

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+6

22

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +10
- ☒ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +2
- ☒ Medicina +10
- ☒ Naturaleza +4
- ☒ Percepción +10
- ☒ Perspicacia +10
- ☒ Persuasión +3
- ☒ Religión +4
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +6
- ☐ Trato con Animales +6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+2

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 70

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 906

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE Daga x2

BONIF. +3

DAÑO/TIPO 1d4 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Media armadura CA 15
- Escudo CA 3
- Paquete de erudito
- Runa: Invocar Aery
- Runa Fragmentada: Anillo de Mana
- Baraja de Adivinación
- Globo estelar
- Colgantes de Cruz Negra
- # Alonis
- > El tiempo es el mejor sanador.

- \* \*\*Tipo\*\* Báculo (Canalizador Arcano)
- \* \*\*Rareza\*\* Raro
- \* \*\*Propiedades\*\* Foco arcano

## Habilidades

\* \*\*Revertir Heridas\*\* Eres capaz de revertir el tiempo sobre las heridas de tus aliados, cuando recuperes PG a una o más criaturas, estas recibirán una curación adicional igual a 1d10 + tu modificador de sabiduría. Si la criatura estaba bajo algún veneno, lo perderá, en caso de haber perdido una extremidad, podrás recuperar la parte del cuerpo, incluso si la original ya no existe.

\* \*\*Ancraje Temporal (1/D. Corto)\*\* Como acción adicional, puedes poner un sello sobre una criatura que puedas ver u oír, cuando dicha criatura caiga a 0 PG o

EQUIPO

Siento tremenda empatía por todos los que sufren. A menudo me pierdo en mis propios pensamientos, sin ser consciente de mi entorno. Trabajo en una gran teoría filosófica y amo compartir mis ideas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. Mis dones están destinados a ser compartidos con todos, no a ser usados para mi propio beneficio. (Bueno) Vive y Deja Vivir. Inmiscuirse en los asuntos de otros sólo genera problemas. (Neutral)

IDEALES

Aun busco la iluminación que perseguía durante mi reclusión, y aun me elude.

VÍNCULOS

Ahora que he regresado al mundo, disfruto sus deleites quizás demasiado.

DEFECTOS

Mago blanco Nivel 4

- Affatus Solace
- Competencias
- Confesión
- Disciplina de Conjuración
- Lanzamiento de Conjuros
- Lista de Hechizos Ampliada
- Mejora de característica
- Más allá de lo que ves
- Sanador experto

Astrologo Nivel 2

- Competencias
- Curación afortunada
- Foco Arcano
- Lanzamiento Ritual
- Lanzamiento de conjuros
- Ojos de Azeyma
- Robar
- Senda Celestial

Archisacerdotisa Nivel 3

- Bendición de la guardiana Sigrid
- Bendición de la guardiana Silva
- Bendición de los guardianes
- Camino de la doncella
- Competencias Multiclase
- Conjuros de Dominio
- Discipula de la Fuente
- Espíritus Vinculados
- Fragmentos Puros
- Habilidades de Fragmento
- Lanzamiento Ritual
- Lanzamiento de Conjuros
- Luz de redención
- Oración de la Doncella: 2d6 + SATB
- Purificación Menor

Dotes:

- Dualista en conjuros
- Elegido del sol

Rasgos personalizados:

- Corazón del Clan Kiba
- Sabiduría primordial

RASGOS Y ATRIBUTOS

20

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta ligera, Baraja de Adivinación, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Kit de herborista

Idiomas:

Común y primordial.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

originalmente Kai Naginata, creció en el seno del clan Kiba, formado por las familias Naginata (guardia), Odachi (fuerza) y Tessen (astucia). La guerra interna del clan la fracturó, culminando con la muerte de su hermano, lo que la llevó a renunciar a su apellido.

Cambió de nombre, adoptó el nombre del clan, Kiba, como penitencia y promesa. El colmillo del clan estaba roto, y ella se encargaría de curar las heridas que este causó.

Como curandera, huyó de su hogar buscando la paz. Encontró el lugar ideal en el Bastión de Azralik, un centro de violencia y aventura, perfecto para su misión.

Se volvió aventurera para sanar a otros, predicando su confesión: No a la violencia, todo se puede resolver.

#### HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Dualista en conjuros:** Has aprendido a lanzar más de un conjuro por turno, eliminando la regla que limita tu segundo conjuro a un truco. Eres capaz de lanzar un segundo conjuro de nivel 3 o inferior.

► **Eligido del sol:** Fuiste bendecido por el poder del sol, con este poder eres capaz de guiar los caminos de otras personas. Cuando usas un conjuro o un rasgo para recuperar PG, puedes gastar una carga de "fortuna del sol" para aumentar la curación en una cantidad de  $d6 = a$  la mitad de tu BC (redondeado hacia abajo)...

