



Moon Starry(C)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Archisacerdotisa 16, Clérigo. Acólito

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Kassie

JUGADOR

75

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+8

26

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+8

26

CARISMA

-1

9

- ☐ Fuerza +8
- ☒ Destreza +21
- ☒ Constitución +17
- ☐ Inteligencia +8
- ☒ Sabiduría +21
- ☒ Carisma +13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +8
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +12
- ☐ Engañar -1
- ☒ Historia +6
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +8
- ☒ Medicina +14
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +14
- ☒ Perspicacia +14
- ☐ Persuasión -1
- ☒ Religión +6
- ☐ Sigilo +8
- ☐ Supervivencia +8
- ☒ Trato con Animales +14

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+6

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

34

CA

+8

INICIATIVA

60

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 153

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 19d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Egida de la desolación CA 6
- Agua bendita de las doncellas
- Figura de la doncella
- El Medallón De Corazón
- Paquete de explorador de mazmorras

24

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo
- Estoque, Kit de herborista

Idiomas:

común, primordial, celestial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Idolatro a un héroe en particular de mi fe y hablo constantemente de sus hazañas y su ejemplo. Puedo encontrar intereses comunes con mis enemigos más fieros, empatizar con ellos y trabajar por la paz.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno). Fe. Creo en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).

IDEALES

Todo lo que hago es por el pueblo llano.

VÍNCULOS

Una vez elijo una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás.

DEFECTOS

Archisacerdotisa Nivel 16

- Agilidad de la doncella
- Aura de Consuelo
- Aura de Inocencia: Alcance 15 pies
- Bendición de Hoenir del Abismo
- Bendición de los guardianes
- Bendición del veterano Gerald
- Camino de la doncella
- Competencias
- Competencias Adicionales
- Conjuros de Dominio
- Discípula de la Fuente
- Espíritus vinculados
- Fragmentos Puros
- Habilidades de Fragmento
- Ira del Caído
- Lanzamiento Ritual
- Lanzamiento de Conjuros
- Luz de redención
- Mejora de Característica
- Milagro de las Doncellas
- Oración de la Doncella: 5d8 + SAB
- Presencia Tranquilizadora
- Protección Espiritual
- Última Oración

Clérigo Nivel 4

- Conjuros de dominio
- Discípulo de la vida
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

Mago blanco Nivel 2:

- Afflatus Solace
- Competencias
- Confesión
- Disciplina de Conjuración
- Lanzamiento de Conjuros
- Más allá de lo que ves
- Sanador experto

Dotes:

- Dualista en conjuros
- Elegido del sol

Rasgos personalizados:

- Forma de la desolación absoluta
- Marca del caminante nocturno
- Bendición de Lumiel

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Después de tanto tiempo, ella volvió al lado de la luz

