DUNGEONS & DRAGONS

Vis'enya Tavreen "Silversw..	Clérigo 12, Bardo 3	Acólito	Mia
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
	Elfo oscuro (Drow)	Caótico bueno	
	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA -1 (8)

DESTREZA +4 (18)

CONSTITUCIÓN +2 (14)

INTELIGENCIA +1 (13)

SABIDURÍA 0 (10)

CARISMA +4 (18)

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Fuerza	-1
⊘ Destreza	+9
○ Constitución	+2
○ Inteligencia	+1
⊘ Sabiduría	+5
⊘ Carisma	+9

HABILIDADES

⊘ Acrobacias	+9
○ Arcanos	+3
○ Atletismo	+1
○ Engañar	+6
○ Historia	+3
⊘ Interpretación	+14
⊘ Intimidar	+14
○ Investigación	+3
○ Juego de Manos	+6
○ Medicina	+2
○ Naturaleza	+3
⊘ Percepción	+5
⊘ Perspicacia	+5
⊘ Persuasión	+9
⊘ Religión	+6
○ Sigilo	+6
○ Supervivencia	+2
○ Trato con Animales	+2

15 — **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta, Espada corta, Espada larga, Estoque

Idiomas:
Élfico (Drow), Común, Dwarvish.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+5 — **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

22	+6	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 150

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 15d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Phalar Aluve	+13	3d8 +12 Cortante
Colmillos de la Re..	+13	1d4 +12 perforant..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de la Abuela CA 14
- Alas de vuelo CA 0
- Anillo de Protección Familiar
- Botas de Paso Brumoso CA 12
- Máscara de la Suerte
- Lira de la Doncella Oscura

EQUIPO

Tolero (o no) otras fes y respeto (o condeno) que se adoren otros dioses. Puedo encontrar intereses comunes con mis enemigos más fieros, empatizar con ellos y trabajar por la paz.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. Debemos ayudar a provocar los cambios que los dioses introducen en el mundo (caótico). Poder. Espero llegar un día a lo más alto de la jerarquía religiosa de mi fe (legal). Fe. Creo en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).

IDEALES

Acabaré con el dominio de Lolth en nombre de mi señora Eilistraee.

VÍNCULOS

Juzgo a los demás con dureza y a mí mismo con aún más severidad. Una vez elijo una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás. Soy inflexible en mis opiniones.

DEFECTOS

Elfo oscuro (Drow):
- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad Superior
- Sensibilidad a la Luz Solar
- Magia Drow

Clérigo Nivel 12:
- Bailarina guerrera
- Bendición de la Dama oscura
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar divinidad: Danza de Eilistraee
- Canción de coraje
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 2 o menor
- Expulsar muertos vivientes
- Hechicera danzante
- Hechizos de Espada Danzante
- Impacto divino
- Intercesión divina
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Sonrisa de la Dama oscura

Bardo Nivel 3:
- Ademán de cuchilla
- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Competencias adicionales
- Duelo
- Estilo de combate
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia

Dotes:
- Atacante salvaje

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Vis'enya Tavreen "Silversw..

NOMBRE DEL PERSONAJE

Oh, Vis'enya... su belleza sólo es superada por su fuerza de voluntad. Cuando hablamos de Vis, hablamos de una joven drow de estatura media, delgada pero atlética debido a las intensas y extremas horas de entrenamiento a las que está acostumbrada desde pequeña. Su cuerpo y su rostro están cubiertos de pequeñas pecas aquí y allá, especialmente en el puente de la nariz y las mejillas, los hombros, el pecho y los muslos. Su tono de piel está entre un tono medio de azul y morado, lo que definitivamente hace que sus grandes y brillantes ojos rosados de sirena resalten debajo de sus cejas blancas. Volviendo a la nariz, podemos decir que es pequeña y respingona, "adornada" con una cicatriz también en el puente nasal. Tiene mejillas sonrosadas, labios carnosos y dientes de color blanco perlado con colmillos puntiagudos. Suele ocultar sus puntiagudas orejas de elfo bajo su espeso y largo cabello blanco, normalmente trenzado hasta las rodillas. Vis'enya suele llevar maquillaje oscuro, que la hace parecer más intimidante y le sienta bien también. Eilistraee la bendijo con toda su belleza y gracia sabiendo que algún día ella sería su campeona.

APARIENCIA

APARIENCIA

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.

- Atacante salvaje: Una vez por turno, cuando tiras el daño de un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes repetir los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras.

- Bailarina guerrera: Cuando te golpean con un arma o un hechizo de ataque mientras usas armadura ligera o ninguna y no tienes un escudo, puedes usar tu reacción para añadir tu modificador de Destreza a tu CA.