► **Affatus Solace:** A partir del nivel 2, como acción, puedes gastar un número de tus cargas de confesión hasta un número igual a tu bonificación de competencia. Sanas a una criatura dentro de 30 pies de ti por  $\#d4 +$  tu bonificación de competencia, donde  $\#$  es igual a las cargas de confesión gastadas. No puedes ganar...

► **Competencias:** Como Mago blanco, obtienes las siguientes competencias.

► **Confesión:** A partir del nivel 1, aprendes a tomar prestado el poder de los elementales invisibles a tu alrededor. Este poder se manifiesta como cargas de Confesión. Puedes tener un número máximo de cargas de confesión igual a tu bonificación de competencia + tu modificador de sabiduría. Cuando tiras la iniciativa...

► **Disciplina de Conjunción:** Al nivel 2, eliges la disciplina a la que perteneces como Mago Blanco, Elementalista, Maestro de Espíritus o Ampdaporí, todos detallados al final de la descripción de la clase. Tu elección de arquetipo te otorga características en los niveles 1, 6, 10 y 14.

► **Lanzamiento de Conjuros:** Trucos En el nivel 1, conoces tres trucos de tu elección de la lista de conjuros de Mago blanco. En niveles superiores aprenderás más, como se muestra en la columna «Trucos» de la tabla del Mago blanco. Espacios de conjuro La tabla del Mago blanco muestra cuántos espacios de conjuro tienes para...

► **Lista de Hechizos Ampliada:** Tu especialización como maestro espiritual te permite elegir de una lista expandida de hechizos cuando aprendes un hechizo a mago blanco. Los siguientes hechizos se añaden a la lista de hechizos de mago blanco para ti.

► **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una característica de tu elección en 2 o dos características en 1. Como siempre, no puedes aumentar la puntuación de una característica por encima de 20 usando este rasgo.

► **Más allá de lo que ves:** También a partir del nivel 1, cuando lanzas un hechizo, puedes gastar 1 carga de confesión para encargar a los elementales del mundo que lleven tu hechizo. Si tu hechizo es un hechizo de toque, puedes lanzarlo como un hechizo a distancia hasta una distancia de 30 pies.

► **Sanador experto:** comenzando en el nivel 2, tus hechizos de sanación son más efectivos. Siempre que lances un hechizo de nivel 1 o superior para restaurar puntos de golpe a una criatura, la criatura recupera puntos de golpe adicionales iguales a tu bonificación de competencia + el nivel del hechizo.

► **Competencias:** El astrologo obtiene las siguientes competencias.

► **Curación afortunada:** A partir del nivel 2, cada vez que uses un hechizo de nivel 1 o superior para restaurar los puntos de vida de una criatura, puedes gastar un uso de Robar para potenciar aún más la curación. La criatura recupera puntos de golpe adicionales equivalentes a  $1d6 +$  tu modificador de Sabiduría.

► **Foco Arcano:** Puedes utilizar un globo estelar, un planisferio u otras herramientas similares como foco arcano (que se encuentra en el capítulo 5 del manual del jugador) para tus hechizos de astrólogo.

► **Lanzamiento Ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

► **Lanzamiento de conjuros:** Trucos En el nivel 1, sabes tres trucos de tu elección de la lista de conjuros de astrologo. En niveles superiores aprenderás más, como se muestra en la columna «Trucos» de la tabla del Astrologo. Preparar y lanzar conjuros La tabla del astrologo muestra cuántos espacios de conjuro tienes para...

► **Ojos de Azeyma:** También a partir del nivel 2, puedes gastar un uso de Robar para ayudarte a revelar los peligros del área. Como acción, puedes hacer una lectura rápida para buscar trampas en el área, lo que te dará ventaja en las pruebas de percepción durante 1 minuto.

► **Robar:** A partir del nivel 1, como acción, puedes robar una carta de tu mazo de sesenta y potenciar a un aliado según la carta robada. Tira  $1d6$ , el número que se muestra corresponde a la carta robada. Una vez dibujado, puedes aplicar el efecto potenciador a ti mismo o a otra criatura dentro de un radio ...

► **Senda Celestial:** En el nivel 2, eliges una senda para estudiar como Astrólogo: Senda Diurna, Senda Nocturna o Adivino. Tu elección de arquetipo te otorga características en los niveles 2, 6, 10 y 14.

► **Bendición de la Guardiana Sigrid:** obtienes 10 pies de movimiento adicionales, además ganarás ventaja en todas las pruebas de habilidad basadas en destreza.

