

FUERZA

0

10

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución 0
- ☒ Inteligencia +6
- ☒ Sabiduría +5
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar +3
- ☒ Historia +6
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☒ Investigación +6
- ☐ Juego de Manos +1
- ☒ Medicina +5
- ☐ Naturaleza +2
- ☐ Percepción +1
- ☒ Perspicacia +5
- ☐ Persuasión +3
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +1
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 52

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE Deithwen

BONIF. +4

DAÑO/TIPO 1d4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- vestido azul de Brianna CA 14
- Kit de diplomático
- Paquete de diplomático

EQUIPO

1. Me enamoro fácilmente de las personas 2. Soy una persona muy leal

RASGOS DE PERSONALIDAD

Lealtad, daría mi vida por el señor o reino al que sirvo.

IDEALES

Le debo todo a mis padres, por eso haré que estén orgullosos de la diplomática en que me he convertido.

VÍNCULOS

No puedo resistirme a sobreproteger al señor al que sirvo, lo cual más de una vez me ha causado problemas.

DEFECTOS

Dhampiro:

- Edad
- Tamaño
- Alineamiento
- Visión en la oscuridad
- Sensibilidad a la luz solar
- Magia vampírica
- Mordisco
- Sed de sangre
- Resistencia vampírica
- Idiomas

Mago Nivel 12:

- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la Evocación
- Esculpir conjuros
- Evocación potenciada
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro
- Truco potenciado

Dotes:

- Amigos de todos
- Diplomático
- Médico

RASGOS Y ATRIBUTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

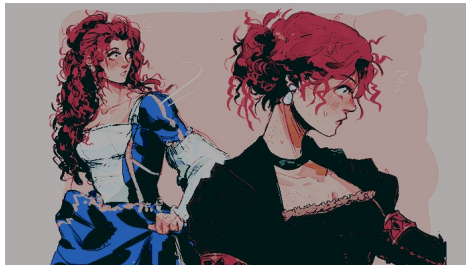
Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Kit de diplomático, Paquete de diplomático

Idiomas:

Común, Elfico, Vieja lengua, Vampírico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Creencias. Selunita

NOTAS ADICIONALES

Hija de Brianna Vassermiller (Humana hechicera - noble) y August van Der Ermius (Elfo-vampiro explorador - noble), tras la "resurrección" de August, Brianna y su marido viajaron por un portal que los llevaría a otro universo, acabaron en Neverwinter, antes de la primera caída de este cuando la enfermedad de "la lamentación" asoló la ciudad, sus padres vivieron la primera caída, de hecho fue Brianna la que tomó la iniciativa de ayudar a reconstruir aquel reino y ayudar a los enfermos, forjándose así un nombre en Neverwinter como "la dama blanca", es decir, una sanadora (aunque antiguamente Brianna no fue conocida precisamente por ello, si no más bien por ser un ser destructor), August construyó los cimientos de una nueva casa en el Barrio de los Arcanistas para que así su mujer pudiera seguir con sus estudios de magia y tal vez, en un futuro su bastago pudiera tener una educación a la altura.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Edad:** Los dhampiros son longevos gracias a su herencia de vampiros. Alcanzan la edad adulta al mismo ritmo que un humano, pero pueden vivir durante varios cientos de años.

► **Tamaño:** Los dhampiros tienen el mismo rango de altura y peso que los humanos.

► **Alineamiento:** La mayoría de los dhampiros sucumben al mal dentro de su sangre. Son criaturas antinaturales, y la mala influencia de su herencia de muertos vivientes hace que una perspectiva maligna sea difícil de superar. Los que luchan contra su naturaleza malvada rara vez progresan más allá de una perspectiva...

► **Visión en la oscuridad:** Maldito por tu herencia de vampiros, puedes ver fácilmente a través de la oscuridad. Puedes ver con poca luz a menos de 60 pies de ti como si fuera una luz brillante, y en la oscuridad como si fuera una luz tenue. No se puede discernir el color en la oscuridad, solo tonos de gris.

► **Sensibilidad a la luz solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las comprobaciones de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista cuando tu, el objetivo de tu ataque, o lo que sea que intentes percibir, esté expuesto a la luz solar directa.

► **Magia vampírica:** Conoces el truco ilusión menor. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Hechizar persona una vez con este rasgo y recuperar la capacidad de hacerlo cuando termines un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro de Paso brumoso una vez con este rasgo y re...

► **Mordisco:** Tus colmillos son armas naturales, que puedes usarlos para hacer ataques desarmados. Si golpeas, infliges un daño penetrante igual a $1d6 + tu\ modificador\ de\ Fuerza$, en lugar del daño contundente normal para un golpe desarmado.

