



SSTZARR wae Mor de Je.
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 9, Mago 3

CLASE Y NIVEL

Acólito

TRASFONDO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

Eifo de los bosques

ESPECIE

Neutral maligno

ALINEAMIENTO

121912

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

0

11

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +1
- Destreza +2
- Constitución +2
- Inteligencia +1
- Sabiduría +8
- Carisma +4

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +1
- Atletismo +1
- Engañar 0
- Historia +5
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación +1
- Juego de Manos +2
- Medicina +8
- Naturaleza +1
- Percepción +8
- Perspicacia +8
- Persuasión 0
- Religión +5
- Sigilo +2
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

19 CA +2 INICIATIVA 35 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 86

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+6	1d8 +2 Perforante
Bastón Furioso ..	+5	1d6 +1 Contunden..
Descarga de Fue..	+7	2d10 Fuego
Toque Helado	+7	2d8 Necrótico

Tolero (o no) otras fes y respeto (o condeno) que se adoren otros dioses.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (ninguno).

IDEALES

Moriría por recuperar una antigua reliquia de mi fe que se perdió hace mucho.

VÍNCULOS

Juzgo a los demás con dureza y a mí mismo con aún más severidad.

DEFECTOS

18 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Hoz, Mangual

Idiomas:

Común, Élfico, Enano y Mediano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de Escamas - Armadura Muy Rara (Requiere SINTONIZACIÓN) CA 14
- Escudo Mágico Expresivo - Armadura Infrecuente CA 3
- Equipo de Tráfico - Acólito
- Bolsa de Dinero
- Ropa - Ropas Comunes
- - Símbolo Sagrado - Amuleto
- Ropa - Estuche para virotes de ballesta
- virotes de Ballesta (20)
- - Símbolo Sagrado - Emblema
- Paquete de Equipo - Paquete de sacerdote
- - Consumible - 10 x Raciones de viaje (0.5 po / 2 lb) (Pipo)
- Poción Curativa Normal - Poción Común
- Poción Curativa Mayor - Poción Infrecuente
- Botas de Transporte - objeto Maravilloso Infrecuente
- Capa de Protección - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
- varita de Secretos - varita Infrecuente
- varita de Detección Mágica - varita Infrecuente
- (USA DA) Poción de Clarividencia - Poción Rara
- Pergamino de Protección Contra MUERTOS VIVIENTES - Pergamino Raro
- Talismán de Salud - objeto Maravilloso Infrecuente
- Carrillón de Apertura - objeto Maravilloso

EQUIPO

Eifo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Clérigo Nivel 9:

- Canalizar : Camino a la sepultura
- Canalizar divinidad 2/descanso
- Centinela a las Puertas de la Muerte
- Conjurios de dominio
- Círculo de Mortalidad
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 1 o menor
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento potente
- Lanzamiento ritual
- Ojos de la Tumba

Mago Nivel 3:

- Copiar un conjuro en el libro
- Cosecha sombría
- Erudito de la nigromancia
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Remplazar el libro

Dotes:

- Lanzador en combate

RASGOS Y ATRIBUTOS

SSTZARR Ivae Mor de Je.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mide 1,87 y pesa unos 80kg. Su piel es clara y fina, a pesar de su apariencia frágil tiene un comportamiento de una persona que ha pasado por experiencias varias. Entre su oscura ropa y su armadura puede apreciarse los huesos blancos de su antebrazo derecho por falta de carne. Tiene heterocromía (ojo derecho morado y ojo izquierdo blanco). También tiene pequitas difuminadas en su cara que le da aspecto inocentón a su rostro.

APARIENCIA

HERO FORGE



Ivae Mor

APARIENCIA

Mi nombre es Ivae Mor, en elfico significa "Luz de Muerte". No es mi nombre real ya que me lo dieron los sacerdotes del templo de Jergal donde me crié y el lugar al que considero mi hogar.

Desconozco quienes son mis padres, solo sé que vivían en el yermo como parias y que un día se presentaron en el templo cuando vieron que tenía el pelo de dos colores diferentes y había sido capaz de resucitar a una araña con tan solo 5 años de vida.

Según la Sumo Sacerdote una señal de que en algún momento la gran diosa se comunicará conmigo y la serviré como Avatar y Campeona.

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 fébrico:** 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.

► **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

► **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

► **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.

► **Canalizar - Camino a la sepultura:** Como acción, eliges un objetivo al que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti, maldiciéndolo hasta el final de tu siguiente turno. La próxima vez que tú o un aliado tuyo impacte a la criatura maldita con un ataque, esta tendrá vulnerabilidad al daño de ese ataque, tras el cual finalizará.

► **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

► **Centinela a las Puertas de la Muerte:** Como reacción, cuando tú o una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti sufra un crítico, puedes convertirlo en un impacto normal. Además, cualquier efecto activado como consecuencia de que el ataque sea un crítico queda cancelado.

► **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. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.

► **Círculo de Mortalidad:** Cuando fueras a lanzar uno o más dados para recuperar puntos de golpe mediante un conjuro a una criatura con o puntos de golpe, utilizas el mayor número posible para cada dado. Aprendes el truco "piedad con los moribundos". Para ti tiene un alcance de 30 pies y puedes lanzarlo como acción adicional.

