



Frederick Zoetin Ioto
NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 2
CLASE Y NIVEL

Humano
ESPECIE

Acólito
TRASFONDO

Legal bueno
ALINEAMIENTO

Alaric_meow
JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

19

- ☐ Fuerza +4
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia -1
- ☒ Sabiduría +3
- ☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos -1
- ☒ Atletismo +6
- ☐ Engañar +4
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación +4
- ☒ Intimidar +6
- ☐ Investigación -1
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza -1
- ☐ Percepción +1
- ☒ Perspicacia +3
- ☒ Persuasión +6
- ☒ Religión +1
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Nemesis de Villan...

Espada larga

BONIF.

+8

+6

DAÑO/TIPO

1d8 +4 variable (E..

1d8 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Veo presagios en todos los eventos y acciones. Los dioses intentan hablar con nosotros, simplemente tenemos que escucharlos. Nada puede turbar mi optimismo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. Espero llegar un día a lo más alto de la jerarquía religiosa de mi fe (legal). Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno).

IDEALES

Todo lo que hago es por el pueblo llano. Haré cualquier cosa por proteger el templo al que he servido.

VÍNCULOS

Confío demasiado en los que tienen poder dentro de la jerarquía de mi templo.

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

común celestial sylvano y primordial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cota de malla CA 16
- Equipo de Tránsito - Acólito
- Paquete de sacerdote

RASGOS Y ATRIBUTOS

Paladín Nivel 2:

- Castigo divino
- Duelo
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Sentidos divinos

Rasgos personalizados:

- Activa - Último Bastión,



APARIENCIA

vieja carta rota
En aquel diario postrado sobre aquella mesa de madera parecida al mármol se cierne aquella libreta completamente desgastada y a duras penas legible con el viejo nombre de (Frederick Zoetin)

Profesía
Frederick Zoetin, nacido en loto y criado por la iglesia Zoetin, fue entrenado personalmente por uno de los altos cargos de la iglesia con el único propósito, acabar con la gran calamidad que dicta la vieja profesía.

Pensamientos
El joven Frederick no tiene recuerdos anteriores a sus 5 años, lo último que recuerda fue que se encontraba desangrando y moribundo a la entrada del templo Zoetin, siendo acogido por la joven clérigo tabaxi Emily, y su templo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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.
- ▶ 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 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.
- ▶ 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.
- ▶ Activa - Último Bastión:

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

200

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

PREPARADOS