



Max vander

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

5

NIVEL

Mago 5

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

14

FUERZA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

INTELIGENCIA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

4 +7 Salvación

CLASE
ARMADURA

12

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

32

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d6

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

4 +4 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CARISMA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Calma	+7	1d4 +4 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Tranquilidad	+7	1d4 +4 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Susurro	+7	1d6 +4 cont.	Equipo de aventurero, Foco arcano, Maestría: Derribar, versátil

EQUIPO

- Paquete de erudito
- Libro de conjuros imperecedero
- Capa de protección CA +1
Componentes de la bolsita de conjuros al cinto

20 GP de incienso (Find Familiar). Una
Diamante de 100GP (Identificar). Un frasco
con agua benditavallr 25GP (Protección
contra el B y M) Una Calavera bañada en
oro vslor 300GP (Summon Undead)

Contador de consumibles.

Raciones
10

Antorcha
1

Hojas de Pergaminos
10

Pociones Curación
1

RASGOS Y ATRIBUTOS

Humano:
- Diestro
- Ingenioso
- Versátil
Mago Nivel 5:
- Académico
- Adepto en rituales
- Ampliar y sustituir un libro de conjuros
- Experto en abjuración
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Memorizar conjuro
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro
- Salvaguarda arcana
Dotes:
- Lanzador de Frio
- Iniciado en la magia
Rasgos personalizados:
- DOTE ADEPTO SOBRENATURAL

HABILIDADES

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 0 +2 Acrobacias | 0 +1 Medicina |
| 0 -1 Atletismo | 0 +4 Naturaleza |
| 4 +10 Conoc. Arcano | 4 +4 Percepción |
| 0 0 Engaño | 4 +4 Perspicacia |
| 4 +7 Historia | 0 0 Persuasión |
| 0 0 Interpretación | 0 +4 Religión |
| 0 0 Intimidación | 0 +2 Sigilo |
| 4 +7 Investigación | 0 +1 Supervivencia |
| 0 +2 Juego de Manos | 0 +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armas sencillas



APARIENCIA

MAXIMILIANO VANDOR VI - ORIGEN

Nací y me crié en el Distrito Norte de Waterdeep, bajo el techo de una de las familias mágicas más influyentes de la ciudad. Sin embargo, crecer en la mansión Vandor no fue un privilegio; fue una prueba de resistencia. Mortimer Vandor (Mi padre): Un reputado mago de alto rango de la Orden Vigilante. Un hombre chapado a la antigua, elitista y obsesionado con el estatus, el poder y la dominación. Para él, la magia solo sirve si es destructiva y somete al rival. Su mentalidad rancia y patriarcal dictaba todo en casa. A mi siempre me vio como el hijo débil y segundón por no compartir su vena implacable. Alan Vandor (Mi hermano mayor): El primogénito, el heredero perfecto y el ojito derecho de mi padre. Alan, apodado "El Destello", es un mago de Evocación brillante y carismático; actual Maestro Vigilante Mayor de la

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Ingenioso:** obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- ▶ **Versátil:** obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- ▶ **Lanzador de Frio:** obtienes los siguientes beneficios. Mejora de característica: Aumenta tu Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Truco: Conoces el truco Rayo de escarcha. Si ya lo conoces, aprendes otro truco de mago de tu elección. La característica de lanzamiento de conjuros del conj...
- ▶ **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.
- ▶ **Académico:** Mientras estudiabas magia, también te especializaste en otro campo. Elige una de las siguientes habilidades en la que tengas competencia: Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza o Religión. Ganas pericia en la habilidad elegida.
- ▶ **Adepto en rituales:** Puedes lanzar de forma ritual cualquier conjuro de mago que figure en tu libro de conjuros y esté marcado como "ritual". No necesitas tenerlo preparado, pero debes leerlo del libro para lanzarlo de esta forma.
- ▶ **Ampliar y sustituir un libro de conjuros:** Puedes copiar conjuros a tu libro con un costo de 2 h y 60 po por cada nivel del conjuro. Puedes copiar un conjuro de tu libro en otro libro. Solo necesitas dedicar 1 hora e invertir 10 po por cada nivel del conjuro copiado.
- ▶ **Experto en abjuración:** Elige dos conjuros de mago de la escuela de abjuración de nivel 2 o inferior y añádelos a tu libro de conjuros sin coste. Además, siempre que consigas un nuevo nivel de espacios de conjuro de esta clase, puedes añadir un conjuro de mago de la escuela de abjuración a tu libro de conjuros sin coste.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Memorizar conjuro:** Tras finalizar un descanso corto, puedes estudiar tu libro de conjuros y sustituir un conjuro de mago de nivel 1 o superior que tengas preparado con tu rasgo Lanzamiento de conjuros por otro de nivel 1 o superior del libro.
- ▶ **Recuperación arcana:** Tras un descanso corto, el mago puede recuperar espacios de conjuro gastados cuya suma de niveles sea igual o menor a la mitad de su nivel (redondeando hacia arriba), sin superar nivel 5. Solo puede usarse una vez por descanso largo.
- ▶ **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.
- ▶ **Salvaguarda arcana:** Puedes tejer una salvaguarda mágica al lanzar un conjuro de abjuración. Gana PG = 2x nivel de mago + INT y absorbe daño en tu lugar. Se regenera con conjuros o gasto de espacios. Dura hasta un descanso largo y no puede recrearse hasta completarlo.
- ▶ **DOTE ADEPTO SOBRENATURAL:** Gracias al estudio de conocimientos ocultos, has liberado un poder sobrenatural en tu interior: aprendes una opción de Invocación Sobrenatural de tu elección de la clase brujo.

