



Lady Lázuli

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 3

CLASE Y NIVEL

Cortesano

TRASFONDO

Lady Tuca

JUGADOR

Semielfo

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA  
0  
10DESTREZA  
+2  
14CONSTITUCIÓN  
+2  
14INTELIGENCIA  
0  
10SABIDURÍA  
0  
10CARISMA  
+3  
16

<input type="radio"/> Fuerza	0
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+2
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input type="radio"/> Engañar	+3
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+5
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input type="radio"/> Percepción	0
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+5
<input type="radio"/> Religión	0
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 +2 30  
CA INICIATIVA VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8  
ÉXITOS 000  
FALLOS 000  
DADOS DE GOLPE  
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+4	1d8 +2 perforante
Daga	+2	1d4 perforante
Daga	+2	1d4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Herramientas de ladrón
- Canalizador Arcano

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Tridente

Idiomas:

Abisal, común y éfico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre élfica, 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 feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **Don de los Mares:** obtienes una velocidad nadando de 40 pies y puedes respirar bajo el agua.
- ▶ **Libro de secretos antiguos:** Requisito rasgo Pacto del tomo Ahora puedes escribir rituales en tu libro de las sombras. Elige dos conjuros de nivel 1 que tengan la etiqueta «ritual» de cualquier lista de conjuros (no es necesario que sean de la misma lista). Los conjuros aparecen en el libro y no cuentan como conjuros conocidos.
- ▶ **Lista de Conjuros Ampliada:** El Insombrable te permite elegir entre una lista de conjuros ampliada cuando aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo para ti.
- ▶ **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.
- ▶ **Pacto del tomo:** Tu patrón te da un grimorio titulado Libro de las sombras. Cuando consigas este rasgo, elige tres trucos de cualquier lista de conjuros (no es necesario que sean de la misma lista). Mientras el libro esté en tu poder, puedes lanzar esos trucos a voluntad y no cuentan como trucos conocidos. Aunque...
- ▶ **Tentáculo de las Profundidades:** Puedes invocar mágicamente un tentáculo espectral que ataque a tus enemigos. Como acción adicional, creas un tentáculo de 10 pies de largo en un punto que puedas ver a 60 pies o menos de ti. El tentáculo dura 1 minuto o hasta que utilices este rasgo para crear otro tentáculo. Cuando crees el ten...
  - 1d8 de daño de frío
- ▶ **Vigor infernal:** Puedes lanzar Falsa vida sobre ti mismo a voluntad como si fuera un conjuro de nivel 1, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes materiales.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Lady Lázuli

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

TRUCOS

2  
00

4

2  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirada...					
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, infinge 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>Moldear el Agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	30 pies	S
	Elige una zona de agua situada dentro del alcance, que puedas ver y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Mueves ó cambias cómo fluye el agua de forma instantánea, hasta 5 pies en la dirección que prefieras. Este movimiento no tiene l...					
Truco	<u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.					
Truco	<u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Crees 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 emplee tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
	Crees o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto. O haces lllover agua (extinguiendo las llamas que haya) o eliminas niebla en un cubo de 30 pies de lado. Al lanzarlo usando nivel mayor de 1, creas/destruyes 10 galones/nivel o aumenta el lado del cubo 5 pies/nivel.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Maleficio</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Colocas una maldición en una criatura. Le infinges 1d6 puntos de daño necrótico extra cuando le impactas con un ataque. Tiene desventaja en las pruebas con una característica a tu elección. Aumenta la duración a 8 horas con nivel de conjuro 3 o 4, y a 24 horas con nivel de conjuro 5 o superior.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Rayo de hechicería</u>	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 infijir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujadas 15 pies. Acercaese por la linea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
	No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.					