



Edward Barthold (Vieja ve.)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice 8

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Marinero

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Todouw

JUGADOR

21

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+5

20

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +3
- ☒ Constitución +5
- ☒ Inteligencia +8
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☒ Arcanos +10
- ☒ Atletismo +2
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia +7
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☒ Investigación +10
- ☒ Juego de Manos +6
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +5
- ☒ Percepción +3
- ☐ Perspicacia 0
- ☐ Persuasión -1
- ☐ Religión +5
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

Rasgos de personalidad. Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No me separo con facilidad de mi dinero y regatearé para conseguir el mejor trato posible.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Confianza. El valor de las razas humanoides reside en su palabra.(Legal)

IDEALES

Jamas olvidare al Maestro que me enseño el oficio para reparar y construir en medio del mar.

VÍNCULOS

Una vez que alguien cuestiona mi coraje, nunca me retracto, sin importar lo peligrosa de la situación.

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de ebanista, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Herramientas de navegante, vehículo (acuático)

Idiomas:

-Comun -Enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+6	1d8 +3 perforante
Bate Arcano +1	+9	1d6 -1 Contunden...
Martillo ligero	+2	1d4 -1 contundent..
Hacha de mano	+2	1d6 -1 cortante
Lámpara de la Ni...	+2	1d6 -1 Contunden...
Bastón	+2	1d6 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado (Tunica del escriba arcano) CA 13
- Escudo CA 2
- Sistema E.Y.E
- 0 Pendientes Plateados - Presentación
- 0 Pendientes Plateados - Rango D
- 0 Pendientes Plateados - Rango C
- 0 Pendientes Plateados - Rango B
- 0 Pendientes Plateados - Rango A
- Herramientas de Ladrón
- Herramientas de carpintero
- Herramientas de ebanista
- Herramientas de navegante
- Herramientas de manitas
- Paquete de explorador de mazmorras
- Relicario vahlok
- vahlok - Pupilas
- vahlok - Escamas CA +1
- Poción - Curación
- * (Pernos x19)
- * (Cuerda de cañamo 100 pies)
- * (Mochila)
- * (Manta verde)
- * (Manta azul)
- * (Orbe de direccion)
- * (Orbe de tiempo)
- * (Saco de dormir)
- * (2x tienda para dos personas)
- * (20x Dardos magicos 1d4+1)
- * (4x Mantas)
- * (2 Libras de sal)
- * (1 Libra de pimienta)

EQUIPO

Artifice Nivel 8:

- Arma Mejorada: +1 a las tiradas de ataque y daño
- Arma de Fuego Arcana
- Arreglos Mágicos
- Cañón Sobrenatural
- Competencia con Herramientas
- Conjuros de Artillero
- Defensa Mejorada: +1 CA
- Despejamentos
- Destello de genio
- Escudo de Repulsión
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 6 //
- objetos imbuidos: 3
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual
- Pericia con Herramientas
- Replicar objeto mágico: Bolsa de contención
- Replicar objeto mágico: Linterna de revelación

Dotes:

- Versado en un elemento (Fuego)

RASGOS Y ATRIBUTOS

Edward Barthold (vieja ve..)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hombre joven de baja estatura (162 centímetros), tiene callos y unas cuantas cicatrices en sus manos por su continuo trabajo, complexión media, piel clara, cabello corto oscuro y ojos marrones.

APARIENCIA



APARIENCIA

Misión #1: Reconocimiento de portales Dm: granade
Resumen: nos reunimos con nuestros compañeros en un pequeño pueblo desierto, se nos fue encomendada la misión de buscar y analizar unos portales, salimos al desierto montados en criaturas llamadas thomas, en una trifurcación triple tomamos la derecha hacia una mezquita, fuimos emboscados por unos bandidos, peleamos y acabamos 6 bandidos y su jefe, Balak murió durante la pelea, escapamos antes de que hubieran mas refuerzos.
Conclusion: **Misión fallada,**

