



Arthur de Nastivan
NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 2

CLASE Y NIVEL

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Daegonn

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza +3
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +4
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +5
- ☐ Engañar +1
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +2
- ☒ Medicina +2
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción 0
- ☐ Perspicacia 0
- ☒ Persuasión +3
- ☐ Religión 0
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2010

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Mandoble	+5	2d6 +3 cortante
Lanza	+5	1d6 +3 perforante
Daga	+5	1d4 +3 perforante
Arco largo	+4	1d8 +2 perforante
La oscura	+6	2d6 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18
- Escudo CA 2
- Pack de explorador 15po

EQUIPO

Tengo confianza en mis propias capacidades y haré lo que pueda para inspirar confianza en los demás. Si alguien está en problemas, siempre estoy dispuesto a prestar ayuda.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Destino. Nada ni nadie podrá apartarme de mi gran misión. (Cualquiera)

IDEALES

Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos.

VÍNCULOS

DEFECTOS

Paladín Nivel 2:

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

Dotes:

- Maestro en armas pesadas

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

10

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de herrero, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Arthur de Nastivan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Alto y robusto, su presencia impone a los demás, pero a la vez da confianza a los hombres y mujeres de buen corazón

APARIENCIA



APARIENCIA

Fue criado en el monasterio de Nastivan ya que era huérfano, allí paso su infancia donde aprendió a ser un hombre bueno y su devoción hacia la deidad... su camino parecía encaminarlo hacia el sacerdocio pero cuando fue creciendo se dio cuenta que los libros no eran su pasión sino las espadas. Siempre que tenía oportunidad veía a los caballeros en los torneos y siempre soñó con convertirse en uno, pero aquello no sucedería dada su falta de linaje.

Un día cuando apenas era un mozo el monasterio fue atacado por unos bandidos, los sacerdotes y monjes se refugiaron en el gran salón y justo cuando los iban a ejecutar apareció un hombre de brillante armadura y los salvo de una muerte segura. En aquel momento Artur supo en que quería convertirse y se puso al servicio de su salvador.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Maestro en armas pesadas:** Una vez por turno, al hacer un crítico o reducir los PG de una criatura a 0 con un arma cuerpo a cuerpo, podrás usar tu acción adicional para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Con un arma cuerpo a cuerpo pesada y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.

► **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.

► **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.

► **Intercepción:** Si atacan a un objetivo a 5 pies con un ataque, usa tu reacción para reducir el daño en 1d10 + tu bono de competencia. Debes empuñar un escudo o un arma sencilla o marcial.

► **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

2

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	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 para apagar el fuego.						
☐	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						