

FUERZA

0

10

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución 0
- ☒ Inteligencia +7
- ☒ Sabiduría +3
- ☐ Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☐ Arcanos +4
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar +4
- ☒ Historia +7
- ☐ Interpretación +4
- ☒ Intimidar +7
- ☒ Investigación +7
- ☐ Juego de Manos +1
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +4
- ☐ Percepción 0
- ☒ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión +4
- ☐ Religión +4
- ☐ Sigilo +1
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 35

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón de brillo ...	+4	1d6 +1 Contundente...
Mordisco	+4	1d4 +1 Perforante
Ballesta de brillo...	+4	1d8 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Una prenda de ropa característica o un arma distintiva sirve de emblema de quién soy. No me importa que todo el mundo esté en mi contra, siempre haré lo que considere correcto.

RASGOS DE PERSONALIDAD

obsesión. He vivido de esta forma tanto tiempo que no puedo imaginar otro modo de hacerlo.

IDEALES

Tengo la necesidad desesperada de volver con alguien o a un lugar, pero lo perdí en las Brumas.

VÍNCULOS

Creo que me persigue un destino aciago y que quienes se me acerquen sufrirán un final trágico.

DEFECTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de ladrón, Honda, u. de Disfrazarse

Idiomas:

Común, Élfico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Semielfo (Vampiro):

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico
- Visión en la oscuridad
- Inmunidad a enfermedades
- Maldito
- No Muerto
- Sin ser invitado
- Daño con agua
- Estaca de madera
- vulnerabilidad a la luz del sol
- Sujeto de un Primigenio
- Mordisco
- Alimentación
- Transformación
- Encanto hipnótico
- Resistencia oscura

Mago Nivel 8:

- Copiar un conjuro en el libro
- Cosecha sombría
- Erudito de la nigromancia
- Esclavos muertos vivos
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Dotes:

- Telepata

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Es hijo de un vistani y una elfa.

NOTAS ADICIONALES

De las tierras nortenas de Neverwinter viene el mago Lightstar, un reconocido mago que se había labrado un nombre importante y su ambición lo llevaba a ser el hechicero de Daguit Neverember, pero alguien se le adelantó... Sythana... esa maldita Sythana van Der Ermus, aquella maldita pelirroja le había quitado su ambición y ya buscará la forma de castigarlo por ello. Así pues viajó entre tierras lejanas hasta dar con gentes que conocían algo llamado "Barovia" un medio-plano situado en el Shadowfell, un plano al que uno solo podía acceder si atravesaba "La Bruma", bien... ¿y si...? ¿y si controlaba la bruma y mandaba a todo aquel que le molestase a Barovia? Empezando... por su amo.

----- Siglos antes -----

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre éfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► Ancestro félico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► Visión en la oscuridad: Puedes ver en la oscuridad hasta 60 pies como si fuera luz tenue y en la penumbra como si fuera luz brillante.

► Inmunidad a enfermedades: Eres inmune a todas las enfermedades.

► Maldito: Estas afligido por la maldición del vampiro, una transformación oscura que consume tu humanidad. Tu maldición solo puede terminar con el hechizo de deseo. Si tu maldición termina, tu raza cambia a la que eras antes de ser maldito.

► No Muerto: Cuentas como No Muerto ante los conjuros y efectos mágicos.

► Sin ser invitado: Esta maldición te impide entrar a un lugar sin ser invitado, reflejando el desdén del mundo por tu nueva existencia.

► Daño con agua: El agua corriente puede dañarte, infligiendo 3 (1d6) de daño ácido cada vez que estás en contacto con ella.

► Estaca de madera: Si una estaca de madera es clavada en tu corazón mientras duermes, no despertarás.

► Vulnerabilidad a la luz del sol: Si te expones a la luz solar directa, recibes daño radiante igual a 4 (1d8) al comienzo de cada uno de tus turnos y no puedes usar tu transformación.

► Sujeto de un Primigenio: Estás a merced de un vampiro primigenio, cuya voluntad es un vínculo oscuro que te une a su destino. Este ser tiene la capacidad de influir en tus acciones y decisiones, y puede exigir que cumplas sus deseos. Si no lo haces, podrías sufrir consecuencias devastadoras. La relación con tu primigenio...