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Dualista en conjuros:** Has aprendido a lanzar más de un conjuro por turno, eliminando la regla que limita tu segundo conjuro a un truco. Eres capaz de lanzar un segundo conjuro de nivel 3 o inferior.
- ▶ **Elegido del sol:** Fuiste bendecido por el poder del sol, con este poder eres capaz de guiar los caminos de otras personas. Cuando usas un conjuro o un rasgo para recuperar PG, puedes gastar una carga de "fortuna del sol" para aumentar la curación en una cantidad de $d6 = a$ la mitad de tu BC (redondeado hacia abajo)...
- ▶ **Agilidad de la doncella:** Has aprendido a ser más rápida en el campo de batalla, moviéndote de tal manera que tus enemigos no puedan atraparte.
- ▶ **Aura de Consuelo:** a nivel 10, tu Aura de Inocencia gana una curación adicional de $1d4 + tu$ modificador de sabiduría y no necesitan tener menos de la mitad de sus PG máximos para curarse, además tanto tú como tus aliados dentro del aura tienen ventaja en todas las tiradas de salvación y pruebas de habilidad de sabiduría...
- ▶ **Aura de Inocencia:** Tu mera presencia emana una calma sagrada, una luz tenue que reconforta a los puros de corazón y debilita la influencia del mal.
- Alcance 45 pies
- ▶ **Bendición de Hoenir del Abismo:** Mientras no lleves armadura, tu CA será igual a $10 + tu$ modificador de destreza + tu modificador de sabiduría. Puedes llevar escudo y aún beneficiarte de este efecto
- ▶ **Bendición de los guardianes:** Has logrado traer junto a ti la protección de los antiguos guardianes de tu tierra
- ▶ **Bendición del veterano Gerald:** Ganas Pericia en las pruebas de habilidad de atletismo, adicionalmente tu Clase de armadura (CA) aumenta en +1
- ▶ **Camino de la doncella:** A partir del nivel 4, cuando uses una habilidad o conjuro para restaurar PG a una o más criaturas, puedes gastar 1 Fragmento para que cada criatura que reciba curación obtenga una cantidad de PG temporales igual a un número de $d6$ equivalente al doble de tu bonificador por competencia.
- ▶ **Competencias:** Al comenzar con esta como tu clase inicial, obtienes las siguientes competencias
- ▶ **Competencias Adicionales:** Al elegir este dominio, obtienes las siguientes competencias adicionales
- ▶ **Conjuros de Dominio:** Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día.
- ▶ **Discípulo de la Fuente:** las doncellas que siguen este camino han aprendido a potenciar su capacidad curativa de una manera nunca antes vista. Cada vez que uses un conjuro para recuperar Puntos de Golpe a una criatura, añadirás una curación extra igual a tu bonificador por competencia + el nivel del conjuro utilizado ...
- ▶ **Espíritus vinculados:** Desarrollas la Capacidad de vincularse con el alma de los enemigos que derrotas en batalla
- ▶ **Fragmentos Puros:** Los Fragmentos puros son manifestaciones espirituales que canalizan tu vínculo con el mundo de los caídos. Representan el dolor, la redención y la memoria de cada espíritu con el que te has conectado. Actúan como tu recurso principal para activar habilidades especiales, curaciones y manifestación...
- ▶ **Habilidades de Fragmento:** obtienes acceso a un conjunto de habilidades menores llamadas Habilidades de Fragmento, que puedes usar gastando Fragmentos puros.
- ▶ **Ira del Caído:** Como acción adicional, a cambio de 3 Fragmentos elige a uno de tus espíritus activos y le otorgas +2 a sus tiradas de ataque y un bonificador de $1d8$ de daño radiante a su daño. Esto dura un minuto y solo puedes tener un espíritu bajo este efecto a la vez
- ▶ **Lanzamiento Ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.
- ▶ **Lanzamiento de Conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo como conducto del poder divino.
- ▶ **Luz de redención:** Como acción puedes gastar 3 Fragmentos para liberar una oleada de luz sagrada en un radio de 20 pies que emanará de ti. Las criaturas aliadas recuperarán $3d8 + tu$ modificador de Sabiduría como PG, mientras que las criaturas enemigas deberán superar una tirada de salvación de Constitución o sufrir e...
- ▶ **Mejora de Característica:** Cuando llegues al nivel 4, y de nuevo en el nivel 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar el valor de una característica de tu elección en 2 o el valor de dos características en 1. Como siempre, no puedes aumentar el valor de una característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Milagro de las Doncellas:** A nivel 6, una vez por descanso largo puedes lanzar el conjuro Revivir sin gastar componentes ni espacio de conjuro
- ▶ **Oración de la Doncella:** Como acción adicional, puedes gastar un Fragmento para tocar a una criatura y recuperarle $2d6$ PG + tu modificador de sabiduría, al alcanzar el nivel 5 la curación aumenta a $3d6$, $4d8$ a nivel 9, $5d8$ a nivel 13 y $5d10$ a nivel 17
- $5d8 + SAB$
- ▶ **Presencia Tranquilizadora:** Has creado un aura de paz a tu alrededor la cual podrá ser sentida por tus aliados.
- ▶ **Protección Espiritual:** Tu cercanía con el mundo celestial y el de los impuros ha perfeccionado tu cuerpo, haciéndote más capaz de resistir la impureza.
- ▶ **Última Oración:** Una vez por descanso largo, cuando caigas a 0 PG puedes elegir gastar todos tus Fragmentos puros restantes para levantarte con una cantidad de PG igual a tantos $d8$ como Fragmentos Puros gastados + tu modificador de sabiduría. Al hacer esto obtendrás resistencia a todos los daños y un punto de can...
- ▶ **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.
- ▶ **Discípulo de la vida:** Tus conjuros de curación son más efectivos. Cuando usas un conjuro de nivel 1 o superior para hacer que una criatura recupere puntos de golpe, esta recupera un número de puntos de golpe adicionales igual a 2 + el nivel del conjuro. Además, consigues competencia con armadura pesada.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	3	3	2	1	1	1	24	5
OOOO	OOO	OOO	OOO	OOO	OO	O	O	O	PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.						
	Truco <u>Mano de mago</u>	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 <u>Piedad con los moribundos</u>	Migromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
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 <u>Prestdigitación</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>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.						
☐	1 <u>Absorber Elementos</u>	Abjuración	1 reacción	1 Asalto	Personal	S
El conjuro absorbe parte de la energía que te alcanza, disminuyendo su efecto sobre ti y almacenándolo para tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo						
☐	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>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>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						
☐	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
☐	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.						
☐	2 <u>Gran flecha ignea de Caelus</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Una flecha mágica que porta el poder de un antiguo hechicero, capaz de herir incluso a criaturas inmunes al fuego.						
☐	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas 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 Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
☐	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
☐	2 <u>Plegaria de curación</u>	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.						
☐	2 <u>Rayo abrasador frenético</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres rayos de fuego y los lanzas hacia objetivos que se encuentren 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 1d6 de daño por fuego + 1d4 de daño psíquico. Cada objetivo al que haya impa...						
☐	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
☐	3 <u>Absorber energías</u>	Adivinación	1 reacción	1 asalto	Personal	S, M
El conjuro te permite anular parte del daño que vayas a recibir, teniendo un destello breve de como impactará el ataque o conjuro sobre ti, permitiéndote evadir dicho daño parcialmente (a excepción de los daños elementales). Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu pró...						
☐	3 <u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.						
☐	3 <u>Contrahechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						
☐	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>Levantar maldición</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.						