Misión #2: Práctica de combate Dm: Matomoe Chiquito
Resumen: El directo nos reunió en un campo de práctica, nos dio a tocar instrumentos a cada uno, lo hicimos relativamente bien, después el director nos ordeno a pelear contra los instrumentos que cobraron vida, al final de la pelea la mayoría salimos ilesos excepto por la Picara Elizabeth,
Conclusion: **Misión cumplida,**

Misión #3: Asesinato de la dictadora Loca Dm: Lucchi
Resumen: Se nos encargo la misión del asesinato de un miembro de la trinidad, nuestro grupo de 9 heroes dio un largo viaje hasta llegar a su fortaleza, tuvimos una fuerte pelea contra ella y sus secuaces en especial su general al mando que aguantó hasta las ultimas, una vez sola logramos abatirle con ataques a distancia hasta caer, no hubo muertos de nuestra lado únicamente 2 heridos de gravedad (incluyendome recibí una contusión que me dejó en desventaja al intentar concentrarme/ duración 4 días, comenzo el jueves 18, curación completa lunes 22),
Conclusion: **Misión cumplida,**

Misión #4: Carreras Fumadas Dm: roxuke
Resumen: Fuimos llevados hasta la playa por un tema de curiosidad, nosotros 4 nos encontramos con un Anciano algo... loco y que también tenía un dispositivo de humos especiales (Harihua) Todos absorbimos un poco para después ser llevados hasta una cueva por un pulpo, usamos Airboard para la carrera, una especie de patineta voladora, tuvimos una reñida pelea intentando llegar a la meta, Smaug llego primero, una especie de hombre arbol, para las siguiente carrera resulte vencedor yo, ganando una apuesta que cada uno hizo de 50 de plata de nuestra recompensa, para la ultima carrera subimos la apuesta a 200 por cabeza + 1 pocion menor, después de una reñida pelea y problemas técnicos, llegue a la meta como vencedor,
Conclusion: **Misión cumplida,**

Misión #5: Infiltración y conclusion de Denzel Dm: elTintas
Resumen: Mis compañeros y yo nos infiltramos en una fabrica localizada en la region de Evanoff, después de un primer encuentro con una de las guardias pudimos pasar desapercibidos pasando por prisioneros de nuestra compañera disfrazada de guardia, continuamos durante el extenso lugar hasta hallar una extraña habitacion grande con una cama en el centro, al investigar un poco descubrimos el dueño que se llamaba Denzel, continuamos investigando la fabrica sin mayor problemas, llegamos a una habitacion

NOTAS ADICIONALES

Edward Barthold nació en una pequeña isla llamada ballena en la cual fue criado por su padre, Taro Barthold. Su madre era Ema Lunabade que lamentablemente falleció durante el parto. Esto fue devastador para Taro con lo cual hizo un juramento para pasar el resto de sus días en la isla. La infancia de Edward fue bastante tranquila ayudando a su padre en lo posible en las labores de la granja y explorando las zonas más envejecidas de la isla como un pequeño bosque, la playa y una que otra cueva, su deseo de investigación era tanta que se metía en situaciones peligrosas de vez en cuando con los animales y por probar la vegetación, se llevó varios regaños y palos de su padre por este motivo, pasado el tiempo un Edward de 23 años andaba pensativo mientras veía hacia el horizonte, pensando que más podría haber más allá después de unas semanas considerando sus opciones finalmente se decidió a dar un paso al frente. Pidiéndole permiso a su padre para poder salir a viajar por su cuenta, Edward esperaba una negativa rotunda, pero en lugar de eso, su

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Versado en un elemento (Fuego): Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Los conjuros que lances ignorarán la resistencia al daño del tipo elegido. Cuando tires el daño de uno de tus conjuros que inflija ese tipo de daño, puedes considerar cualquier 1 en los dados de daño como 2.

► Arma Mejorada: Objeto: un arma sencillal 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.

- +1 a las tiradas de ataque y daño

► Arma de Fuego Arcano: Sabes cómo convertir una varita, un bastón o una vara en un arma de fuego arcano, un canalizador para tus conjuros destructivos. Tras finalizar un descanso largo, puedes utilizar herramientas de ebanista para tallar sellos especiales en una varita, un bastón o una vara y convertirlos en tu arma d...