- Bendición de la Dama oscura: obtienes competencia en dos de las habilidades de la siguiente lista, interpretación, espadas largas y cortas, pudiendo ser ambas sutiles, y un instrumento de tu elección. Sin embargo, no puedes tener competencia en escudos, armaduras medias y pesadas.

- Canalizar divinidad: Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivientes o realizar un efecto determinado por tu dominio. Los usos se recuperan tras un descanso breve o largo. La CD de las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.
- 2/descanso

- Canalizar divinidad: Danza de Eilistraee: A partir del nivel 2 de clérigo, mientras tengas una espada larga o grande, hasta armadura ligera y ningún escudo puedes usar Canalizar Divinidad para realizar una hermosa danza de batalla que durá un minuto o antes si no puedes moverte. Mientras está activa ganas los siguientes bonificadores: -...

- Canción de coraje: Desde el nivel 1,cuando tú o un aliado a 30 pies de ti que pueda oírte atacáis, realizáis una tirada de habilidad o una tirada de salvación de Carisma o Sabiduría puedes usar tu reacción para invocar la canción de la Dama oscura. Tú o tu aliado podéis añadir tu modificador de Carisma a la tirada....

- Destruir muertos vivientes: Cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivientes, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:
- Destruye con VD 2 o menor

- Expulsar muertos vivientes: Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivientes. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.

- Hechicera danzante: Puedes usar Carisma para lanzar conjuros en lugar de Sabiduría. Además de tu símbolo sagrado de Eilistraee, puedes usar arte como concentración de hechizo. Una melodía tocada en un instrumento o tu propia voz cantando puede servir como concentración de hechizo y componente verbal del hechizo. Ad...

- Hechizos de Espada Danzante: Aparte de la magia conocida por los clérigos, las Espadas Danzantes poseen unos hechizos otorgados especialmente por su dios Eilistraee.

- Impacto divino: Al nivel 8 obtienes la habilidad de infundir tu arma con energía divina. Una vez cada turno, puedes causar 1d8 de daño radiante extra al golpear a un enemigo con tu arma. Al nivel 14, el daño aumenta a 2d8.

- Intercesión divina: Solicita a tu deidad que interceda por ti en momentos de gran necesidad. Describe el tipo de ayuda que necesitas y tira 1d100. Con un resultado igual o inferior a tu nivel de clérigo, tu deidad intercederá. El DM decide la naturaleza de la intercesión. A nivel 20 tu petición tiene éxito siempre.

- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos).

- Lanzamiento ritual: Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

- Sonrisa de la Dama oscura: A partir del nivel 6, como acción, puedes invocar a Eilistraee àra hipnotizar a tus enemigos y proteger à tus aliados. Escoge un número de enmigos igual o menor à tu modificador de Sabiduría a menos de 30 pies que puedan verte u oírte. Esas criaturas deben superar una tirada de salvación de Sabid...

- Ademán de cuchilla: Aprendes a realizar demostraciones impresionantes de destreza y velocidad marcial. Cada vez que tomas la acción de Ataque en tu turno, el ritmo de tu caminata aumenta 10 pies hasta el final del

NOTAS ADICIONALES

turno, y si un ataque de arma que realizas como parte de esta acción golpea a una criatura, puedes usar...

- Aprendiz de mucho: Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.
- Canción de descanso: Tocas música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un

