2, a tu CA si tienes Destreza 16 o más.

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

► **Aura de preservación:** Tú y las criaturas amigas que se encuentren a 10 pies de ti tienen resistencia al daño necrótico y por frío, y no pueden ser hechizados, asustados o poseídos por criaturas no muertas.

► **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.

► **Combate con armas grandes:** Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».

► **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 del cuervo:** Los paladines del juramento del cuervo suelen ser muy severos y se adhieren a un código estricto que enfatiza la santidad de la vida y la muerte. La muerte es una parte natural de la vida. No temas a la muerte, porque no es más que la inevitable conclusión de la vida. La no muerte es una pervers...

► **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.

► **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.

► **Mirada del Cuervo:** Como acción, puedes levantar tu símbolo sagrado usando Canalizar la divinidad puedes liberar la mirada de la muerte sobre el mundo. Como acción, muestras tu símbolo sagrado. Cada criatura hostil a 30 pies de ti debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Cualquier criatura que falle s...

► **Salud divina:** La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES