Artífice 10	Erudito	RAC
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
9 [C-9]	**Renacido**	**Legal bueno**
NOMBRE DEL PERSONAJE	ESPECIE	ALINEAMIENTO
		PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA 0 (10)

DESTREZA +2 (14)

CONSTITUCIÓN +2 (14)

INTELIGENCIA +5 (20)

SABIDURÍA +1 (12)

CARISMA -1 (8)

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Fuerza	0
○ Destreza	+2
⊘ Constitución	+6
⊘ Inteligencia	+9
○ Sabiduría	+1
○ Carisma	-1

HABILIDADES

○ Acrobacias	+4
⊘ Arcanos	+11
○ Atletismo	0
○ Engañar	-1
⊘ Historia	+11
○ Interpretación	-1
○ Intimidar	-1
⊘ Investigación	+15
⊘ Juego de Manos	+11
⊘ Medicina	+5
⊘ Naturaleza	+9
○ Percepción	+1
⊘ Perspicacia	+5
○ Persuasión	-1
○ Religión	+5
⊘ Sigilo	+6
⊘ Supervivencia	+7
○ Trato con Animales	+1

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21	+2	35
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 73

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

Tengo una curiosidad natural por absolutamente todo, y mas si se trata algo raro. Suelo anotar todo en mi libreta para estudiarlo mas claramente.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aunque la adquisición de nueva información siempre es tentadora, nunca sacrificaría a un amigo por ella.

IDEALES

Aeonic, un joven estudiante que dió su vida para salvar la mía hace mucho tiempo. Mis otras partes, creadas a partir de la misma alma, son como hermanos para mi.

VÍNCULOS

Soy increíblemente desorganizado, no puedo mantener ni siquiera mi habitación sin pergaminos y bocetos de artefactos dispersos en el suelo.

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Chispazo +1	+6	1d10 + 2d8 +6 Re...
Daga	+6	1d4 +2 perforante
Arco corto	+6	1d6 +2 perforante
Bastón	+4	1d6 Contundente
Ballesta ligera	+9	1d8 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Aegis CA 2
- Semiplacas +1 CA 16
- Escudo Biomecánico CA 2
- Escudo CA 2
- Lente del Investigador
- Libro de Apuntes
- Senda del Elegido
- Bendición del Vigilante
- "Deseo de Bastión" CA
- Poción Simple x7
- Poción Mayor x0
- Poción Superior x1
- (Pocimera) Bomba de Tormenta
- (Pocimera) Corriente Embotellada (En posesión de Nikolai)
- (Pocimera) Cristal Anómalo
- (Pocimera) Fuente de Maná
- (Pocimera) Munición de Traslación
- (Pocimera) Munición Fragmentable
- (Pocimera) Neblina Engatrafada
- (Pocimera) Viales Precipitados
- (Apoyo) B.A.D.A.
- (Apoyo) Brazos Adicionales
- (Apoyo) Cuervo Mecánico C-9
- (Apoyo) Máscara Ámica
- (Apoyo) Máscara de Gato Cambiante
- (Apoyo) Monóculo de Caballero
- (Apoyo) Orbe Localizador
- (Armamento) Anillo Empedrado
- (Armamento) El Dado de los Anillos
- (Armamento) Farantur Tempore
- (Armamento) Guantes de Chispa Arcana

EQUIPO

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de cartógrafo, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas

Idiomas:
Común, Enano, Élfico, Silvano y Infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Renacido:
- Tamaño
- Legado Ancestral
- Naturaleza Imperecedera
- Conocimiento de una Vida Pasada
- Idiomas
- Tipo de criatura
- Velocidad

Artífice Nivel 10:
- Arma Mejorada: +2 a las tiradas de ataque y daño
- Arma Radiante
- Arreglos Mágicos
- Aumento Espacial
- Competencia con herramientas
- Conector de Curvaturas
- Conexión Planar
- Conjuros de Creador de Curvaturas
- Crear Curvatura
- Defensa Mejorada: +2 CA
- Despejamentes
- Destello de Genio
- Escudo de Repulsión
- Especialista en objetos Mágicos: versado en objetos Mágicos
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 8 // objetos imbuidos: 4
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual
- Pericia con Herramientas
- Replicar objeto Mágico
- Replicar objeto mágico: Bolsa de contención
- Replicar objeto mágico: Guantes de ladrón

Dotes:
- Experto en Habilidades

Rasgos personalizados:
- Remanencia: Engaño
- Remanencia: Debilidad

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

9 [C-9]

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un muñeco te tela, metal y madera, con un cierre en el pecho y con ojos redondos como luces.

APARIENCIA

APARIENCIA

> En vida fuí un famoso científico capaz de cambiar el mundo a travez de mis sorprendentes invenciones. Prótesis avanzadas, ingienería mecanica, arquitectura civil y robótica eran unas de las principales ramas de conocimiento que poseía en ese entonces. Viví una época de avance tecnológico y progreso, había mas libertad que nunca y tanto la felicidad como la paz eran rasgos que perduraron por muchas décadas... o al menos hasta que las calles se llenaron de uniformados, caballos y armas.

> Los gritos de pánico y terror inundaron la ciudad y el olor de la polvora invadia cada casa. Ví como la fuerza militar del reino entero se congregaba en la capital, saqueando y asesinando a todo aquel que intentara defenderse. El golpe de estado derrocó al rey y no hubo nada que pudiera hacer. Mi maquinaria, creada para

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando obtienes este linaje.
- Legado Ancestral: Si sustituyes una raza por este linaje, puedes mantener los siguientes elementos: las competencias en habilidades que ganaras de ella y cualquier velocidad trepando, volando y nadando que obtuvieras de ella. Si no conservas alguno de estos elementos, o si eliges este linaje en la creación del ...
- Naturaleza Imperecedera: Has escapado a la muerte, un hecho que se refleja en los siguientes beneficios: * Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar contraer una enfermedad y que te envenenen y posees resistencia al daño de veneno. * Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra muerte. * No necesit...
- Conocimiento de una Vida Pasada: Temporalmente, evocas destellos del pasado, quizá recuerdos borrosos de hace mucho tiempo o de una vida anterior. Cuando hagas una prueba de característica que utilice una habilidad, puedes tirar 1d6 inmediatamente después de ver el resultado del d20 y sumar el resultado del d6 a la prueba. Pued...
- Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.
- Tipo de criatura: Eres humanoide.
- velocidad: Tu velocidad caminando es de 30 pies.
- Experto en Habilidades: Has perfeccionado tu competencia en determinadas habilidades, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia en una habilidad de tu elección. Elige una habilidad en la que tengas competencia. Ga...
- Arma Mejorada: Objeto: un arma sencilal o marcial Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.
  - +2 a las tiradas de ataque y daño
- Arma Radiante: Objeto: un arma sencilla o marcial (requiere sintonización) Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella. Mientras la sostenga, el portador podrá usar una acción adicional para que emita luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pie...
- Arreglos Mágicos: Has aprendido a inyectar una chispa de magia en objetos mundanos. Para usar esta característica, tienes que tener a mano herramientas de ladrón o de artesano. Después, toca un objeto no mágico Diminuto como acción y otórgale una de las siguientes propiedades mágicas a tu elección: El objeto emi...
- Aumento Espacial: La brecha entre los planos cada vez es mayor con esta tecnología, a su vez empiezas a aprender sabes cómo aprovecharlo.
- Competencia con herramientas: obtienes competencia con herramientas de cartógrafo. Si ya tienes esta competencia, obtienen competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.
- Conector de Curvaturas: Tus descubrimientos te han permitido crear un pequeño y sofisticado dispositivo que concebiste para ser tanto un arma como tu herramienta para abrir nuevas rutas.
- Conexión Plana: Tus avances en las investigaciones, te permitieron crear una mejor versión del Conector de Curvaturas que mejoran sus propiedades.
- Conjuros de Creador de Curvaturas: Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzan determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de Creador de Curvaturas". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que...
- Crear Curvatura: Como acción adicional usas tu Conector de Curvaturas para crear una distorsión llamada Curvatura en un espacio desocupado de 5 pies de diámetro que puedas ver en un rango de 30 pies (cuando subas de nivel, este rango aumenta según se muestra en la Tabla de Distorsiones). Las curvaturas no necesit...
- Defensa Mejorada: Objeto: una armadura o un escudo Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras lleva (si es una armadura) o porta (si es un escudo) el objeto con la infusión. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.
  - +2 CA
- Despejamentes: Objeto: una armadura o una túnica El objeto imbuido puede enviar una descarga a su portador que le permitirá centrar su mente. El objeto tiene 4 cargas. Si el portador falla una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un conjuro, puede usar su reacción para gastar 1...
- Destello de Genio: Has obtenido la capacidad de encontrar soluciones cuando estás bajo presión. Cuando tú o una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti haga una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes emplear tu reacción para añadir tu modificador por Inteligencia a la tirada. Puedes usa...
- Escudo de Repulsión: Objeto: un escudo (requiere sintonización) Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras porta este escudo. El escudo tiene 4 cargas. Mientras lo sostenga, la criatura podrá usar una reacción inmediatamente tras el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo para gastar 1 d...
- Especialista en objetos Mágicos: Has logrado un profundo conocimiento de cómo utilizar y crear objetos mágicos.
  - Versado en objetos Mágicos
- Imbuir objeto: Has obtenido la capacidad inyectar ciertas infusiones mágicas en objetos mundanos para convertirlos en objetos mágicos. Cuando obtengas este rasgo, elige cuatro infusiones de artífice que aprender de la sección "Infusiones de artífice". Podrás elegir más infusiones cuando llegues a determinados ...
  - Infusiones conocidas: 8 // objetos imbuidos: 4
- La Herramienta Adecuada para la Tarea: Has aprendido a fabricar exactamente la herramienta que necesitas: con herramientas de ladrón o de artesano a mano, puedes crear mágicamente un juego de herramientas de artesano en un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de ti. Para esta creación, necesitarás 1 hora de trabajo