RASGOS

Vis'enya Tavreen "Silversword"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo	Sabiduría	17	+9
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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	1 O	1 O		12 PREPARADOS	5 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Fuego lunar de Eilistraee	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Invoca una pequeña bola de luz lunar que orbita alrededor de su invocador, puede moverse y es capaz de atacar, terminando el conjuro							
	Truco	Guía	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.							
	Truco	Llama sagrada	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).							
	Truco	Luz	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.							
	Truco	Palabra de resplandor	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Pronuncias una palabra divina, y un ardor radiante surge de ti. Cada criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 1d6 de daño radiante.							
	Truco	Piedad con los moribundos	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	Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.							
	Truco	Resistencia	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.							
	Truco	Taumaturgia	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.							
☐	1	Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
☐	1	Crear o destruir agua	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto. O haces llover 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.							
☐	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
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.							
☐	1	Detectar el bien y el mal	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.							
☐	1	Detectar magia	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.							
☐	1	Detectar venenos y enfermedades	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.							
☐	1	Escudo de fe	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
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.							
☐	1	Hechizar persona	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.							
☐	1	Infligir heridas	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
☐	1	Orden imperiosa	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.							
☐	1	Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Perdición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.							
☐	1	Protección contra el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Vis'enya Tavreen "Silversword"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo	Sabiduría	17	+9
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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	1 O	1 O		12 PREPARADOS	5 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	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	Purificar comida y bebida	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.							
☐	1	Saeta guiada	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.							
☐	1	Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.							
☐	2	Arma espiritual	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.							
☐	2	Augurio	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DJ debe elegir como augurio "dicha", "desdicha", "dicha y desdicha" o "nada". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.							
☐	2	Auxilio	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Calmar emociones	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.							
☐	2	Detectar trampas	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.							
☐	2	Dulce descanso	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.							
☐	2	Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.							
☐	2	Llama permanente	Evocación	1 acción	Hasta disipado	Personal	V, S, M
Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.							
☐	2	Localizar objeto	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.							
☐	2	Plegaria de curación	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Potenciar característica	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Protección contra veneno	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.							
☐	2	Rayo de luna	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución: si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
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.							
☐	2	Silencio	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.							
☐	2	Sordera / Ceguera	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Sugestión	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable . Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.							
☐	2	Vínculo protector	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria con una conexión mística. Mientras esté a 60 pies o menos de ti, obtiene +1 a la CA y a las TS y es resistente a todos los daños. Cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad. Una criatura no puede tener dos vínculos custodios.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Vis'enya Tavreen "Silversword"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo	Sabiduría	17	+9
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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	1 O	1 O		12 PREPARADOS	5 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	2	Zona de verdad	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Creas una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.							
☐	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	Caminar sobre el agua	Transmutación	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Hasta tres criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance consiguen obtienen la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida como si fuera un terreno sólido inofensivo. Si tu objetivo está sumergido en un líquido, lo saca a la superficie a una velocidad de 60 pies por asalto.							
☐	3	Círculo mágico	Abjuración	1 minuto	1 hora	10 pies	V, S, M
Creas un cilindro de 10 pies de radio y 20 de altura con runas brillantes. Elige celestiales, elementales, fatas, infernales o no muertos. Las criaturas del tipo elegido no pueden entrar en el cilindro voluntariamente por medios no mágicos y tienen desventaja en los ataques contra objetivos dentro.							
☐	3	Clarividencia	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	5000 pies	V, S, M
Creas un sensor invisible en una ubicación conocida u obvia (detrás de una puerta, o en una esquina) que esté hasta a 1 milla. Al lanzar el conjuro y como acción, puedes elegir ver o escuchar como si estuvieras en ese lugar. Una criatura que pueda verlo (con Ver lo invisible) verá un orbe de luz.							
☐	3	Crear comida y agua	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente, suficientes para sustentar hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida, pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre.							
