



Sir Serberg Haraldsen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 16

CLASE Y NIVEL

- Personalizado -

TRASFONDO

Llu

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Legal neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+6

22

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+5

20

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+4

19

- ☐ Fuerza +10
- ☐ Destreza +6
- ☐ Constitución +9
- ☐ Inteligencia +4
- ☒ Sabiduría +12
- ☒ Carisma +13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +11
- ☐ Engañar +4
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +4
- ☒ Intimidar +9
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +3
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción +3
- ☒ Perspicacia +8
- ☐ Persuasión +4
- ☐ Religión 0
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 204

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 16d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Mazo de guerra +..

Espada larga +2

BONIF.

+13

+13

DAÑO/TIPO

2d6 +8 contunden..

1d8 +8 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura del núcleo CA 19

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Paladín Nivel 16:

- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Aura de valor: Alcance de 10 pies
- Canalizar Divinidad
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Castigo divino mejorado
- Combate con armas grandes
- Conjuros de juramento
- Espíritu inflexible
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Lealtad divina
- Mejora de característica
- Principios de la corona
- Salud divina
- Sentidos divinos
- Toque purificador

Dotes:

- Maestro en armaduras pesadas
- Resistente
- Triturador
- Líder inspirador

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Es hermano del clérigo.

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Maestro en armaduras pesadas:** Eres capaz de emplear tu armadura para desviar golpes que matarían a otros. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 4, hasta un máximo de 20. Mientras estás llevando armadura pesada, el daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que recibas se reduce en 3.
- ▶ **Resistente:** Tu puntuación de Constitución aumenta en 4, hasta un máximo de 20. Cuando tiras un Dado de Golpe para recuperar puntos de golpe, el número mínimo que recuperas con esta tirada es dos veces tu modificador por Constitución (como mínimo 2).
- ▶ **Triturador:** Tienes experiencia en el arte de aplastar a tus enemigos, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu Fuerza o Constitución en 4, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con un ataque que inflige daño contundente, puedes moverla 5 pies a un espacio desocupado...
- ▶ **Líder inspirador:** Invierte 10 minutos en inspirar a tus compañeros para luchar. Hasta a 6 criaturas amistosas a 30 pies o menos que puedan verte u oírte y entenderte. Cada uno recibe tantos Pq temporales como tu nivel + tu modificador de Carisma. Para volver a recibir los Pq temporales de esta dote se debe descansar.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **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
- ▶ **Aura de valor:** Tú y las criaturas amistosas que se encuentren cerca de ti no podéis ser asustadas mientras tú estés consciente.
 - Alcance de 10 pies
- ▶ **Canalizar Divinidad:** Desafío del Campeón. Pronuncias como acción adicional, puedes levantar la moral de las criaturas heridas usando Canalizar Divinidad. Todas las criaturas que escojas, puedan escucharte y estén situadas a 30 pies o menos de ti recuperan hasta 1d6 + tu modificador de Carisma (1 como mínimo) puntos de...
- ▶ **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 4, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 4, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.
- ▶ **Castigo divino mejorado:** Estás tan imbuido del poder de lo justo que todos tus impactos con armas cuerpo a cuerpo llevan poder divino. Cuando impactes a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, la criatura recibe 1d8 puntos de daño adicionales por daño radiante. Si utilizas Castigo divino en un ataque, suma este daño al...
- ▶ **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...
- ▶ **Espíritu inflexible:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser paralizado o aturdido.
- ▶ **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 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.
- ▶ **Lealtad divina:** Cuando una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ti reciba daño, puedes usar tu reacción para sustituir mágicamente tu salud por la de la criatura objetivo. lo que provoca que esa criatura no reciba daño. Tú recibes el daño en su lugar, y este daño no puede ser reducido ni prevenido de n...
- ▶ **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 4. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Principios de la corona:** Los principios del Juramento a la Corona a menudo los determina el monarca al que se hace el juramento, pero se suelen enfatizar estos principios. Ley. La ley es primordial. Es la argamasa que une las piedras de la civilización y se debe respetar. Lealtad. Tu palabra es tu compromiso. Sin lea...
- ▶ **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 tantas veces como tu modificador por Carisma veces por descanso largo.
- ▶ **Toque purificador:** Puedes usar tu acción para eliminar el efecto de un conjuro que haya sobre ti o sobre una criatura voluntaria a la que toques. Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Carisma (mínimo una vez). Recuperas los usos gastados cuando termina un descanso prolongado.

RASGOS