► 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...

► Cañón Sobrenatural: Has aprendido a crear un cañón mágico. Con el uso de herramientas de ebanista o de herrero, podrás llevar a cabo una acción para crear mágicamente un cañón sobrenatural Pequeño o Diminuto en un espacio sin ocupar sobre una superficie horizontal a 5 pies o menos de ti. Un Cañón Sobrenatural Pequeño...

► Competencia con Herramientas: obtienes competencia con herramientas de ebanista. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

► Conjuros de Artillero: Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de artillero". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artifice, pero no cuentan para el total de conjuros de artifice que preparas.

► 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.

- +1 CA

► Despejamiento: 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 sostengas, la criatura podrá usar una reacción inmediatamente tras el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo para gastar 1 d...

► 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 artifice que aprender de la sección "Infusiones de artifice". Podrás elegir más infusiones cuando llegues a determinados ...

- Infusiones conocidas: 6 // objetos imbuidos: 3

► 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 ininterrumpido, que ...

► Lanzamiento de Conjuros: Has estudiado el funcionamiento de la magia y cómo lanzar conjuros, canalizando la magia a través de los objetos. Para los observadores, no parece estar lanzando conjuros de una manera convencional, parece que estás haciendo maravillas con objetos mundanos e inventos extravagantes. Produces tus...

► Lanzamiento ritual: Puedes lanzar de forma ritual aquellos conjuros de artifice de tu lista si están marcados como "ritual" y tienes preparado el conjuro.

► Pericia con Herramientas: Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con una herramienta.

► Replicar objeto mágico: Bolsa de contención: Esta bolsa posee un espacio interior considerablemente mayor que sus dimensiones exteriores, que son de 2 pies de diámetro en la abertura y 4 pies de profundidad. La bolsa puede contener hasta 500 libras, con un volumen máximo de 64 pies cúbicos. Siempre pesará 15 libras, independientemente del c...

► Replicar objeto mágico: linterna de revelación: Siempre que esté encendida, esta linterna sorda luce durante 6 horas con una pinta de aceite, iluminando un radio de 30 pies con luz brillante y otros 30 pies con luz tenue. Las criaturas y objetos invisibles son visibles mientras estén iluminados por la linterna. Puedes utilizar una acción para ...

RASGOS

Edward Barthold (vieja version)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS	TRUCOS
4	3				9	2
0000	000				PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agarre electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
	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 al nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
☐	1 <u>Alarma</u>	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 <u>Atrapar</u>	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 <u>Brebaje cáustico de Tasha</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Un chorro de ácido emana de ti en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar empapada en ácido durante la duración del conjuro o hasta que una criatura use su acción para ra...						
☐	1 <u>Caida 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.						
☐	1 <u>Catapulta</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	S
Elige un objeto que pese entre 1 y 5 libras, se encuentre dentro del alcance y no esté siendo vestido ni transportado. Este vuela describiendo una recta línea de hasta 90 pies en una dirección que escojas antes de caer al suelo, deteniéndose si impacta contra una superficie sólida. Si el objeto f...						
☐	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>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.						
☐	1 <u>Disfrazarse</u>	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 <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 Proyectoil Mágico.						
☐	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>Fuego feérico</u>	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 <u>Grasa</u>	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 <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.						
☐	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
☐	1 <u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.						
☐	1 <u>Retirada expeditiva</u>	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 <u>Salto</u>	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 <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.						
☐	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	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 <u>Agrandar/reducir</u>	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.						

Edward Barthold (vieja version)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS 9 PREPARADOS	TRUCOS 2 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 2	<u>Arma mágica</u>	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	<u>Auxilio</u>	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 Pq adicionales por cada nivel por encima de 2.						
☐ 2	<u>Calentar metal</u>	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 saltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.						
☐ 2	<u>Contorno borroso</u>	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	<u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
☐ 2	<u>Invisibilidad</u>	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	<u>Levitar</u>	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	<u>Potenciar característica</u>	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 Pq temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
☐ 2	<u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
☐ 2	<u>Telaraña</u>	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.						