☐	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	Don de lenguas	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Este conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.							
☐	3	Espíritus guardianes	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduría o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.							
☐	3	Fundirse con la piedra	Transmutación	1 acción (ritual)	8 horas	Toque	V, S
Te fundes con una superficie de piedra de tamaño suficiente para contenerte. Te vuelves invisible e indetectable por medios no mágicos. No puedes ver y tienes desventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción). Puedes lanzar conjuros sobre ti. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra.							
☐	3	Glifo custodio	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
Crea una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 10 pies de diámetro. Indica la condición de activación. Puede almacenar un conjuro de nivel igual o inferior al espacio de conjuro utilizado o provocar una explosión de 20 pies de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).							
☐	3	Hablar con los muertos	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.							
☐	3	Imponer maldición	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.							
☐	3	Levantar maldición	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.							
☐	3	Luz del día	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. Emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.							
☐	3	Palabra de curación en masa	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan PG igual a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a muertos ni constructos. La curación aumenta 1d4 por cada nivel de conjuro por encima de 3.							
☐	3	Protección contra energía	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.							
☐	3	Recado	Evocación	1 acción	1 asalto	Ilimitado	V, S, M
Envías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. Las criaturas con Inteligencia 1+ entienden el mensaje. Hay un 5% de que un mensaje entre planos no llegue.							
☐	3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
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.							
☐	3	Señal de esperanza	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.							
☐	4	Adivinación	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Contactas con un dios (o su sirviente) al que puedes hacer una única pregunta concerniente a una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en un plazo máximo de 7 días. El director de juego te dará una respuesta veraz, la cual puede ser una frase corta, una rima críptica o un augurio.							
☐	4	Canción de Creación	Evocación	1 acción		Personal	V, S
Usando un espacio de hechizo de nivel 4 o superior, puedes usar el conjuro Imagen Mayor, haciendo que una serie de hebras de luz lunar creen bellas imágenes para ti.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Vis'enya Tavreen "Silversword"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo	Sabiduría	17	+9
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 ○○○○	3 ○○○	3 ○○○	3 ○○○	2 ○○	1 ○	1 ○	1 ○		12 PREPARADOS	5 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	4	Canción de Esperanza	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
La Espadas Danzantes de la Dama Oscura son capaces de usar su canto en el fragor de la batalla para invocar los poderes que les otorga su diosa, capaces de inspirar miedo, curar aliados, crear belleza o inspirar grandes hazañas.							
☐	4	Canción de Éxtasis	Encantamiento	1 acción	Mantenido 1 minuto	Personal	V, S
Bailas mientras cantas, creando un espectáculo de belleza inverosímil y gran emoción, mientras hebras de luz lunar tejen y dibujan escenas hipnotizantes.							
☐	4	Canción de Vida	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Tu canción cura heridas y alivia el dolor de quien la escucha. Tu conjuro crea 1d4 hilos de suave luz lunar que se entrelazan para crear una mujer élfica alta que cura a tus aliados.							
☐	4	Controlar agua	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas, que puede ser un cubo de hasta 100 pies de lado. Al lanzar el conjuro y cada turno, como acción, puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos: apartar las aguas, inundación, redirigir la corriente o remolino.							
☐	4	Destierro	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.							
☐	4	Guardia contra la muerte	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S
Concedes protección contra la muerte a una criatura tocada. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe. Si fuera a morir por un efecto instantáneo (sin daño), éste queda anulado. Después el conjuro termina.							
☐	4	Guardián de la fe	Conjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V
Un guardián espectral Grande aparece y flota en un espacio sin ocupar de tu elección. La primera vez en su turno que un enemigo se acerque 10 pies o menos debe realizar una TS de Destreza. Sufre 20 puntos de daño radiante si falla y la mitad si tiene éxito. Se desvanece al infligir 60 de daño.							
☐	4	Libertad de movimiento	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.							
☐	4	Localizar criatura	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. Puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo.							
☐	4	Moldear la piedra	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño o una sección de piedra de no más de 5 pies en cualquier dimensión y le das la forma que se adapte a tu propósito. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible hacer mecanismos con detalles más finos.							
☐	5	Alzar a los muertos	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Devuelves a la vida a una criatura que tocas que lleve muerta no más de 10 días. Si el alma es libre y voluntaria, vuelve a la vida con 1 PG. También neutraliza veneno y cura enfermedades no mágicas que le afectaban. Cierra heridas mortales pero no restaura partes del cuerpo que falten.							
☐	5	Arma sagrada	Evocación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Imbuyes un arma que tocas con poder sagrado. Hasta que termina el conjuro, el arma emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue por 30 pies adicionales. Además, los ataques con armas hechos con él infligen un daño radiante adicional de 2d8 en un golpe.							
☐	5	Atadura planar	Abjuración	1 hora	24 horas	60 pies	V, S, M
Vinculas a tu servicio a un celestial, un elemental, una fata o un infernal, que debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de Carisma o quedar ligado para servirte y seguir tus órdenes lo mejor que pueda. La duración aumenta según el nivel de conjuro.							
☐	5	Camino lunar	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Visión	V, S, M