► Mordisco: Tienes un ataque cuerpo a cuerpo natural que puedes usar como ataque de acción. Realiza un ataque de mordisco que causa 1d4 + tu modificador de Destreza en daño. Si el objetivo es una criatura humanoide, puedes elegir consumir su sangre. Si lo haces, recuperas puntos de golpe igual a la cantidad ...

► Alimentación: Debes alimentarte de sangre al menos una vez cada tres días. Si no lo haces, sufrirás desventajas en tus tiradas de ataque y en tus tiradas de salvación hasta que te alimentes nuevamente.

► Transformación: Como acción, puedes transformarte en una forma etérea (similar a una niebla) o en un murciélago. Puedes usar esta transformación un número de veces igual a tu bonificador de competencia por descanso largo. Esta transformación dura 1 hora o hasta que decidas revertirla. Durante esta forma, no puedes...

► Encanto hipnótico: Como acción, puedes intentar hipnotizar a una criatura humanoide que puedas ver a 30 pies de ti. La criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD (CD = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma). Si falla, queda encantada durante 1 minuto. Si la criatura...

► Resistencia oscura: Tienes resistencia al daño de necrótico.

► Telepatía: Despiertas la capacidad de conectarte mentalmente con los demás, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Puedes hablar telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver a menos de 60 pies de ti. Tus expresiones...

► 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.

► Cosecha sombría: En el nivel 2 ganas la habilidad de recoger la energía vital de las criaturas que matas con tus conjuros. Una vez por turno, cuando matas a una o más criaturas con un conjuro de nivel 1 o superior, recuperarás un número de puntos de golpe equivalentes al doble del nivel del conjuro, o el triple de ...

► Erudito de la nigromancia: A partir del momento en el que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de nigromancia en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

► Esclavos muertos vivientes: En el nivel 6 añades el conjuro Animar muerto a tu libro de conjuros si aún no lo tenías. Cuando lanzas animar muerto, puedes designar un cuerpo o una pila de huesos adicional, creando otro zombi o esqueleto, según corresponda. Siempre que crees un muerto viviente usando un conjuro de nigromancia...

► 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.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

2

OO

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

12

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Descarga de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).					
	Truco Infestación	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
	Haces que una nube de ácaros, pulgas y otros parásitos aparezcan momentáneamente en una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución, o recibe 1d6 de daño de veneno.					
	Truco Luces danzantes	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.					
	Truco Mano de mago	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
	Truco Tocar a los muertos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	
	Señala a una criatura que puedes ver dentro del alcance, y el sonido de una campana dolorosa llena el aire a su alrededor por un momento. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o recibir 1d8 de daño necrótico.					
	Truco Toque helado	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PS hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
☐	1 Proyectil mágico	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.					
☐	1 Rayo de hechicería	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.					
☐	1 Rayo nauseabundo	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Un rayo de energía enfermiza arremete contra una criatura. Si le alcanzas con un ataque de conjuro a distancia, sufre 2d8 puntos de daño por veneno y debe superar una TS de Constitución o quedar envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.					
☐	1 Risa horrible de Tasha	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.					
☐	2 Detectar pensamientos	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver.					
☐	2 Nube de dagas	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro por encima de 2.					
☐	2 Pase brumoso	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.					
☐	2 Rayo en arco	Abjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Un rayo crepitante sale volando hacia un objetivo dentro del alcance. Si acierta, el objetivo recibe 3d8 de daño de Relámpago y el rayo salta desde el objetivo a otra criatura de tu elección a 15 pies el rayo puede saltar hasta tres veces.					
☐	3 Animar a los muertos	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
	Creas sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.					
☐	3 Contrabechizo	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
	Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.					
☐	3 Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	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.					
☐	3 Pequeña choza de Leomund	Evocación	1 minuto (ritual)	8 horas	Personal	V, S, M
	Una cúpula de fuerza de 10 pies de radio te rodea por encima. Es opaca desde el exterior pero transparente desde dentro. Nueve criaturas de tamaño Mediano o menor pueden entrar contigo, y pueden cruzarla. En la cúpula no tienen efecto conjuros o efectos mágicos. El ambiente dentro es cómodo y seco.					
☐	3 Terror	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una TS de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible hasta perderte de vista.					
☐	3 Toque vampírico	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.					
☐	4 Marchitar	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución: si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.					
☐	4 Puerta dimensional	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
	Te teletransportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.					