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

3

OOO

NIVEL 5

3

OOO

NIVEL 6

2

OO

NIVEL 7

1

O

NIVEL 8

1

O

NIVEL 9

1

O

CONJUROS

24

PREPARADOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	3 <u>Palabra de curación en masa</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan Pq igual a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a muertos ni constructos. La curación aumenta 1d4 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
☐	3 <u>Ralentizar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Hasta 6 criaturas en un cubo de 40 pies deben superar una TS de Sabiduría (y al final de su turno para terminar el efecto) o quedar afectados. Su velocidad se divide por dos y recibe -2 a la CA y a las TS de Destreza. No tiene reacciones y sólo puede una acción, una adicional o un único ataque.						
☐	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>Señal de esperanza</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.						
☐	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.						
☐	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.						
☐	4 <u>Lanza psíquica de Raulothim</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	120 pies	V
Desatas una lanza reluciente de poder psíquico desde tu frente hacia una criatura que puedes ver dentro de tu alcance. Alternativamente, puede pronunciar el nombre de una criatura. Si el objetivo nombrado está dentro del alcance, se convierte en el objetivo del hechizo incluso si no puedes verlo.						
☐	4 <u>Nido de Agua</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Invocas una cúpula serpenteante formada por serpientes de agua que cubre un radio de 15 pies centrada en un punto dentro del alcance.						
☐	4 <u>Restauración</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Generas un pulso de energía vital que restaura las fuerzas de tus aliados. Todas las criaturas que elijas en un área de 15 pies adyacentes a ti recuperarán tantos puntos de golpe como 3d8 + tu característica para lanzar conjuros. Si tenían algún efecto adverso como Cegado, Incapacitado, Ensondecido...						
☐	5 <u>Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
☐	5 <u>Disipar el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Celestiales, elementales, fata, infernales y no muertos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra ti. Puedes terminar el conjuro con un toque a un afectado por un encantamiento de una de estas criaturas; con un ataque de conjuro c/c, tratando de devolver a la criatura a su plano.						
☐	5 <u>Geas</u>	Encantamiento	1 minuto	30 días	60 pies	V
Das una orden mágica a una criatura que puedas ver. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Hechizada, recibe 5d10 puntos de daño psíquico si actúa contra tus instrucciones (máximo una vez al día). Una orden suicida termina el conjuro.						
☐	5 <u>Restablecimiento mayor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbues a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.						
☐	6 <u>Curar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.						
☐	6 <u>Lanza Sagrada de la Archisacerdotisa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Invoca un poderoso rayo sagrado que es capaz de destruir a las fuerzas del mal.						
☐	6 <u>Palabra de regreso</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	5 pies	V
Tú y hasta 5 criaturas voluntarias que se encuentren a 5 pies o menos de ti os teletransportáis instantáneamente a un santuario designado de antemano. Debes designar un santuario lanzando este conjuro en un lugar, como en un templo dedicado a tu deidad o muy vinculado a ella.						
☐	7 <u>Resurrección</u>	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura muerta que falleció hace menos de un siglo, que no murió debido a la edad y que no es un no muerto. Si su alma es libre y voluntaria, regresa a la vida con todos sus Pq. Neutraliza venenos y enfermedades. Cierra todas las heridas mortales y restablece las partes del cuerpo.						
☐	9 <u>Curar en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una corriente de energía curativa fluye desde ti hacia las criaturas heridas que te rodean, que recuperan hasta 700 puntos de golpe divididos como quieras entre cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance, que se curan enfermedades y efectos cegado y ensordecido.						