► **Sed de sangre:** En el fragor de la batalla, puedes lanzarte a la sed de sangre. Como acción adicional, puedes hacer un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, causa su daño normal, y obtienes puntos de golpe temporales (mínimo de 1) igual a tu modificador de Constitución, y no puedes usar este ras...

► **Resistencia vampírica:** Tienes resistencia al daño necrótico.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común.

► **Amigos de todos:** Has desarrollado tu magnética personalidad para facilitarte la vida en el mundo.

► **Diplomático:** Dominas el arte de la diplomacia, obteniendo los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia con la habilidad Persuasión. Si ya eres competente con la habilidad, agregas el doble de tu bono de competencia a las pruebas que hagas con éstas...

► **Médico:** Dominas con gran maestría el arte de la medicina.

► **Copiar un conjuro en el libro:** Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.

► **Erudito de la evocación:** El oro y el tiempo que debes gastar para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.

► **Esculpir conjuros:** Puedes crear «bolsas» de relativa seguridad para los efectos de tus conjuros de evocación. Cuando lances un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir un número de ellas igual a $1 + el\ nivel\ del\ conjuro$. Las criaturas elegidas superan automáticamente la tirada...

► **Evocación potenciada:** Puedes añadir tu modificador por Inteligencia a una de las tiradas de daño de cualquier conjuro de evocación de mago que lances.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuro preparado.

► **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.

► **Recuperación arcana:** Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.

► **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

► **Truco potenciado:** El daño de tus trucos afecta incluso a criaturas que evitan el impacto del efecto. Cuando una criatura tiene éxito en una tirada de salvación contra tu truco, recibe la mitad del daño (si lo hay), pero no sufre los efectos adicionales.

RASGOS

Sythana van Der Ermus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	3 OOO	3 OOO	2 OO	1 O				14 PREPARADOS	5 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
	Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.					
	Truco <u>Codificar pensamientos</u>	Encantamiento	1 acción	8 horas	Personal	S
	Poniendo un dedo en tu cabeza, sacas un recuerdo, una idea o un mensaje de tu mente y lo transformas en una hebra tangible de energía resplandeciente llamada hilo de pensamiento, la cual persiste mientras dure el conjuro o hasta que vuelvas a lanzarlo.					
	Truco <u>Crear hoguera</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	
	Creas una hoguera en el suelo que puedes ver dentro del alcance. Hasta que termina el conjuro, la hoguera mágica llena un cubo de 5 pies. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lances el conjuro debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 1d6 de daño de fuego.					
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d6 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).					
	Truco <u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.					
☐	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
	Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.					
☐	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
	Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.					
☐	1 <u>Grasa</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S, M
	Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado y lo convierte en terreno difícil. Las criaturas en pie en el área, y las que entren o terminen su turno en ella deben superar una TS de Destreza para no caer tumbadas.					
☐	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.					
☐	2 <u>Abrassador de aganazzar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
	Una línea de llamas rugientes de 30 pies de largo y 5 pies de ancho emana de ti en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 3d6 de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.					
☐	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.					
☐	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
☐	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.					
☐	3 <u>Toque vampírico</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
	Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas la mitad del daño infligido. Puedes volver a hacer el ataque en cada turno como acción. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.					
☐	3 <u>Volar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Una criatura voluntaria tocada consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. Puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 3.					
☐	4 <u>Escudo de fuego</u>	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
	Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o gélido, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impacten cuerpo a cuerpo reciben 2d6 puntos de daño por fuego/frío.					
☐	4 <u>Invocar elemental</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Invocas un espíritu elemental. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el bloque de estadísticas del Espíritu elemental. Cuando lances el conjuro, elige un elemento: Aire, Tierra, Fuego o Agua.					
☐	4 <u>Muro de fuego</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.					
☐	5 <u>Conjurar elemental</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Conjuras un elemental en un área de aire, tierra, fuego o agua de 10 pies cúbicos. Es amistoso hacia ti y tus compañeros. Tiene sus propios turnos e iniciativa. Obedece tus órdenes verbales. Se vuelve hostil si pierdes la concentración. Aumenta el VD en 1 por cada nivel de conjuro por encima de 5.					
☐	5 <u>Dominar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría (con ventaja si estáis luchando contra él) o quedar hechizado. Puedes darle órdenes con un vínculo telepático y hará lo posible por obedecértas. La duración aumenta hasta 10 minutos a nivel de conjuro 6, 1 hora a 7 y 8 horas a nivel 8.					
☐	6 <u>Vórtice de llamas</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
	Haces que estalle un poderoso tornado de fuego, atrapando a tus enemigos en un infierno infernal. Elige un punto que pueda ver en el suelo dentro distancia. El vórtice se forma con un radio interior, entre 5 y 20 pies (su elección) rodeado de 1 llamas de un pie de espesor, que son opacas.					