Eilistraee otorga a sus mejores guerreras la capacidad de proteger a sus aliados de todo mal para enfrentarse a la Reina de las Arañas o a quien quiera que trate dañarlas.							
☐	5	Comunión	Adivinación	1 minuto (ritual)	1 minuto	Personal	V, S, M
Contactas con tu deidad o con un representante divino y, antes de que termine el conjuro, le haces hasta tres preguntas que se puedan responder con sí o no. Recibes una respuesta correcta para cada una, dentro del conocimiento del ser divino.							
☐	5	Conocer las leyendas	Adivinación	10 minutos	Instantáneo	Personal	V, S, M
Proporciona un resumen del conocimiento popular sobre una persona, lugar u objeto nombrado: relatos actuales, historias olvidadas o incluso un saber secreto poco conocido. Sólo consigues información si tiene una importancia legendaria. La información es precisa pero puede usar lenguaje figurativo.							
☐	5	Consagrar	Evocación	24 horas	Hasta disipado	Toque	V, S, M
Tocas un punto e infundes el área que lo rodea, de hasta 60 pies de radio, con un poder sagrado (o sacrílego). Celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos no pueden entrar. Puedes vincular un efecto adicional al área: descanso eterno, idiomas, miedo, oscuridad, silencio, valor, etc.							
☐	5	Contagio	Nigromancia	1 acción	7 días	Personal	V, S
Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Si impactas, le envenenas. Al final de cada turno, debe realizar una TS de Constitución. Si falla 3, escoge una enfermedad que dura mientras lo haga el conjuro. Si supera 3, el conjuro termina.							
☐	5	Curar heridas en masa	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Disipar el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra ti. Puedes terminar el conjuro con un toque a un afectado por un encantamiento de una de estas criaturas; con un ataque de conjuro c/c, tratando de devolver a la criatura a su plano.							
☐	5	Escudriñar	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Elige una criatura que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. Debe hacer una TS de Sabiduría, modificada según lo bien que conoces al objetivo y el tipo de conexión física que tienes con él. Si falla, se crea un sensor invisible que le sigue a través del cual puedes ver y escuchar.							
☐	5	Geas	Encantamiento	1 minuto	30 días	60 pies	V
Das una orden mágica a una criatura que puedas ver. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Hechizada, recibe 5d10 puntos de daño psíquico si actúa contra tus instrucciones (máximo una vez al día). Una orden suicida termina el conjuro.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Vis'enya Tavreen "Silversword"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo	Sabiduría	17	+9
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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	1 O	1 O		12 PREPARADOS	5 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	5	Golpe flamígero	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Una columna de fuego divino de 40 pies de altura y 10 de radio cae en el punto que elijas. Las criaturas dentro hacen una TS de Destreza. Si fallan reciben daño igual a 4d6 fuego + 4d6 radiante. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 (fuego o radiante) por nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Plaga de insectos	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Un enjambre de langostas mordaces llena una esfera de 20 pies de radio. Cada criatura que esté dentro, comience o acabe el turno en el área, debe hacer una TS de Constitución. Si falla sufre 4d10 perforante. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Restablecimiento mayor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.							
☐	6	Aliado planar	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	60 pies	V, S
Suplicas ayuda a una conocida entidad de otro mundo: dios, primordial, príncipe demonio, etc. Envía a un celestial, elemental o infernal que le sea leal a un lugar sin ocupar dentro del alcance. Puedes pedirle ayuda a la criatura a cambio de un pago (aprox 100po/minuto, 1.000po/hora o 10.000po/día).							
☐	6	Barrera de cuchillas	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	90 pies	V, S
Creas una pared de hasta 100 pies de largo, 20 pies de alto y 5 pies de grosor de afiladas cuchillas que giran. Proporciona ¾ de cobertura y es terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en la zona, se debe superar una TS de Destreza o sufrir 6d10 de daño cortante. Si tiene éxito, la mitad.							
☐	6	Crear muerto viviente	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Solo de noche. Hasta 3 cadáveres humanoides de tamaño Mediano o Pequeño seleccionados se convierten en necrófagos bajo tu control. Como acción adicional, puedes darles órdenes mentales si se encuentran hasta a 120 pies de ti. Antes de 24 horas, debes lanzarles de nuevo el conjuro o se liberarán.							
☐	6	Curar	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.							
☐	6	Dañar	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe superar una TS de constitución o recibir 14d6 de daño necrótico. Si tiene éxito, la mitad. El daño no puede reducir sus PG a menos de 1. Si falla la TS, sus PG máximos se reduce durante 1 hora en una cantidad igual al daño recibido.							
☐	6	Encontrar el camino	Adivinación	1 minuto	Concentración 1 día	Personal	V, S, M
Elige como destino una localización con la que estés familiarizado, en tu mismo plano plano de existencia e inmóvil. Sabes lo lejos que está y en qué dirección se encuentra. Cuando se te presenta una elección de sendas en el camino, sabes de manera automática cuál es la ruta más corta y directa.							
☐	6	Festín de héroes	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un gran festín para hasta 13 criaturas que se consume en 1 hora y desaparece después. Tras ello, cada participante se cura de enfermedades y venenos, se vuelve inmune a veneno y a quedar asustado, tiene ventaja en las TS de Sabiduría y aumenta sus PG máximos (y recupera) 2d10. Dura 24 horas.							
☐	6	Palabra de regreso	Conjuración	1 acción	Instantáneo	5 pies	V
Tú y hasta 5 criaturas voluntarias que se encuentren a 5 pies o menos de ti os teleportáis instantáneamente a un santuario designado de antemano. Debes designar un santuario lanzando este conjuro en un lugar, como en un templo dedicado a tu deidad o muy vinculado a ella.							
☐	6	Prohibición	Abjuración	10 minutos (ritual)	1 día	Toque	V, S, M
Creas una guardia contra el viaje mágico que protege hasta 40.000 pies cuadrados de un espacio hasta una altura de 30 pies que evita el uso de teletransporte o portales. Además, puedes elegir dañar a cierto tipo de criaturas que, cuando entren o empiecen su turno en la zona, recibirán 5d10 de daño.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Vis'enya Tavreen "Silversword"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo	Carisma	21	+13
