



Gerard

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 1

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Noble

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +3
- Destreza 0
- Constitución +3
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +3

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

CA: 18

INICIATIVA: 0

VELOCIDAD (PIES): 30

Puntos de Golpe Máximos: 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

DADOS DE GOLPE

Total: 1d10

ÉXITOS: 000

FALLOS: 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+5	1d8 +3 cortante

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

10

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común

EQUIPO

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2

RASGOS DE PERSONALIDAD

Nadie que mire mi regia postura puede dudar que esté por encima de las sucias masas.

IDEALES

Obligación noble. Es mi deber proteger y cuidar a aquellos por debajo de mí. (Bueno)

VÍNCULOS

La gente común debe verme como un héroe de la gente.

DEFECTOS

Secretamente pienso que todo el mundo está por debajo de mí

RASGOS Y ATRIBUTOS

Paladín Nivel 1:

- Imponer las manos
- Sentidos divinos

Notes:

- Maestro en armaduras pesadas

Gerard

NOMBRE DEL PERSONAJE

Vistes con distinción, llevas los colores honorables de tu familia, tu orden y tu reino. Todo en ti exuda superioridad y grandeza.

APARIENCIA



APARIENCIA

Tu historia comienza en el seno de un prestigiosa familia, en la que tu hermano mayor heredaría la posición y el privilegio. Sin embargo, te esperaba un carrera militar que por influencias y posición se dio en la más prestigiosa orden del reino. Destacaste durante toda tu carrera evitando mezclarte con los asuntos de la plebe siempre que podías. Actualmente te encuentras en un traslado a una asignación de lugarteniente en la frontera, lo que parecen ser los peores años venideros de tu vida. Muchas personas se marchitan lejos de la civilización, en la barbarie más absoluta, por lo que dudas seriamente de merecer esta asignación. Definitivamente está muy por debajo de tu status. Finalmente, percibes por primera vez en tu vida la frialdad y la falta absoluta de amor en la que creciste en una familia en la que la posición, las apariencias y el deber lo son todo.

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.
- ▶ **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.
- ▶ **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