► **Bendición de la Guardiana Silva:** obtienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad caminando, también ganarás ventaja en cualquier tirada de salvación de destreza. Además, cuando realices una tirada de salvación de Destreza para recibir la mitad del daño (por ejemplo, bola de fuego), en caso de fallo solo sufrirás la mitad de...

► **Bendición de los guardianes:** Has logrado traer junto a ti la protección de los antiguos guardianes de tu tierra.

► **Camino de la doncella:** A partir del nivel 1, cuando uses una habilidad o conjuro para restaurar PG a una o más criaturas, puedes gastar 1 Fragmento para que cada criatura que reciba curación obtenga una cantidad de PG temporales igual a un número de  $d6$  equivalente al doble de tu bonificador por competencia.

► **Competencias Multiclase:** Cuando subes tu primer nivel en esta clase, si no es tu clase inicial, solo consigues algunas de las competencias iniciales.

► **Conjuros de Dominio:** Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día.

► **Discípulo de la Fuente:** las doncellas que siguen este camino han aprendido a potenciar su capacidad curativa de una manera nunca antes vista. Cada vez que uses un conjuro para recuperar Puntos de Golpe a una criatura, añadirás una curación extra igual a tu bonificador por competencia + el nivel del conjuro utilizado ...

#### RASGOS

#### NOTAS ADICIONALES

Kiba

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago blanco

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+10

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	1					10	4
OOOO	OOO	OOO	OOO	O					PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	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 <u>Luz</u>	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 <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>Resistencia</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ceremonia</u>	Abjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Realizas una ceremonia religiosa especial, impregnada de magia. Cuando lances el conjuro, elige uno de los siguientes ritos. El objetivo debe encontrarse a menos de 10 pies de ti cuando se produzca lanzamiento. Bendecir agua. Tocas un vial de agua y lo conviertes en agua bendita. Boda. Tocas a ...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orden imperiosa</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Plegaria de curación</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Palabra de curación en masa</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Restauración</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Generas un pulso de energía vital que restaura las fuerzas de tus aliados. Todas las criaturas que elijas en un área de 15 pies adyacentes a ti recuperarán tantos puntos de golpe como 3d10 + tu característica para lanzar conjuros. Si tenían algún efecto adverso como Cegado, Incapacitado, Ensordecido...						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Restablecimiento mayor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbues 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.						

Kiba

NOMBRE DEL PERSONAJE

Astrologo

Sabiduria

CLASE SORTILEGA

CARACTERISTICA MAGICA

18

CD SALVACION

CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

3

OOO

NIVEL 5

1

O

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

8

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.						
	Truco <u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.						
	Truco <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Dulce descanso</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Plegaria de curación</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Levantar maldición</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Ralentizar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Hasta 6 criaturas en un cubo de 40 pies deben superar una TS de Sabiduría (y al final de su turno para terminar el efecto) o quedar afectados. Su velocidad se divide por dos y recibe -2 a la CA y a las TS de Destreza. No tiene reacciones y sólo puede una acción, una adicional o un único ataque.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Señal de esperanza</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Esfera elástica de otluke</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una esfera de fuerza brillante encierra a una criatura o un objeto de un tamaño grande o menor. Puede evitarlo con una TS de Destreza. Nada puede atravesar la barrera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura en el interior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Curar heridas en masa</u>	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.						

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

3

OOO

NIVEL 5

1

O

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

9

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear hoguera</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Creas una hoguera en un punto del suelo que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, el fuego mágico llena un cubo de 5 pies. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lanzas el conjuro deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recí...						
	Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	Truco <u>Taumaturgia</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Absorber Elementos</u>	Abjuración	1 reacción	1 Asalto	Personal	S
El conjuro absorbe parte de la energía que te alcanza, disminuyendo su efecto sobre ti y almacenándolo para tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro <u>Proyectil mágico</u> .						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Plegaria de curación</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Absorber energías</u>	Adivinación	1 reacción	1 asalto	Personal	S, M
El conjuro te permite anular parte del daño que vayas a recibir, teniendo un destello breve de como impactará el ataque o conjuro sobre ti, permitiéndote evadir dicho daño parcialmente (a excepción de los daños elementales). Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu pró...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrabechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Lanza psíquica de Raulothim</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	120 pies	V
Desatas una lanza reluciente de poder psíquico desde tu frente hacia una criatura que puedes ver dentro de tu alcance. Alternativamente, puede pronunciar el nombre de una criatura. Si el objetivo nombrado está dentro del alcance, se convierte en el objetivo del hechizo incluso si no puedes verlo.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Zoltraak</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Invoca un poderoso rayo sagrado que es capaz de destruir a las fuerzas del mal. Elige a una criatura que puedas ver y esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de fallar, sufrirá 14d6 de daño radiante.						