

Praedyth

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 4	Huérfano	Aldrich102
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Humano	Caótico bueno	2700
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA





Hago un montón de preguntas. Digo francamente lo que otros insinúan o esconden. RASGOS DE PERSONALIDAD Cambio. Los que están abajo ascienden y los poderosos que están arriba son derribados. El cambio es la naturaleza de las cosas. (Caótico) IDEALES Escapé de mi vida de pobreza robándole a alguien importante, y me buscan por eso. VÍNCULOS Un oro me parece un montón de dinero, y haré casi cualquier cosa por más de eso.

DEFECTOS

Daga Cuero CA 12

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

+3

1d4 +1 perforante

<u>Clérigo Nivel 4:</u>
- Bendición del embaucador

- Canalizar divinidad: 1/descanso - Canalizar: Invocar duplicidad
- Conjuros de dominio
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

Idiomas:

Comun y enano

Piedra con carita gema de invocacion de elementales de aire (un uso) Anillo de escudo mental Rubi rojo

- Escudo CA 2

- Pack de explorador 140 monedas de oro encima 243 monedas de plata encima 33 monedas de bronce encima

Daga de ilusionista (+1) ligera sutil arrojadiza simbolo sagrado del engaño (sintonizacion con clergo) Accion adicional (invisivilidad de daga)

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un joven de pelo ligeramente rojizo y de ojos claros, sin ninguna pista de vello facial mas que su melena hacia atrás. Ataviado con su confiable gabardina negra y una vestimenta de cueros marrones y negros, con guantes, bufanda y un sombrero negro al que le tiene aprecio.

APARIENCIA



APARIENCIA

Nacido en lo más bajo de la escala social de neverwinter, padres ausentes y sin ningun hogar fue lanzado a las calles desde el orfanato a los pocos días de cumplir los 16 años. Mientras que los días pasaban con apenas formas de alimentarse, solo tenia tres cosas a lo que aferrarse, la bufanda de su difunta madre, el sombrero de su difunto padre y su nombre Praedyth, otorgado por su madre segundos antes de fallecer en el parte, se gano la vida en trabajos variados hasta que un día decidio seguir a dos individuos de aspecto sospectoso, portando tunicas blancas y pulcras (no muy comunes en esa zona) que se dirijian hacia la entrada del alcantarillado de la gran ciudad. Eventualmente de ellos cayo un pequeño libro, junto con un pequeño aniño (su simbolo divino para lanzar conjuros de la clase) que paso desapercibido a los mismos. El joven lo recogio y fue levendalo coro a coro dese a estar escrito de forma criatica desaves de rumalir 18 años considuio descritar HISTORIA DEL PERSONAJE

- Dendición del embaucador. Comenzando cuando elíges este dominio a nivel 1 puedes usar tu acción para tocar a una criatura voluntaria y darle ventaja en las tiradas de Destreza (Siglio). Esta bendición dura una hora o hasta que uses este rasgo nuevamente.
- ▶ <u>Canalizar divinidad</u>: 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. 1/descanso
- Lanalizar: Invocar duplicidad: Comenzando en el nivel 2, puedes usar tu Canalizar: Divinidad para crear un duplicado ilusorio de ti mismo. Como una acción, creas una ilusión perfecta que dura 1 minuto o hasta que pierdas tu concentración (como si estuvieses concentrándote en un conjuro). La ilusión aparece en un espacio desocup...
- ▶ <u>Conjuros de dominio</u>. 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.
- 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 ples 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 (saivo trucos).
- D<u>ianzamiento ritual</u>: Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Praedyth

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo Sabiduría CARACTERÍS

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14 CD SALVACIÓN CONJUROS +6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