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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	1 o	1 o		6 CONOCIDOS	2 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Fuego lunar de Eilistraee	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Invoca una pequeña bola de luz lunar que orbita alrededor de su invocador, puede moverse y es capaz de atacar, terminando el conjuro							
	Truco	Guía	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.							
	Truco	Llama sagrada	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).							
	Truco	Luz	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.							
	Truco	Piedad con los moribundos	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	Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.							
	Truco	Resistencia	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.							
	Truco	Taumaturgia	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.							
☐	1	Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
☐	1	Crear o destruir agua	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto. O haces llover 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.							
☐	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
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.							
☐	1	Detectar el bien y el mal	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.							
☐	1	Detectar magia	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.							
☐	1	Detectar venenos y enfermedades	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.							
☐	1	Escudo de fe	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
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.							
☐	1	Hechizar persona	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.							
☐	1	Infligir heridas	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
☐	1	Orden imperiosa	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.							
☐	1	Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Perdición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.							
☐	1	Protección contra el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.							
☐	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.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Vis'enya Tavreen "Silversword"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo	Carisma	21	+13
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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	1 O	1 O		6 CONOCIDOS	2 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Purificar comida y bebida	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.							
☐	1	Saeta guiada	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.							
☐	1	Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.							
☐	2	Arma espiritual	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.							
☐	2	Augurio	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DJ debe elegir como augurio "dicha", "desdicha", "dicha y desdicha" o "nada". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.							
☐	2	Auxilio	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Calmar emociones	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.							
☐	2	Detectar trampas	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.							
☐	2	Dulce descanso	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.							
☐	2	Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.							
☐	2	Llama permanente	Evocación	1 acción	Hasta disipado	Personal	V, S, M
Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.							
☐	2	Localizar objeto	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.							
☐	2	Plegaria de curación	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Potenciar característica	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Protección contra veneno	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.							
☐	2	Rayo de luna	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución: si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
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.							
☐	2	Silencio	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.							
☐	2	Sordera / Ceguera	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Sugestión	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable . Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.							
☐	2	Vínculo protector	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria con una conexión mística. Mientras esté a 60 pies o menos de ti, obtiene +1 a la CA y a las TS y es resistente a todos los daños. Cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad. Una criatura no puede tener dos vínculos custodios.							
☐	2	Zona de verdad	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Creas una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Vis'enya Tavreen "Silversword"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo	Carisma	21	+13
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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	1 O	1 O		6 CONOCIDOS	2 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	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	Caminar sobre el agua	Transmutación	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Hasta tres criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance consiguen obtienen la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida como si fuera un terreno sólido inofensivo. Si tu objetivo está sumergido en un líquido, lo saca a la superficie a una velocidad de 60 pies por asalto.							
☐	3	Círculo mágico	Abjuración	1 minuto	1 hora	10 pies	V, S, M
Creas un cilindro de 10 pies de radio y 20 de altura con runas brillantes. Elige celestiales, elementales, hadas, infernales o no muertos. Las criaturas del tipo elegido no pueden entrar en el cilindro voluntariamente por medios no mágicos y tienen desventaja en los ataques contra objetivos dentro.							
☐	3	Clarividencia	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	5000 pies	V, S, M
Creas un sensor invisible en una ubicación conocida u obvia (detrás de una puerta, o en una esquina) que esté hasta a 1 milla. Al lanzar el conjuro y como acción, puedes elegir ver o escuchar como si estuvieras en ese lugar. Una criatura que pueda verlo (con Ver lo invisible) verá un orbe de luz.							
☐	3	Crear comida y agua	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente, suficientes para sustentar hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida, pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre.							
☐	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	Don de lenguas	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Este conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.							
☐	3	Espíritus guardianes	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduría o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.							
