



Torquemada

NOMBRE DEL PERSONAJE

Aasimar

ESPECIE

Guerrero 1, Clérigo 4

CLASE Y NIVEL

Inquisidor

TRASFONDO

5

NIVEL

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

0

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

17

FUERZA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

☒ +2 Salvación

INTELIGENCIA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

CLASE
ARMADURA

20

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

40

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

☐ 0 Salvación

SABIDURÍA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

☐ +4 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

☒ +5 Salvación

CARISMA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Arma de plata (Manual)	+2	1d8 ~1 cont.	variable, Común, objeto mágico
Conjuro	+7	+4	
Ballesta pesada	+3	1d10 perf.	30/120 metros, A dos manos, Alcance, Distancia, Maestría: Empujar, Munición, Pesada,

EQUIPO

- Armadura de bandas de mithral CA 17
- Escudo CA 2
- Paquete de explorador de mazmorras oro 423+ (1d10x25)

RASGOS Y ATRIBUTOS

Aasimar:

- Resistencia celestial
- Visión en la oscuridad
- Manos curativas

Guerrero Nivel 1:

- Maestría con armas: 3 maestrías
- Tomar aliento: 2 usos

Clérigo Nivel 4:

- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar divinidad: Chispa divina: 1d8
- Canalizar divinidad: Expulsar muertos vivos
- Conjuros del dominio de la luz
- Expulsar muertos vivos
- Fulgor protector
- Lanzamiento de conjuros
- Resplandor del amanecer
- Taumaturgo

Dotes:

- Revelación celestial
- Defensa
- Lanzador en combate
- Iniciado en la magia

HABILIDADES

- | | |
|--|--|
| ☐ 0 Acrobacias | ☐ +4 Medicina |
| ☐ -1 Atletismo | ☐ +1 Naturaleza |
| ☒ +8 Conoc. Arcano | ☒ +7 Percepción |
| ☐ +1 Engaño | ☒ +7 Perspicacia |
| ☐ +1 Historia | ☐ +1 Persuasión |
| ☐ +1 Interpretación | ☐ +5 Religión |
| ☒ +4 Intimidación | ☐ 0 Sigilo |
| ☐ +1 Investigación | ☐ +4 Supervivencia |
| ☐ 0 Juego de Manos | ☐ +4 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

Común, celestial



APARIENCIA

* Lo "antinatural" debe ser purificado.

* Dios: Girru (Legal bueno, El Señor de las Llamas y el Señor de la Llama Imperecedera era un dios legal bueno del fuego) Sus sacerdotes utilizan el fuego principalmente para purificar y son excelentes exorcizadores de demonios // Perico (pato de juguete)

* Se enfada fácil, valiente o demasiado temerari, Sentido del humor complicado, Sádico, Parcialmente pirómano, ordenado (un poco racista) "Infernales, monstruosidades, aberraciones... ya sabes, razas inferiores", Se distrae con los patos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ Resistencia celestial: Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante.

▶ Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.

▶ Manos curativas: Como acción de magia, tocas a una criatura y tiras una cantidad de d4 igual a tu modificador por competencia. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

▶ Revelación celestial: Puedes transformarte como acción adicional (velocidad volando, luz brillante a 3 metros y tenue otros 3 metros o miedo a no aliados a 3 metros o menos de ti). Puedes infligir daño adicional radiante igual a tu bonus de competencia con un ataque o conjuro 1 vez / turno. Dura 1 minuto. Solo 1 vez / descanso largo.

▶ Defensa: Mientras lleves puesta una armadura ligera, media o pesada, recibes un bonificador de +1 a la clase de armadura.

▶ Lanzador en combate: Aumenta una característica mental en 1, ventaja para mantener concentración. Puedes lanzar conjuros como reacción en vez de ataques de oportunidad. Puedes usar componentes somáticos con las manos ocupadas.

▶ Iniciado en la magia: Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.

▶ Maestría con armas: Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con armas sencillas o marciales de tu elección. Tras finalizar un descanso largo, puedes llevar a cabo ejercicios con armas y cambiar una de dichas elecciones.
- 3 maestrías

▶ Tomar aliento: Posees una pequeña reserva de resistencia física y mental a la que puedes recurrir. Como acción adicional, puedes usarla para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 más tu nivel de guerrero. Recuperas 1 uso tras un descanso corto y todos tras un descanso largo.
- 2 usos

▶ Canalizar divinidad: Puedes canalizar energía divina en dos efectos: Chispa divina y Expulsar muertos vivientes. Puedes usar el rasgo dos veces y recuperas un uso en un descanso corto y todos en un descanso largo. La CD de salvación es igual a la CD de salvación de conjuros de esta clase.
- 2/descanso

▶ Canalizar divinidad: Chispa divina: Como acción, una criatura a 9 metros o menos de ti recupera 1d8 + tu modificador de Sabiduría de PG o la obligas a una TS CON para recibir el resultado como daño necrótico o radiante. Si la supera, sufre la mitad del daño.
- 1d8

▶ Canalizar divinidad: Expulsar muertos vivientes: Como acción de magia, muestras tu símbolo sagrado y rechazas a los muertos vivientes. Cada muerto viviente de tu elección a 9 metros o menos de ti deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, estará asustado e incapacitado durante 1 minuto. Se acaba si sufre daño.

