



Frederick Zoetin loto  
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

<input type="radio"/> Fuerza	<b>+4</b>
<input type="radio"/> Destreza	<b>+2</b>
<input type="radio"/> Constitución	<b>+3</b>
<input type="radio"/> Inteligencia	<b>-1</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	<b>+3</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	<b>+6</b>

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	<b>+2</b>
<input type="radio"/> Arcanos	<b>-1</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	<b>+6</b>
<input type="radio"/> Engañar	<b>+4</b>
<input type="radio"/> Historia	<b>-1</b>
<input type="radio"/> Interpretación	<b>+4</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	<b>+6</b>
<input type="radio"/> Investigación	<b>-1</b>
<input type="radio"/> Juego de Manos	<b>+2</b>
<input type="radio"/> Medicina	<b>+1</b>
<input type="radio"/> Naturaleza	<b>-1</b>
<input type="radio"/> Percepción	<b>+1</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	<b>+3</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	<b>+6</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	<b>+1</b>
<input type="radio"/> Sigilo	<b>+2</b>
<input type="radio"/> Supervivencia	<b>+1</b>
<input type="radio"/> Trato con Animales	<b>+1</b>

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**

ÉXITOS **000**

FALLOS **000**

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE   BONIF.   DAÑO/TIPO  
Nemesis de Villan..   +8   1d8 +4 Variable (E, C)  
Espada larga   +6   1d8 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

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

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)

## # Profesia

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 profesia.

## # pensamientos

el joven Frederick no tiene recuerdos anteriores a sus 5 años, lo ultimo que recuerda fue que se encontraba desangrando y moribundo a la entrada del templo Zoetin, siendo acogido por la joven clérigo tabaxi Emili, 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 infilar 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 unconjuro 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  $(1 + \text{tu modificador por Carisma})$  veces por descanso largo.

► **Activa - Último Bastión:**

Frederick Zoetin loto

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2  
00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5  
PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo abrasador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
		Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderá al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede tratar de apagar el fuego.				
<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 infinge 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>Duelo forzado</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V
		Si el objetivo falla una TS de Sabiduría, se enfrenta obligada a ti en un duelo. Tendrá desventaja en los ataques contra otras criaturas que no seas tú y debe superar una TS de Sabiduría para alejarse más de 30 pies de ti. El conjuro acaba si es atacada por un aliado tuyo o si atacas a otra criatura.				
<input type="checkbox"/>	1 <u>Favor divino</u>	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.				