☐	3	Fundirse con la piedra	Transmutación	1 acción (ritual)	8 horas	Toque	V, S
Te fundes con una superficie de piedra de tamaño suficiente para contenerte. Te vuelves invisible e indetectable por medios no mágicos. No puedes ver y tienes desventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción). Puedes lanzar conjuros sobre ti. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra.							
☐	3	Glifo custodio	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
Crea una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 10 pies de diámetro. Indica la condición de activación. Puede almacenar un conjuro de nivel igual o inferior al espacio de conjuro utilizado o provocar una explosión de 20 pies de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).							
☐	3	Hablar con los muertos	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.							
☐	3	Imponer maldición	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.							
☐	3	Levantar maldición	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.							
☐	3	Luz del día	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. Emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.							
☐	3	Palabra de curación en masa	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan PG igual a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a muertos ni constructos. La curación aumenta 1d4 por cada nivel de conjuro por encima de 3.							
☐	3	Protección contra energía	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.							
☐	3	Recado	Evocación	1 acción	1 asalto	Ilimitado	V, S, M
Envías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. Las criaturas con Inteligencia 1+ entienden el mensaje. Hay un 5% de que un mensaje entre planos no llegue.							
☐	3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
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.							
☐	3	Señal de esperanza	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.							
☐	4	Adivinación	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Contactas con un dios (o su sirviente) al que puedes hacer una única pregunta concerniente a una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en un plazo máximo de 7 días. El director de juego te dará una respuesta veraz, la cual puede ser una frase corta, una rima críptica o un augurio.							
☐	4	Canción de Creación	Evocación	1 acción		Personal	V, S
Usando un espacio de hechizo de nivel 4 o superior, puedes usar el conjuro Imagen Mayor, haciendo que una serie de hebras de luz lunar creen bellas imágenes para ti. Usando un espacio de conjuro de nivel 5, puedes usar Fabricar, usando tu música y baile para crear esos objetos a través de materia...							
☐	4	Canción de Esperanza	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
La Espadas Danzantes de la Dama Oscura son capaces de usar su canto en el fragor de la batalla para invocar los poderes que les otorga su diosa, capaces de							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Vis'enya Tavreen "Silversword"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo	Carisma	21	+13
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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	1 O	1 O		6 CONOCIDOS	2 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	4	Canción de Éxtasis	Encantamiento	1 acción	Mantenido 1 minuto	Personal	V, S
Bailas mientras cantas, creando un espectáculo de belleza inverosímil y gran emoción, mientras hebras de luz lunar tejen y dibujan escenas hipnotizantes.							
☐	4	Canción de vida	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Tu canción cura heridas y alivia el dolor de quien la escucha. Tu conjuro crea 1a hilos de suave luz lunar que se entrelazan para crear una mujer élfica alta que cura a tus aliados.							
☐	4	Controlar agua	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas, que puede ser un cubo de hasta 100 pies de lado. Al lanzar el conjuro y cada turno, como acción, puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos: apartar las aguas, inundación, redirigir la corriente o remolino.							
☐	4	Destierro	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.							
☐	4	Guardia contra la muerte	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S
Concedes protección contra la muerte a una criatura tocada. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe. Si fuera a morir por un efecto instantáneo (sin daño), éste queda anulado. Después el conjuro termina.							
☐	4	Guardián de la fe	Conjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V
Un guardián espectral Grande aparece y flota en un espacio sin ocupar de tu elección. La primera vez en su turno que un enemigo se acerque 10 pies o menos debe realizar una TS de Destreza. Sufre 20 puntos de daño radiante si falla y la mitad si tiene éxito. Se desvanece al infligir 60 de daño.							
☐	4	Libertad de movimiento	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.							
☐	4	Localizar criatura	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. Puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo.							
☐	4	Moldear la piedra	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño o una sección de piedra de no más de 5 pies en cualquier dimensión y le das la forma que se adapte a tu propósito. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible hacer mecanismos con detalles más finos.							
☐	5	Alzar a los muertos	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Devuelves a la vida a una criatura que tocas que lleve muerta no más de 10 días. Si el alma es libre y voluntaria, vuelve a la vida con 1 PG. También neutraliza veneno y cura enfermedades no mágicas que le afectaban. Cierra heridas mortales pero no restaura partes del cuerpo que falten.							
☐	5	Atadura planar	Abjuración	1 hora	24 horas	60 pies	V, S, M
Vinculas a tu servicio a un celestial, un elemental, una hada o un infernal, que debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de Carisma o quedar ligado para servirte y seguir tus órdenes lo mejor que pueda. La duración aumenta según el nivel de conjuro.							
☐	5	Camino lunar	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Visión	V, S, M
Eilistraee otorga a sus mejores guerreras la capacidad de proteger a sus aliados de todo mal para enfrentarse a la Reina de las Arañas o a quien quiera que trate dañarlas.							
☐	5	Comunión	Adivinación	1 minuto (ritual)	1 minuto	Personal	V, S, M
Contactas con tu deidad o con un representante divino y antes de que termine el conjuro, le haces hasta tres preguntas que se puedan responder con sí o no. Recibes una respuesta correcta para cada una, dentro del conocimiento del ser divino.							
☐	5	Conocer las leyendas	Adivinación	10 minutos	Instantáneo	Personal	V, S, M
Proporciona un resumen del conocimiento popular sobre una persona, lugar u objeto nombrado: relatos actuales, historias olvidadas o incluso un saber secreto poco conocido. Sólo consigues información si tiene una importancia legendaria. La información es precisa pero puede usar lenguaje figurativo.							