▶ Conjuros del dominio de la luz: Aprendes los conjuros de clérigo listados en Conjuros del dominio de la vida.

▶ 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 9 metros debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.

▶ Fulgor protector: Cuando una criatura que puedas ver a 9 metros o menos de ti haga una tirada de ataque, puedes llevar a cabo una reacción para imponer desventaja a su tirada de ataque haciendo que una luz resplandezca ante ella antes de que acierte o falle. Tantos veces como MoD de SAB por descanso largo.

▶ Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos).

▶ Resplandor del amanecer: Como acción de magia, emites un destello en una emanación de 9 metros. La oscuridad mágica se disipa y todas las criaturas a tu elección realizan un TS de CON. Con un fallo sufren 2d10 + nivel de clérigo, la mitad si T superan.

▶ Taumaturgo: Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de clérigo. Además, tu conexión mística con lo divino te proporciona un bonificador a tus pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano y Religión). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

Torquemada

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d6 de daño de fuego. Los objetos inflamables a los que acierte el conjuro empezarán a arder si nadie los lleva o viste. El daño aumenta en 1d6 en los niveles 5, 11 y 17.						
Truco	<u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.						
Truco	<u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	Personal	S, M
Un destello de perspicacia mágica te permite atacar con el arma usada para lanzar el conjuro, usando tu aptitud mágica en lugar de Fuerza o Destreza para las tiradas de ataque y daño. El daño infligido puede ser radiante o del tipo normal del arma, a tu elección. Aumenta 1d6 radiantes al 5, 11 y 17.						
Truco	<u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Tocas un objeto grande o más pequeño que no esté siendo llevado ni observado. Hasta que termine el conjuro, emitirá luz brillante en un radio de 6 metros y luz tenue 6 metros más allá, del color que elijas. Cubrirlo completamente con un material opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo lanzas de nuevo.						
Truco	<u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	4,5 metros	V, S
Elige a una criatura dentro del alcance que tenga o puntos de golpe y no esté muerta. La criatura pasa a estar estable. El alcance se duplica cuando alcanzas los niveles 5 (9 metros), 11 (18 metros) y 17 (36 metros).						
Truco	<u>Tañido por los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Señalas a una criatura a tu alcance y suena una campana funesta cerca de ella. Debe hacer salvación de SAB o recibe 1d8 necrótico; si no tiene todos sus Pg, el daño es 1d12.						
Truco	<u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	9 metros	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>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Bendices hasta tres criaturas dentro del alcance. Siempre que un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, sumará 1d4 al resultado de dicha tirada. Una criatura adicional por cada espacio por encima de 1.						
☐ 1	<u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐ 1	<u>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, feérico, infernal o no muerto a 9 metros o menos de ti, así como dónde se encuentra. También percibes si hay un conjuro consagrar activo en el espacio y su ubicación.						
☐ 1	<u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 9 metros 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>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, percibes la ubicación de venenos, criaturas venenosas y enfermedades mágicas a 9 metros o menos de ti, e identificas el tipo de veneno, criatura o enfermedad en cada caso.						
☐ 1	<u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reacciona, y no recibes ningún daño del conjuro proyectil mágico.						
☐ 1	<u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	18 metros	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>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V
Iluminas con luz azul, verde o violeta un cubo de 6 metros dentro del alcance. Las criaturas que fallen una salvación de Destreza y los objetos del área emiten luz tenue de 3 metros. Mientras dure el conjuro, no pueden ser invisibles y los ataques contra ellos tienen ventaja si son visibles.						
☐ 1	<u>Infligir heridas</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques hace una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 2d10 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐ 1	<u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 4,5 metros. Las criaturas todas las criaturas situadas en un cono de 4,5 metros hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. El daño aumenta 1d6 por cada espacio por encima de 1.						
☐ 1	<u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	18 metros	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. Afecta a una criatura adicional por cada espacio por encima de 1.						
☐ 1	<u>Palabra de curación</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐ 1	<u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Hasta tres criaturas que veas deben hacer una tirada de salvación de Carisma. Si fallan, restan 1d4 a su siguiente tirada de ataque o salvación antes de que termine el conjuro. Con un espacio de nivel superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel sobre 1.						
☐ 1	<u>Saeta guía</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	36 metros	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 4d6 de daño radiante y la siguiente tirada de ataque contra él antes del final de tu siguiente turno tendrá ventaja. El daño aumenta en 1d6 por cada espacio superior a 1.						
☐ 1	<u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	9 metros	V, S, M