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

3

OOO

NIVEL 5

3

OOO

NIVEL 6

2

OO

NIVEL 7

1

O

NIVEL 8

1

O

NIVEL 9

1

O

CONJUROS

9

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malta metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
	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>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
☐	1 <u>Provocación de guerra</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
Golpea el escudo que llevas equipado con tu mano, emitiendo un brillo poderoso que llama la atención del enemigo. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, todas las criaturas que realicen una tirada de ataque dentro de un cilindro de 5 pies adyacentes a ti solo podrán tenerfe a ti como único obje...						
☐	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.						
☐	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 Pg adicionales por cada nivel por encima de 2.						
☐	2 <u>Plegaria de curación</u>	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan Pg igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.						
☐	2 <u>Rayo abrasador frenético</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres rayos de fuego y los lanzas hacia objetivos que se encuentren 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 1d6 de daño por fuego + 1d4 de daño psíquico. Cada objetivo al que haya impa...						
☐	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
☐	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>Señal de esperanza</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.						
☐	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>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.						
☐	4 <u>Nido de Agua</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Invocas una cúpula serpenteante formada por serpientes de agua que cubre un radio de 15 pies centrada en un punto dentro del alcance.						
☐	5 <u>Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
☐	5 <u>Disipar el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra ti. Puedes terminar el conjuro con un toque a un afectado por un encantamiento de una de estas criaturas; con un ataque de conjuro c/c, tratando de devolver a la criatura a su plano.						
☐	6 <u>Curar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.						
☐	8 <u>Alra sagrada</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Las criaturas que elijas en un radio de 30 pies emiten luz tenue en un radio de 5 pies, tienen ventaja en las TS y hay desventaja en las tiradas de ataque contra ellas. Un infernal o no muerto que impacte cuerpo a cuerpo a una de estas criaturas debe superar una TS de Constitución o quedar cegado.						
☐	9 <u>Cenizas a las cenizas</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
Empiezas a arder en llamas, acumulando magia elemental hasta acumular la suficiente magia como para explotar en una gran explosión de fuego. Este conjuro realizará una gran cantidad de daño, a ti y a todas las criaturas cerca tuya. Ignora cualquier resistencia al daño por fuego y trata la inmunid...						
☐	9 <u>Resurrección verdadera</u>	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que no haya estado muerta durante más de 200 años y que murió por cualquier razón menos por envejecimiento. Si el alma de la criatura es libre y voluntaria, la criatura vuelve a la vida con todos sus puntos de golpe y su cuerpo intacto.						

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 3 OOO	NIVEL 6 2 OO	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8 1 O	NIVEL 9 1 O	CONJUROS 10 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	-------------------	-------------------	------------------------------	--------------------------

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	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	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.							
☐	2	Plegaria de curación	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.							
☐	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	Señal de esperanza	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.							
☐	4	Guardián de la fe	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.							
☐	4	Nido de Agua	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Invocas una cúpula serpenteante formada por serpientes de agua que cubre un radio de 15 pies centrada en un punto dentro del alcance.							
☐	5	Curar heridas en masa	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Disipar el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra ti. Puedes terminar el conjuro con un toque a un afectado por un encantamiento de una de estas criaturas; con un ataque de conjuro c/c, tratando de devolver a la criatura a su plano.							
☐	6	Curar	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.							
☐	8	Campo antimagia	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Te rodea una esfera antimagia invisible con un radio de 10 pies. Dentro de la esfera no se pueden lanzar conjuros, convocar criaturas ni desaparecer, e incluso los objetos mágicos se vuelven mundanos. Hasta que el conjuro termina, la esfera se mueve contigo. Los conjuros y efectos se anulan dentro.							