☐	5	Consagrar	Evocación	24 horas	Hasta disipado	Toque	V, S, M
Tocas un punto e infundes el área que lo rodea, de hasta 60 pies de radio, con un poder sagrado (o sacrílego). Celestiales, elementales, hadas, infernales y no muertos no pueden entrar. Puedes vincular un efecto adicional al área: descanso eterno, idiomas, miedo, oscuridad, silencio, valor, etc.							
☐	5	Contagio	Nigromancia	1 acción	7 días	Personal	V, S
Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Si impactas, le envenenas. Al final de cada turno, debe realizar una TS de Constitución. Si falla 3, escoge una enfermedad que dura mientras lo haga el conjuro. Si supera 3, el conjuro termina.							
☐	5	Curar heridas en masa	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Disipar el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Celestiales, elementales, hadas, infernales y no muertos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra ti. Puedes terminar el conjuro con un toque a un afectado por un encantamiento de una de estas criaturas; con un ataque de conjuro c/c, tratando de devolver a la criatura a su plano.							
☐	5	Escudriñar	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Elige una criatura que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. Debe hacer una TS de Sabiduría, modificada según lo bien que conoces al objetivo y el tipo de conexión física que tienes con él. Si falla, se crea un sensor invisible que le sigue a través del cual puedes ver y escuchar.							
☐	5	Filo Lunar	Evocación	10 minutos (ritual)	1 día	Toque	V, S, M
Inscribes unas runas mágicas en un arma talladolas con la punta del diamante en un arma cuerpo a cuerpo, al terminar tocas con el diamante el pomo donde es absorbido por esta, transformandola en un arma magica dotandola de las siguientes capacidades							
☐	5	Geas	Encantamiento	1 minuto	30 días	60 pies	V
Das una orden mágica a una criatura que puedas ver. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Hechizada, recibe 5d10 puntos de daño psíquico si actúa contra tus instrucciones (máximo una vez al día). Una orden suicida termina el conjuro.							
☐	5	Golpe flamígero	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Una columna de fuego divino de 40 pies de altura y 10 de radio cae en el punto que elijas. Las criaturas dentro hacen una TS de Destreza. Si fallan reciben daño igual a 4d6 fuego + 4d6 radiante. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 (fuego o radiante) por nivel de conjuro por encima de 5.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Vis'enya Tavreen "Silversword"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo	Carisma	21	+13
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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	1 O	1 O		6 CONOCIDOS	2 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	5	Plaga de insectos	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Un enjambre de langostas mordaces llena una esfera de 20 pies de radio. Cada criatura que esté dentro, comience o acabe el turno en el área, debe hacer una TS de Constitución. Si falla sufre 4d10 perforante. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Restablecimiento mayor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.							
☐	6	Aliado planar	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	60 pies	V, S
Suplicas ayuda a una conocida entidad de otro mundo: dios, primordial, príncipe demonio, etc. Envía a un celestial, elemental o infernal que le sea leal a un lugar sin ocupar dentro del alcance. Puedes pedirle ayuda a la criatura a cambio de un pago (aprox 100po/minuto, 1.000po/hora o 10.000po/día).							
☐	6	Barrera de cuchillas	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	90 pies	V, S
Creas una pared de hasta 100 pies de largo, 20 pies de alto y 5 pies de grosor de afiladas cuchillas que giran. Proporciona ¾ de cobertura y es terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en la zona, se debe superar una TS de Destreza o sufrir 6d10 de daño cortante. Si tiene éxito, la mitad.							
☐	6	Crear muerto viviente	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Solo de noche. Hasta 3 cadáveres humanoides de tamaño Mediano o Pequeño seleccionados se convierten en necrófagos bajo tu control. Como acción adicional, puedes darles órdenes mentales si se encuentran hasta a 120 pies de ti. Antes de 24 horas, debes lanzarles de nuevo el conjuro o se liberarán.							
☐	6	Curar	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.							
☐	6	Dañar	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe superar una TS de constitución o recibir 14d6 de daño necrótico. Si tiene éxito, la mitad. El daño no puede reducir sus PG a menos de 1. Si falla la TS, sus PG máximos se reduce durante 1 hora en una cantidad igual al daño recibido.							
☐	6	Encontrar el camino	Adivinación	1 minuto	Concentración 1 día	Personal	V, S, M
Elige como destino una localización con la que estés familiarizado, en tu mismo plano plano de existencia e inmóvil. Sabes lo lejos que está y en qué dirección se encuentra. Cuando se te presenta una elección de sendas en el camino, sabes de manera automática cuál es la ruta más corta y directa.							
☐	6	Festín de héroes	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un gran festín para hasta 13 criaturas que se consume en 1 hora y desaparece después. Tras ello, cada participante se cura de enfermedades y venenos, se vuelve inmune a veneno y a quedar asustado, tiene ventaja en las TS de Sabiduría y aumenta sus PG máximos (y recupera) 2d10. Dura 24 horas.							
☐	6	Palabra de regreso	Conjuración	1 acción	Instantáneo	5 pies	V
Tú y hasta 5 criaturas voluntarias que se encuentren a 5 pies o menos de ti os teleportáis instantáneamente a un santuario designado de antemano. Debes designar un santuario lanzando este conjuro en un lugar, como en un templo dedicado a tu deidad o muy vinculado a ella.							
☐	6	Prohibición	Abjuración	10 minutos (ritual)	1 día	Toque	V, S, M
Creas una guardia contra el viaje mágico que protege hasta 40.000 pies cuadrados de un espacio hasta una altura de 30 pies que evita el uso de teletransporte o portales. Además, puedes elegir dañar a cierto tipo de criaturas que, cuando entren o empiecen su turno en la zona, recibirán 5d10 de daño.							
☐	6	Visión veraz	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Este conjuro le da a una criatura voluntaria que toques la capacidad de ver las cosas como realmente son. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene vista verdadera, percibe las puertas mágicas escondidas mediante magia y puede ver en el Plano Etéreo, todo ello hasta una distancia de 120 pies.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14