



Paladín 3

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

sora63

JUGADOR

Maximilado Ragast, el no-c...

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

Legal neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- Fuerza +4
 - Destreza 0
 - Constitución +1
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +2
 - Carisma +1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias 0
 - Arcanos 0
 - Atletismo +6
 - Engañar -1
 - Historia 0
 - Interpretación -1
 - Intimidar +1
 - Investigación 0
 - Juego de Manos 0
 - Medicina +2
 - Naturaleza 0
 - Percepción 0
 - Perspicacia 0
 - Persuasión -1
 - Religión +2
 - Sigilo 0
 - Supervivencia 0
 - Trato con Animales 0
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 25

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha de batalla	+6	1d8 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura laminada CA 17
- Escudo CA 2
- 85 +295 oro.
- Polvo desaparición
- Cinco jabalinas.
- Armadura laminada
- Escudo laminada
- Símbolo sagrado.
- Escudo.

EQUIPO

Disfruto siendo fuerte y me gusta romper cosas. Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Nación. Mi ciudad, mi nación o mi gente son todo lo que importa. (Cualquiera)

IDEALES

Nunca olvidaré la derrota aplastante que sufrió mi compañía o a los enemigos que la causaron. Era un simple oficial y mano derecha del Conde Radagás del patio trasero, una región sin rey ni emperador ni ley más que la de los hombres. Nuestra región fue atacada y mi amo el conde apresado. Mi ser afines

VÍNCULOS

Yo obedezco la ley del desorden, aunque la ley genere miseria. Soy un firme defensor de la religión del caos hasta sus últimas consecuencias, y odio la autoridad y ley que no respeto o no me beneficia. No me importará comer hierba a cambio de no cambiarme a otras creencias. Por eso, llevo mi título

DEFECTOS

Paladín Nivel 3:

- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Combate con armas grandes
- Conjurios de juramento
- Dogmas de venganza
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Renunciar al Enemigo
- Salud divina
- Sentidos divinos
- voto de enemistad

RASGOS Y ATRIBUTOS

Maximilado Ragast, el no-c...

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



Era oficial y guardaespaldas del Conde de Radagás del patio trasero, que me crió desde que era niño y era la persona más sabia y justa que mis ojos jamás vieron.

El conde reinaba en la biblioteca y patio trasero de una mansión. Por desgracia, los otros no veían la grandeza de ese hombre, sólo veían su poca fuerza, y nunca pudo expandir sus territorios. Tampoco quiso, a pesar de que le insistiera una y otra vez.

En mi región, estas disputas son normales. Nuestra región sigue la ley del caos y del desorden: ningún hombre, mujer, elfo o ser de cualquier raza debe sentir más ley que la que crea justa. Por eso tenemos condes.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **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:** Cuando sacas 1 o 2 en un dado de daño de un ataque que realices con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar los dados, pero debes usar el nuevo resultado. El arma debe tener 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 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 Pq hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 Pq 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.

► **Renunciar al Enemigo:** Como una acción, presentas tu símbolo sagrado y entonas una plegaria de denuncia, usando tu Canalizar Divinidad. Escoge una criatura a 60 pies o menos de ti que puedas ver. Esa criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, a menos que sea inmune a ser asustada. Los seres demoníacos...

► **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...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS