



Naëris "BlackSword" Som...
NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 13

CLASE Y NIVEL

Elfo oscuro (Drow)

ESPECIE

Noble

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

llara

JUGADOR

167354

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

19

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+5

20

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +3
- Constitución +2
- Inteligencia +4
- Sabiduría +5
- Carisma +10

HABILIDADES

- Acrobacias +3
- Arcanos +9
- Atletismo 0
- Engañar +5
- Historia +9
- Interpretación +5
- Intimidar +5
- Investigación +9
- Juego de Manos +3
- Medicina 0
- Naturaleza +4
- Percepción +5
- Perspicacia 0
- Persuasión +10
- Religión +4
- Sigilo +3
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+5

CA 21

INICIATIVA +3

VELOCIDAD (PIES) 30

Puntos de Golpe Máximos 110

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada Larga de...	+12	1d8+2d4 +7 Corta...
Descarga Sobren..	+10	1d10 +5 Mágico y ..
Arco largo de So..	+11	1d8 +6 Perforante.
Ballesta Pesada...	+11	1d10 +6 Perforant..
Descarga de Fue..	+10	2d8 Necrótico

15 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Espada corta, Estoque

Idiomas:

Común, Élfico e InfraComún

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Escudo Mágico - Armadura Rara CA 4
- Cota de Escamas Mágica de Mithral - Armadura Rara CA 15
- Apuesta de los Tres Dragones
- Kit de Ropa Elegante
- Anillo de Sellar "BrisaNocturna"
- Documento de Linaje "BrisaNocturna"
- virotos (15)
- Amuleto de Cuero y obsidiana
- Pack de explorador de mazmorras
- Bolsa de dinero
- Pendiente Llameante - objeto Maravilloso Infrecuente
- Broche "Arpa de Acero" y "Arpa de Bronce"
- Caja de Música Exótica
- Documento de CoPropiedad de Mansión CraneoTrol
- Permiso de Consulta "Biblioteca-Academia McBorne"
- Esencia de Jazmín en Crema
- Flechas (20)
- Aljaba
- Estuche
- Botas Élficas - objeto Maravilloso Infrecuente
- Anillo de Escudo Mental - Anillo Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
- varita de Detección Mágica - varita Infrecuente
- varita de Mensaje - varita Común
- varita de Sanación - varita Infrecuente

A pesar de mi noble cuna, no me coloco por encima del resto de la gente. Todos tenemos la misma sangre. Si me haces daño, te aplastaré, arruinaré tu nombre y salaré a tus campos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Debo probar que puedo encargarme de mí mismo, sin la protección de mi familia (Caótico)

IDEALES

Afrontaré cualquier reto con tal de conseguir la aprobación de mi familia.

VÍNCULOS

Escondo un secreto verdaderamente escandaloso que podría arruinar a mi familia para siempre

DEFECTOS

Elfo oscuro (Drow)

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad Superior
- Sensibilidad a la Luz Solar
- Magia Drow

Brujo Nivel 13:

- Arcano místico
- Armadura de Maleficios
- Descarga agónica
- Espectro Maldito
- Filo sediento
- Guerrero Maléfico
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Maldición del Filo Maléfico
- Maleficio implacable
- Máscara de los Mil Rostros
- Pacto de la hoja mejorado
- Pacto del filo
- Visión del diablo

Dotes:

- Alta Magia Drow

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Ya ha matado suficiente como para que La Dama Cuervo lo deje tranquilo 11 Semanas y 4 Días, pues cada semana debe cumplir los deseos de una muerte de alguien que la merezca.

PACTO INFERNAL (valantajar el Rakshasa).

NOTAS ADICIONALES

Nombre Completo **Naëris "ShadowSun" BrisaNocturna "BlackSword"***

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.
- ▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ **Visión en la oscuridad Superior:** Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.
- ▶ **Sensibilidad a la Luz Solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.
- ▶ **Magia Drow:** Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.
- ▶ **Alta Magia Drow:** Asimilas más de la magia típica de los elfos oscuros. Aprendes el conjuro de detectar magia y puedes lanzarlo a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro. También adquieres levitar y disparar magia, cada uno de los cuales puedes utilizar una vez sin emplear un espacio de conjuro. Recuperas la cap...
- ▶ **Arcano místico:** Tu patrón te otorga un secreto mágico llamado «arcano». Elige un conjuro del nivel indicado de la lista de conjuros de brujo como este arcano. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro. Debes terminar un descanso prolongado para poder utilizarlo de nuevo. En niveles superiores, co...
- ▶ **Armadura de Maleficios:** Si el objetivo de tu Maldición del Filo Maleficio te impacta con una tirada de ataque, puedes utilizar tu reacción para tirar un d6, con un resultado de 4 o superior, el ataque falla, independientemente de su tirada.
- ▶ **Descarga agónica:** Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- ▶ **Espectro Maldito:** Cuando acabas con la vida de un humanoide, puedes hacer que su espíritu se alce de su cadáver como un espectro. El espectro obtiene tantos puntos de golpe temporales como la mitad de tu nivel de brujo. Además, cuenta con un bonificador especial a sus tiradas de ataque igual a tu modificador de Car.
- ▶ **Filo sediento:** Requisito nivel 5, rasgo Pacto de hoja. Puedes atacar con tu arma de pacto dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **Guerrero Maleficio:** Tras terminar un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que no tenga la propiedad "a dos manos". Cuando ataques con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en vez del de Fuerza o Destreza, tanto para las tiradas de ataque como para las de daño.
- ▶ **Lista de Conjuros Ampliada:** El Filo Maleficio te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.
- ▶ **Magia del pacto:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.
- ▶ **Maldición del Filo Maleficio:** Como acción adicional, elige a una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti. El objetivo queda maldito durante 1 minuto. Esta maldición termina antes de ese tiempo si el objetivo o tú moris, o si quedas incapacitado. Hasta que la maldición finalice, obtienes beneficios.
- ▶ **Maleficio implacable:** Requisito Nivel 7, conjuro o algún rasgo que te permita maldecir. Tu maldición crea un vínculo temporal entre tú y tu objetivo. Como acción gratuita puedes teletransportarte hasta 30 pies en un espacio desocupado que puedas ver y este a 5 pies de la criatura maldecida.
- ▶ **Máscara de los Mil Rostros:** Puedes lanzar Disfrazarse a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.
- ▶ **Pacto de la hoja mejorado:** Requisito previo rasgo del Pacto de la hoja. Puedes usar cualquier arma que invocas con tu rasgo Pacto de la hoja como foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de brujo. Además, el arma gana una bonificación de +1 a sus tiradas de ataque y daño, a menos que sea un arma mágica que ya te...
- ▶ **Pacto del filo:** Usa tu acción para crear un arma de pacto cuerpo a cuerpo en tu mano libre que adopta la forma que decidas. Tienes competencia con ella mientras la empuñas. Se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos.
- ▶ **Visión del diablo:** Puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
	Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
	Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	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.					

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

3
000

CONJUROS

12

CONOCIDOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.						
	Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	Truco <u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
	Truco <u>Toque helado</u>	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 PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro <u>Proyectil mágico</u> .						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Contorno borroso</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrabechizo</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disparar magia</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Terror</u>	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 perderle de vista.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Marchitar</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Castigo desterrador</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma inflige 5d10 puntos de daño de fuerza extra al objetivo. Además, si el ataque reduce los PG a 50 o menos, lo destierras. Si pertenece a otro plano, desaparece, retornando a él. Si no, queda atrapada en un semiplano inofensivo. Regresa donde estaba al acabar el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Estática Sináptica</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Eliges un punto dentro del alcance y provocas que una energía psíquica explote allí. Todas las criaturas en una esfera de 20 pies de radio centrada en dicho punto deberán realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Las criaturas con una puntuación de Inteligencia de 2 o menos no pueden vers...						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Inmovilizar monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver a tu elección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final de cada turno. Si tiene éxito, el conjuro termina. Puedes afectar a otra criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>De la carne a la piedra</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Constitución o quedar apresado. Debe hacer otra TS al final de cada turno. Si supera 3 tiradas, el conjuro termina. Si falla 3 veces, se convierte en piedra mientras dura el conjuro. Si mantienes la concentración, el efecto permanece hasta disipado.						
<input type="checkbox"/>	7 <u>Desplazamiento entre planos</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tú y hasta ocho criaturas voluntarias os cogéis de la mano formando un círculo y sois transportadas a otro plano de existencia. Puedes especificar el destino en términos generales o con la secuencia de símbolos de un círculo de teletransporte. Puedes usar este conjuro para expulsar a una criatura.						