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

9 [C-9]	Artífice	Inteligencia	18	+10
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	2 OO			10 PREPARADOS	3 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Descarga de fuego	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	Mano de mago	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.							
	Truco	Taumaturgia	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.							
☐	1	Alarma	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.							
☐	1	Armamento del Erudito	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
Convierte en un arma mágica cualquier arma que estás sosteniendo. Mientras dure el conjuro, el arma tiene como daño adicional tu modificador para lanzar conjuros como daño de Fuerza. Si dejas de sostener el arma el conjuro termina.							
☐	1	Atrapar	Abjuración	1 minuto	8 horas	Toque	S, M
Mientras lanzas este conjuro, utilizas la cuerda para crear un círculo con un radio de 5 pies en el suelo. Cuando terminas de lanzarlo, la cuerda desaparece y el círculo se convierte en una trampa mágica. Esta última es casi invisible, por lo que es necesario tener éxito en una prueba de Intelige...							
☐	1	Caída de pluma	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.							
☐	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Disfrazarse	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
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 normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.							
☐	1	Falsa vida	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	Fuego feérico	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.							
☐	1	Golpe apresador	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apresado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.							
☐	1	Golpe de Céfiro	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Te mueves como el viento. Hasta que el conjuro termine, tu movimiento no provoca ataques de oportunidad. Además, una sola vez, antes de la finalización del conjuro, puedes darte ventaja en una tirada de ataque de arma durante tu turno. Este ataque inflige un 1d8 de daño de fuerza adicionales si...							
☐	1	Grasa	Conjuración	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S, M
Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado y lo convierte en terreno difícil. Las criaturas en pie en el área, y las que entren o terminen su turno en ella deben superar una TS de Destreza para no caer tumbadas.							
☐	1	Retirada expeditiva	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.							
☐	1	Salto	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.							
☐	1	Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.							
☐	1	Zancada prodigiosa	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina							
☐	2	Agrandar/reducir	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.							
☐	2	Alterar el propio aspecto	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Asumes una forma diferente a elegir: Forma acuática: respiras bajo el agua y nadas a tu velocidad. Armas naturales: tus golpes sin armas son mágicos, infligen 1d6+1 daño según el arma y tienes +1 al ataque. Cambiar apariencia: transformas tu apariencia, altura, peso, rasgos, sonido de tu voz, etc.							
☐	2	Arma mágica	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel: +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.							
☐	2	Auxilio	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.							