Truco Liama sagrada Evocación / acción Instantáneo 60 pies una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir dB puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrinse del ataque, El daño a 5 (2db), a nuel #1 (2db) y a nuel #2 (4db). Truco Liué Evocación / acción / acc	v, M es hostil, deb v, S vores v, S o normal. v, S o hasta que e v, S o aumenta
Truco Luzi Evocación 4 acción 4 hora Toque Un objeto de no más de 40 pies emite luz britante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto superar una TS de Destreza para evitar el conjuro. Truco Piedad con los Nigromancia 4 acción Instantáneo Toque montavados Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos. Truco Taumaturgia Transmutación 4 acción 4 minuto 30 pies Realizas una maravilla menor dentro del alcancer tu voz retrumba hasta 3 veces más; las lamas tritlan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas tembrionfensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos. 1 Distrazarse Nusión 4 acción 4 hora Personal Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o Superar una prueba de Inteligencia (investigar) contra la CT) de salvación del conjuro desvela el engaño. 1 Intelhas 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 hechizad conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo. 1 Intigir heridas Nigromancia Evocación 4 acción 1 hora so pies Mades una criatura de de una criatura de puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe adro puntos de daño necrótico. El dañ do por cada nivel de conjuro ouerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe adro puntos de daño necrótico. El dañ do por cada nivel de conjuro por encima de 4. 1 Palabra de un excición que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro y tu modificador por característica conjuros no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Pacablición Encantamiento 4 acción Concentración 4 min	es hostij, deb V, S vores V, S o normal. V, S o hasta que e V, S o aumenta
un objeto de no más de 10 pies emite luz britante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto superar una TS de Destreza para evitar el conjuro. Truco Piedad con los Nigromancia 1 acción Instantáneo Toque montaundos Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe, La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos. Truco Taumaturgia Transmutación 1 acción 1 minuto 30 pies Realizas una maravilla menor dentro del acance. Fu voz retumba hasta 3 veces más; las lamas tritian, se avivan, debititan o cambian de color; provocas temble inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos. 1 Distrazanse Nusión 1 acción 1 hora Personal Hiteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o Superar una prueba de Inteligencia Chivestigar) contra la CTD de salvación del conjuro desvela el engaño. 1 Hechizar persona Encantamiento 1 acción 1 hora 30 pies intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o trus compañeros estáis Juchando contra él, queda hechizad aconjuro acaba o recibe darión. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo. 1 Infligic hecidas Nigromancia 1 acción Instantáneo Toque Haces un ataque de conjuro overpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe adito puntos de daño necrótico. El dañ delo por cada nivel de conjuro por encima de 4. 1 Palabra de curación Evocación 1 acción deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar del y restar el resultado. 1 Perdición 1 seatra guiada Evocación 1 acción 2 distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 4. 20 pies un rayo de luz ea esobre una criatura si imp	es hostij, deb V, S vores V, S o normal. V, S o hasta que e V, S o aumenta
Truco Taumaturgia Transmutación 1 acción 1 minuto 30 pies Realizas una maravilla menor dentro del acance recupera para o ventra se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos. Truco Taumaturgia Transmutación 1 acción 1 minuto 30 pies Realizas una maravilla menor dentro del aicance ru voz retumba hasta si veces más; las lamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temble inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos. 1 Disfrazarse Nusión 1 hora Personal Piteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CTD de salvación del conjuro desvela el engaño. 1 Hechizar persona Encantamiento 1 acción 1 hora 30 pies 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 hechizad conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo. 1 Infligir hecidas Nigromancia 1 acción Instantáneo Toque Places un ataque de conjuro ouerpo a cuerpo contra una criatura que puedas aicanzar. Si impactas, el objetivo recibe addo puntos de daño necrótico. El daño do por cada nivel de conjuro por encima de 4. 1 Palabra de curación Evocación 1 acción 1 acción 1 acción 2 contración 1 minuto 30 pies Viasta a criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 4.) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de salvación antes de que termine el conjuro, debe firar tály y restar el resultado. 1 Perdición Encantamiento 1 acción 1 acción 1 asalto 2 concentración 4 minuto 30 pies Viasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 4.) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de salvación antes de que termine el co	v, S o normal. V, S o hasta que e v, S o aumenta
Truco Taumaturgia Transmutación 1 acción 1 minuto 30 pies 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 temble inofensivos; creas un sonido en un punto; una pulerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos. 1 Disfrazarse Ilusión 1 acción 1 hora Personal Piteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. 1 Hechizar persona Encantamiento 1 acción 1 hora 30 pies 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 hechizad 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 Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d/lo puntos de daño necrótico. El dañ 1d/lo por cada nivel de conjuro por encima de 1. 1 Palabara de curación Evocación 1 acción 1 acción adicional Instantáneo 60 pies una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d/l / nivel de conjuro + tu modificador por característica conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies 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 d salvación antes de que termine el conjuro, debe triar 4d/l y restar el resultado. 1 Acción 1 acción 1 acción 2 acado sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d/6 (+1d/6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) de rue rayo de luz cae sobre un	v, S o normal. v, S o hasta que e v, S o aumenta
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 tembli inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos. 1 Disfrazarse Ilusión 1 acción 1 hora Personal Altera su apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o Superar una prueba de Inteligencia (investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. 1 Hechizar persona Encantamiento 1 acción 1 hora 30 pies 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 hechizad 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 Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe adrío puntos de daño necrótico. El dañ del por cada nivel de conjuro por encima de 1. 1 Palabra de curación Evocación 1 acción adicional Instantáneo 60 pies una criatura de tu elección que puedas ver dentro del aicance recupera puntos de golpe Iguales a 104 / nivel de conjuro + tu modificador por característica conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies Hasta 3 criaturas (41 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 d salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 104 y restar el resultado. 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 acción 1 acatho (416 por cada nivel de conjuro por encima de 1) daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente tumo.	v, S o normal. v, S o hasta que e v, S o aumenta
inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos. 1 Disfrazarse Ilusión 1 acción 1 hora Personal Hiteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. 1 Hechizar persona Encantamiento 1 acción 1 hora 30 pies 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 hechizad 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 Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d1o puntos de daño necrótico. El daño del proceso de conjuro por encima de 1. 1 Palabra de curación Evocación 1 acción adicional Instantáneo 60 pies 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 conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies Halasta 3 criaturas (x1 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 solvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 4d1 y restar el resultado. 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 asalto 120 pies un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (x1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno. 1 Santuacio Abjuración 1 acción 1 acción 1 minuto 30 pies	v, S o normal. v, S o hasta que e v, S o aumenta