Proteges a una criatura dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, quien la ataque o use un conjuro dañino debe superar una salvación de Sabiduría o elegir otro objetivo o fallar. No protege contra efectos de área. Termina si la criatura ataca, lanza un conjuro o causa daño.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	2	<u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	9 metros	V, S, M
Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que termine el conjuro. Los PG aumentan en 5 por cada nivel del espacio de conjuro por encima de 2.							
☐	2	<u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Elige a un humanoide que veas dentro del alcance. Debe superar una TS SAB o quedará paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada turno, puede repetir la tirada para acabar el efecto. Afecta a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro superior a 2.							
☐	2	<u>Plegaria de curación</u>	Abjuración	10 minutos	Instantáneo	9 metros	V
Hasta cinco criaturas dentro del alcance durante todo el lanzamiento obtienen los beneficios de un descanso corto y recuperan 2d8 puntos de golpe. No pueden beneficiarse nuevamente hasta un descanso largo. Aumenta 1d8 de curación por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	<u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	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 de daño de fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	<u>Silencio</u>	Ilusionismo	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	36 metros	V, S
Creas una esfera de 6 metros de radio dentro del alcance. Ningún sonido puede entrar ni salir, y las criaturas dentro están ensordecidas. Los objetos y criaturas totalmente dentro son inmunes al daño de trueno, y no se pueden lanzar conjuros con componente verbal en su interior.							
☐	2	<u>Sordera / Ceguera</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	9 metros	V
Una criatura que puedas ver dentro del alcance deberá superar una TS CON o tendrá el estado de cegada o ensordecida (a tu elección) hasta que el conjuro termine. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.							
☐	2	<u>Ver invisibilidad</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Hasta que termine el conjuro, ves a las criaturas y objetos que tengan el estado de invisibles como si fueran visibles y puedes ver en el Plano Etéreo. Las criaturas y objetos que haya en él tendrán un aspecto fantasmal.							
☐	2	<u>Zona de la verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	18 metros	V, S
Creas una zona mágica de 4.5 metros de radio que impide mentir. Las criaturas que entren o empiecen su turno allí hacen una tirada de Carisma; si fallan, no pueden mentir mientras permanezcan en la zona. Sabes quién superará o fallará, y las criaturas afectadas pueden responder de forma evasiva pero sincera.							
☐	3	<u>Aura de vitalidad</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Un aura surge de ti en una emanación de 9 metros hasta que el conjuro termine. Cuando creas el aura y al principio de cada uno de tus turnos mientras dure, puedes restaurar 2d6 puntos de golpe a una criatura en su interior.							
☐	3	<u>Círculo mágico</u>	Abjuración	1 minuto	1 hora	3 metros	V, S, M
Creas un cilindro de 3 metros de radio y 6 metros de altura con runas brillantes. Elige celestiales, elementales, feéricos, infernales o no muertos. Las criaturas del tipo elegido no pueden entrar en el cilindro voluntariamente por medios no mágicos y tienen desventaja en los ataques contra objetivos dentro.							
☐	3	<u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Selecciona criatura, objeto o efecto mágico en alcance. Todos los conjuros de nivel 3 o menos terminan automáticamente. Para conjuros de nivel 4 o más, haces prueba de característica (CD 10 + nivel del conjuro); si la superas, el conjuro termina.							
☐	3	<u>Espíritus guardianes</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus protectores rodean un área de 4.5 metros hasta el fin del conjuro, con forma angelical/feérica o infernal según tu alineamiento. Las criaturas elegidas son inmunes; las demás tienen velocidad reducida a la mitad y deben hacer TS SAB al entrar o acabar turno en el área, recibiendo 3d8 radiante.							
☐	3	<u>Hablar con los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	10 minutos	3 metros	V, S, M
Das apariencia de vida a un cadáver con boca dentro del alcance para que responda hasta cinco preguntas. No funciona si era un muerto viviente o si fue objetivo del conjuro en los últimos 10 días. El cadáver conserva su conocimiento e idiomas en vida y responde de forma breve.							
☐	3	<u>Levantar maldición</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tan solo tocar a una criatura o un objeto, eliminarás todas las maldiciones que le afecten. Si el objetivo es un objeto mágico maldito, la maldición permanecerá, pero este conjuro romperá la sintonización del objeto con el dueño, lo que le permitirá quitárselo o deshacerse de él.							
☐	3	<u>Palabra de curación en masa</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	18 metros	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.							
☐	3	<u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que haya muerto en el último minuto. La criatura revive con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede revivir a una criatura que haya muerto de vieja ni devolverle las partes del cuerpo que haya perdido.							
☐	4	<u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.							
☐	4	<u>Guardia contra la muerte</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S
Tocas a una criatura y le otorgas protección contra la muerte. La primera vez que sus PG llegarían a 0, se quedan en 1 y el conjuro termina. También protege una vez contra efectos que matarían al instante sin daño, cancelándolos y finalizando el conjuro.							