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

9 [C-9]

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice	Inteligencia	18	+10
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	2 OO			10 PREPARADOS	3 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	2	Calentar metal	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.							
☐	2	Contorno borroso	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones.							
☐	2	Fáser	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Durante la duración del conjuro, antes de atacar puedes teletransportarte hacia un enemigo. Los ataques hechos de esta forma aplican 2d6 de daño de fuerza extra.							
☐	2	Intercambio Sombrío	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	S
Señalas a una criatura que puedas ver dentro del alcance y sombras los recubren a ambos haciendo que intercambien posiciones. Si la criatura elegida se niega a intercambiar lugares debe hacer una tirada de salvación de Constitución, intercambiando posiciones si falla la salvación, en caso de tene...							
☐	2	Invisibilidad	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Levitar	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.							
☐	2	Llama permanente	Evocación	1 acción	Hasta disipado	Personal	V, S, M
Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.							
☐	2	Paso brumoso	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.							
☐	2	Pirotecnia	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Elige una zona de llamas no mágicas que puedas ver, se encuentre dentro del alcance y quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes extinguir el fuego en esa área y crear fuegos artificiales o humo cuando lo haces. Fuegos artificiales. El cubo explota con un deslumbrante despliegue de colore...							
☐	2	Potenciar característica	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Telaraña	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Creas una masa de telarañas pegajosas que llena un cubo de 20 pies. La zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil. Cada criatura que empieza su turno en la telaraña o que entra debe superar una TS de Destreza o quedar apresada. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.							
☐	2	Truco de la cuerda	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Una cuerda que toques se alza en el aire y en el extremo más alto, se abre un portal invisible que lleva a un espacio extradimensional al que se accede trepando por la cuerda. Los ataques y conjuros no pueden atravesar el portal. Desde dentro se puede ver el exterior, pero no al contrario.							
☐	3	Acelerar	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.							
☐	3	Desplazamiento	Transmutación	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Tiras 1d20 al final de cada turno. Si sacas 11 o más, te desvaneces y apareces en el Plano Etéreo. Al principio de tu siguiente turno (y cuando el conjuro acabe), vuelves a un espacio sin ocupar y que puedas ver a 10 pies del origen. En el Plano Etéreo puedes ver y escuchar el plano de origen.							
☐	3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.							
☐	3	Paso Atronador	Conjuración	1 acción	Instantáneo	90 pies	V
Te teletransportas a un espacio desocupado que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Inmediatamente después de que desaparezcas, suena un estruendoso bum y todas las criaturas situadas a 10 pies o menos del espacio que abandonas deberán hacer una tirada de salvación de Constitución, r...							
☐	3	Ralentizar	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.							
☐	3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.							
☐	3	Siervo Diminuto	Transmutación	1 minuto	8 horas	Toque	V, S
Tocas un objeto Diminuto no mágico, que no se encuentre atado a otro objeto o una superficie y no esté siendo llevado por otra criatura. El objetivo se anima y le brotan pequeños brazos y piernas, convirtiéndose en una criatura bajo tu control hasta que el conjuro finalice o los puntos de golpe d...							

© 2025 - Nivel20 v2.1.6