□ 1 Disfrazarse Illusión 1 acción 1 hora Personal Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. □ 1 Hechizar persona Encantamiento 1 acción 1 hora 3o pies 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 hechizad 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 riaces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe adro puntos de daño necrótico. El dañ foldo por cada nivel de conjuro por encima de 1. □ 1 Palabra de curación Evocación 1 acción adicional Instantáneo 6o pies una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 104 / nivel de conjuro + tu modificador por característica conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. □ 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 3o pies dasta 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 d salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 104 y restar el resultado. □ 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 acción 1 acción 1 asalto 120 pies un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 406 (+106 por cada nivel de conjuro por encima de 1) 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 1 acción 1 minuto 3o pies	v, S o hasta que e v, S o aumenta
Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. 1 Hechizar persona Encantamiento 1 acción 1 hora 30 pies 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 hechizad conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo. 1 Infligir hecidas Nigromancia 1 acción Instantáneo Toque reada nivel de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe adro puntos de daño necrótico. El dañ redro por cada nivel de conjuro por encima de 1. 1 Palabra de curación Evocación 1 acción adicional Instantáneo 60 pies Lona criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 164 / nivel de conjuro + tu modificador por característica conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies 1 aseta guiada Evocación 1 acción 1 acción 1 asalto 1 asalto 1 acción 1 asalto 1 acción 1 asalto 1 acción 1 asalto 1 acción 1 asalto 1 asalto 1 acción 1 asalto 1 a	V, S o hasta que e V, S o aumenta
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 hechizad conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo. 1 Infligir hecidas Nigromancia 1 acción Instantáneo Toque Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3040 puntos de daño necrótico. El daño 1400 por cada nivel de conjuro por encima de 1. 1 Palabra de curación Evocación 1 acción adicional Instantáneo 60 pies una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 104 / nivel de conjuro + tu modificador por característica conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies 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 salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 104 y restar el resultado. 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 asalto 1.20 pies un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 406 (+106 por cada nivel de conjuro por encima de 1). 1 Santuario Abjuración 1 acción 1 acción 2 minuto 30 pies	v, s o aumenta
conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo. 1 Infligir hecidas Nigromancia 1 acción Instantáneo Toque deces 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 del por cada nivel de conjuro por encima de 1. 1 Palabra de curación Evocación 1 acción adicional Instantáneo 60 pies 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 conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies destrata 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 desalvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado. 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 asalto 1.20 pies 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) 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 1 acción 1 minuto 30 pies	v, s o aumenta
Acces 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 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1. 1 Palabra de curación Evocación 1 acción adicional Instantáneo 60 pies Luna criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies rlasta 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 salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado. 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 acción 1 asalto 1.20 pies 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), 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	o aumenta V
Id4o por cada nivel de cónjuro por encima de 1. 1 Palabra de curación Evocación 1 acción adicional Instantáneo 60 pies Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 104 / nivel de conjuro + tu modificador por característica conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies clasta 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 salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 104 y restar el resultado. 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 acción 1 asalto 1.20 pies Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 406 (+106 por cada nivel de conjuro por encima de 1). Abijuración 1 acción adicional 1 minuto 30 pies	٧
Lina criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 104 / nivel de conjuro + tu modificador por característica conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies dasta 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 salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 104 y restar el resultado. 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 asalto 1.20 pies un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 406 (+106 por cada nivel de conjuro por encima de 1/2 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	
onjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos. ☐ 1 Perdición Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies dasta 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 salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado. ☐ 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 asalto 1.20 pies 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). Laño 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	para lanzar
Assta 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 salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 104 y restar el resultado. 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 asalto 1.20 pies 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 1.20 pies d'año 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 adlicional 1 minuto 30 pies	
ualvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 104 y restar el resultado. 1 Saeta guiada Evocación 1 acción 1 asalto 1.20 pies 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. Laño 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
un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+/d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1. Jaño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno. 1 <u>Santuario</u> 1 hijuración 1 acción adicional 1 minuto	e ataque o d
Aaño řadiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si še realiza antes de que termine tu siguiente turno. 1 Santuario Abjuración 1 acción adicional 1 minuto 30 pies	v, s
	puntos de
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 e	v, S, M I ataque o
conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.	
] 2 <u>Auxilio</u> Abjuración 1 acción 8 horas 30 pies 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 ada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.	v, S, M : actuales de
2 Imagen múltiple Illusión 1 acción 1 minuto Personal	v, S
reas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de D Jestruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.	
] 2 <u>Pasar sin rastro</u> Abjuración 1 acción Concentración 1 hora Personal	v, S, M
un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elíjas a 30 pies o menos de ti tiener sonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.) Un
2 <u>Plegaria de curación</u> Evocación 10 minutos Instantáneo 30 pies	٧
lasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Un nuertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.) afecta a no
] 2 <u>Restablecimiento menor</u> Abjuración 1 acción Instantáneo Toque	v, s