

FUERZA
+2
15

DESTREZA
+1
12

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
+2
14

CARISMA
+5
20

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza +1
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +7
- Carisma +10

HABILIDADES

- Acrobacias +1
- Arcanos +5
- Atletismo +7
- Engañar +5
- Historia 0
- Interpretación +5
- Intimidar +5
- Investigación +5
- Juego de Manos +1
- Medicina +7
- Naturaleza 0
- Percepción +2
- Perspicacia +2
- Persuasión +5
- Religión +5
- Sigilo +1
- Supervivencia +7
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 180
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 16d10 ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
LUGH	+7	2d6 +2 perforant..

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

Idiomas:
Común, élfico, celestial

EQUIPO

- DANA CA 18
- MORRIGAN CA 2

RASGOS DE PERSONALIDAD

Me niego a convertirme en una víctima, y no permito que nadie más también lo sea. Me gusta leer y memorizar poesía. Me ayuda a calmarme y me trae breves momentos de felicidad.

IDEALES

Intento ayudar a aquellos necesitados, sin importar el coste personal (Bueno)

VÍNCULOS

Una terrible culpa me consume. Espero poder encontrar la redención mediante mis actos.

DEFECTOS

Tengo ciertos rituales que debo seguir cada día. Nunca debo romperlos.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Aasimar castigador:

- Mejora de Característica
- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- Manos Curativas
- Portador de Luz
- Resistencia Celestial
- Visión en la oscuridad
- Idiomas
- Consunción radiante

Paladín Nivel 16:

- Abjuración extraplano
- Ataque adicional
- Aura de centinela: 10 pies
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Aura de valor: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Castigo divino mejorado
- Conjuros de juramento
- Dogma de los vigilantes
- Imponer las manos
- Interceptar
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Reprimenda del vigilante
- Salud divina
- Sentidos divinos
- Toque purificador
- Voluntad del vigilante



APARIENCIA

Valandras, el ángel amable y paternal es su padre.

NOTAS ADICIONALES

Su padre, un medio elfo; su madre, una humana vieron a su hija, Felyna, ser bendecida por el poder de Valandras, un ángel amable y paternal que la hizo su campeona. Todo se torció cuando Felyna fue al valle de Barovia, en el semiplano de Ravenloft, situado en una esquina de Shadowfell. Felyna acabó medio doblegada a las ordenes de Strahd ya que había entrado en sus dominios a husmear, y encima sin invitación. El señor oscuro del valle de Barovia casi la llevó a la locura tras cazarla, pues la sometió a varias torturas.

Finalmente, Strahd la maldijo, arrebatándole la vista e impidiéndole que pudiera hablar de la maldición que le había echado, ya que no había conseguido sacarle información del porqué se había colado en sus dominios. Valandras le ofreció un contramaleficio: no se quedaría ciega, ni en su totalidad, ni mientras llévase una

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Mejora de Característica:** Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1 y tu puntuación de Carisma en 2
- ▶ **Edad:** Los aasimars maduran al mismo ritmo que los humanos, pero viven unos pocos años más
- ▶ **Alineamiento:** Debido a su naturaleza celestial, lo más habitual es que los aasimars sean buenos. Aunque siempre hay alguno que cae en las garras del mal, renegando de su linaje
- ▶ **Tamaño:** La complexión de los aasimars es como la de los humanos, pero mejor proporcionada. Eres de tamaño Mediano
- ▶ **Manos Curativas:** Como acción, puedes tocar a una criatura y tirar una cantidad de d4 igual a tu bonificador por competencia. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.
- ▶ **Portador de Luz:** Conoces el truco Luz, la Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlo. Puedes lanzar el conjuro **Restablecimiento menor** una vez usando este atributo, y recu...
- ▶ **Resistencia Celestial:** Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Debido a tu sangre celestial, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Eres capaz de ver hasta a 60 pies en luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y celestial.
- ▶ **Consumción radiante:** Cuando alcances el nivel 3, podrás usar una acción adicional para desatar la energía celestial de tu interior. Tu transformación dura 1 minuto o hasta que le pongas fin como acción adicional. Cuando te transformes, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. De tus ojos y...
- ▶ **Abjuración extraplanar:** Puedes usar tu Canalizar Divinidad para castigar a seres que no son del mundo. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y cada aberración, celestial, elemental, hada o demonio a 30 pies de ti que pueda oírte, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fallida, la criat...
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **Aura de centinela:** Emites un aura de alerta mientras no estés incapacitado. Cuando tú y cualquier criatura de tu elección dentro de los 10 pies de ti tiréis iniciativa, cada uno gana un bono a la iniciativa igual a tu modificador de Carisma (mínimo de +1).
- 10 pies
- ▶ **Aura de protección:** Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, conseguis 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:** 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 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, 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...
- ▶ **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...
- ▶ **Dogma de los vigilantes:** Un paladín que asume el Juramento de los Vigilantes jura proteger el reino de los mortales de las amenazas de otro mundo. Vigilancia las amenazas que enfrenta son astutas, poderosas y subversivas. Estate siempre alerta por su corrupción. Lealtad Nunca acepte obsequios o favores de amigos o ...
- ▶ **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.
- ▶ **Interceptar:** Cuando una criatura que puedas ver golpea a un objetivo que este a 5 pies de ti puedes usar tu reacción para reducir el daño que sufrirá este en 1d10 + bonificador de competencia (mínimo 0) Debes estar empuñando un escudo o mínimo un arma (Simple, Marcial) para usar la reacción.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo 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.
- ▶ **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 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

RASGOS

Felyna the lady of silver fire

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

2

OO

NIVEL 5

CONJUROS

13

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
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo atronador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma suena como un trueno que se escucha a 300 pies. El ataque inflige 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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
<p>Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
<p>Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hallar corcel</u>	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S
<p>Convocas una montura espiritual excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Entiende tu idioma y puedes comunicarte telepáticamente con ella. Al montar, puedes lanzar conjuros de alcance personal sobre ella. Sólo puedes tener una montura a la vez.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
<p>Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Aura de vitalidad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 puntos de golpe.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
<p>Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Castigo abrumador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Tu próximo ataque cuerpo a cuerpo ataca el cuerpo y la mente. Inflige 4d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Además, si falla una TS de Sabiduría tiene desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica, y no puede realizar reacciones hasta el fin de su próximo turno.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Corona</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V
<p>Con una palabra, comienzas a brillar con un aura circular de luz arremolinada que abrasa a tus enemigos. Hasta que termine el hechizo arrojas luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue por un 20 pies adicionales.</p>						