► **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 1 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.

► **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 potente:** Puedes añadir tu modificador de Sabiduría al daño que causas con cualquier truco de clérigo.

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

► **Ojos de la Tumba:** Como acción y hasta el final del próximo turno, conoces la localización de cualquier muerto viviente situado hasta 60 pies, siempre que no esté tras cobertura completa ni protegido contra la magia de adivinación. Este sentido no te dice nada sobre las capacidades o la identidad de una criatura.

► **Copiar un conjuro en el libro:** Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.

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

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

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuro preparado.

► **Recuperación arcana:** Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.

► **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora u 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuero no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuero por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuero.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Perdición</u>	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 conjuero, debe tirar 1d4 y restar el resultado.						
<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 conjuero, 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>Rayo debilitador</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Un rayo negro de energía debilitante surge de tu dedo hacia una criatura. Si impactas un ataque de conjuero a distancia, el objetivo sólo inflige la mitad de daño con ataques de arma que usen Fuerza. Al final de cada turno, el objetivo hace una TS de Constitución. Si la supera, el conjuero termina.						
<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 conjuero 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"/>	3 <u>Toque vampírico</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Si impactas un ataque de conjuero cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas la mitad del daño infligido. Puedes volver a hacer el ataque en cada turno como acción. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuero por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Guardia contra la muerte</u>	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 conjuero termina.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución: si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuero por encima de 4. Es más potente contra plantas.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Alzar a los muertos</u>	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 Pq. También neutraliza veneno y cura enfermedades no mágicas que le afectaban. Cierra heridas mortales pero no restaura partes del cuerpo que falten.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Caparazón antivida</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Una barrera reluciente se extiende desde ti en un radio de 10 pies, moviéndose contigo, y repele a todas las criaturas salvo no muertos y constructos. Las criaturas afectadas no pueden traspasarla. Si al moverte obligas a una criatura a la que afecta a que traspase la barrera, el conjuero termina.						

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 13 PREPARADOS	TRUCOS 4 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>Llama sagrada</u>	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 <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...						
	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.						
□ 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.						
□ 1	<u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.						
□ 1	<u>Infligir heridas</u>	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 3d6 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
□ 1	<u>Pérdición</u>	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.						
□ 2	<u>Arma espiritual</u>	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	<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.						
□ 2	<u>Rayo debilitador</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Un rayo negro de energía debilitante surge de tu dedo hacia una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo sólo inflige la mitad de daño con ataques de arma que usen Fuerza. Al final de cada turno, el objetivo hace una TS de Constitución. Si la supera, el conjuro termina.						
□ 2	<u>Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.						
□ 3	<u>Animar a los muertos</u>	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	<u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
□ 3	<u>Espíritus guardianes</u>	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	<u>Hablar con los muertos</u>	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, críticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.						
□ 3	<u>Imponer maldición</u>	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	<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.						
□ 3	<u>Toque vampírico</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas la mitad del daño infligido. Puedes volver a hacer el ataque en cada turno como acción. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
□ 3	<u>Transferir vida</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Sacrificas parte de tu salud para sanar las heridas de otra criatura. Recibes 4d8 de daño necrótico y, a cambio, una criatura de tu elección que puedas ver y se encuentre dentro del alcance recuperará tantos puntos de golpe como el doble del daño necrótico que hayas sufrido. A niveles superiores...						
□ 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.						
□ 4	<u>Guardia contra la muerte</u>	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.						

SSTZARR Wae Mor de Jergal

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
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 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 13 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	4 <u>Guardián de la fe</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Alzar a los muertos</u>	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 faltan.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Caparazón antivida</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Una barrera reluciente se extiende desde ti en un radio de 10 pies, moviéndose contigo, y repele a todas las criaturas salvo no muertos y constructos. Las criaturas afectadas no pueden traspasarla. Si al moverte obligas a una criatura a la que afecta a que traspase la barrera, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Golpe flamigero</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Plaga de insectos</u>	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.						

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 4 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).					
	Truco <u>Prestigijación</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>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Creas una mano esqueletrica y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que emplee tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
	Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
	Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).					
<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>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Perdición</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Clavo Mental</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	S
	Entras en la mente de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, sufriendo 3d8 de daño de psíquico si la falla o la mitad de ese daño si la supera. Además, si falla la tirada de salvación, conocerás en todo momento...					
<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>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo debilitador</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	Un rayo negro de energía debilitante surge de tu dedo hacia una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo sólo inflige la mitad de daño con ataques de arma que usen Fuerza. Al final de cada turno, el objetivo hace una TS de Constitución. Si la supera, el conjuro termina.					
<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"/>	3 <u>Toque vampírico</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
	Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas la mitad del daño infligido. Puedes volver a hacer el ataque en cada turno como acción. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Guardia contra la muerte</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Alzar a los muertos</u>	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Devuelves a la vida a una criatura que tocas que lleve muerte 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 faltan.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Caparazón antivida</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
	Una barrera repulente se extiende desde ti en un radio de 10 pies, moviéndose contigo, y repele a todas las criaturas salvo no muertos y constructos. Las criaturas afectadas no pueden traspasarla. Si al moverte obligas a una criatura a la que afecta a que traspase la barrera, el conjuro termina.					