Max vander

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

9

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>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	18 metros	V
Fragmentas la mente del objetivo que deberá superar una TS INT o recibir 1d6 de daño psíquico y resta 1d4 en la siguiente tirada de salvación que haga antes del final de tu siguiente turno. 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 radiantés al 5, 11 y 17.						
	Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	3 metros	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>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y reduce su velocidad en 3 metros hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Reparas una grieta o rotura de hasta 30 cm en un objeto que toques, dejando el daño como nuevo. Puede arreglar la parte física de un objeto mágico, pero no su magia.						
	Truco <u>Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Imbues un bastón o garrote con poder natural. Hasta que acabe el conjuro, usas tu aptitud mágica en lugar de Fuerza para atacar y dañar con él; su dado de daño pasa a d8 y el daño puede ser de fuerza o del tipo normal del arma, a tu elección.						
☐	1 <u>Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	9 metros	V, S, M
Protege un área no mayor que un cubo de 6 metros de lado. Se activa si una criatura no designada entra o toca el área. La alarma emite un sonido en tu mente si estás a 1,5 km. Si estás durmiendo, te despertará. La alarma produce un sonido durante 10 segundos, que es audible a 18 metros.						
☐	1 <u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura. Hasta que el conjuro termine, la CA base del objetivo pasa a ser de 13 más su modificador por Destreza. El conjuro termina antes si el objetivo se pone una armadura.						
☐	1 <u>Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	18 metros	V, M
Elige hasta cinco criaturas dentro del alcance que estén cayendo. La velocidad de descenso de cada objetivo se reduce a 18 metros por asalto hasta que el conjuro termine. Si una criatura aterrizara antes de que el conjuro termine, no sufrirá daño de la caída y el conjuro terminará para esa criatura.						
☐	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>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	27 metros	V, S, M
Todas las criaturas de tu elección en un radio de 4,5 metros deben superar Sabiduría o quedan incapaces hasta el final de su siguiente turno, repitiendo la tirada; si fallan, quedan inconscientes. Recibir daño o ser zarandeadas termina el efecto. Inmunes al sueño/cansancio superan automáticamente.						
☐	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	3 metros	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 30 metros, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
☐	1 <u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	27 metros	V, S
Plantas apesadoras cubren un área de 6 metros, creando terreno difícil hasta que acabe el conjuro. Las criaturas en la zona deben hacer una tirada de Fuerza o quedarán apesadas. Pueden usar una acción para liberarse superando una prueba de Fuerza contra tu CD de conjuros.						
☐	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Mientras dure el conjuro, entiendes cualquier idioma hablado, signado o escrito que veas y toques. Leer una página requiere 1 minuto. No revela mensajes ocultos ni símbolos secretos.						
☐	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>Grasa</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	18 metros	V, S, M
Cubres un área de 3 metros de lado con grasa no inflamable, convirtiéndola en terreno difícil. Las criaturas en la zona deben superar una tirada de salvación de Destreza o caerán derribadas. Quienes entren o terminen su turno allí deben repetir la tirada para evitar caer.						
☐	1 <u>Identificar</u>	Ilusionismo	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	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 4,5 metros 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 3 metros lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
☐	1 <u>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	27 metros	V, S, M
Lanzas un orbe de energía del tipo que elijas (ácido, frío, fuego, relámpago, trueno o veneno) contra un objetivo dentro del alcance. Si aciertas, causa 3d8 de daño del tipo elegido. Si dos o más d8 muestran el mismo número, el orbe salta a otro objetivo a 9 metros, repitiendo ataque y daño.						
☐	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.						

Max vander

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

9

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 1	<u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 daño de fuerza.						
☐ 2	<u>Aliento de dragón</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntario y eliges ácido, frío, fuego, relámpago o veneno. Puede exhalar un cono de 4.5 metros. Las criaturas realizan una TS de Destreza o sufren 3d6 del daño elegido o mitad su supe						
☐ 2	<u>Aura mágica de arcanista</u>	Ilusionismo	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
Con un toque, ocultas a una criatura (enmascarar) o alteras un objeto (aura falsa). Criaturas parecen de otro tipo; objetos muestran o niegan auras mágicas, o aparentan otra escuela. Dura mientras el conjuro siga. Si se repite 30 días seguidos sobre el mismo objetivo, el efecto se vuelve permanente.						
☐ 2	<u>Imagen múltiple</u>	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas 3 duplicados de ti que te imitan. Cuanto te acierten una tirada de ataque, lanza 1d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si cualquier resultado es de 3 o más, uno de los duplicados recibe el ataque y es destruido. El conjuro acaba si son destruidos los tres.						
☐ 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>Invisibilidad</u>	Ilusionismo	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura a la que tocas tiene el estado de invisible hasta que el conjuro termine. El conjuro terminará inmediatamente después de que el objetivo haga una tirada de ataque, cause daño o lance un conjuro. Una criatura adicional por cada espacio por encima de 2.						
☐ 2	<u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	18 metros	V, M
Creas una esfera de 4.5 metros de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						
☐ 2	<u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 9 metros a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
☐ 2	<u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y eliges Fuerza, Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las pruebas con la característica elegida. Una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
☐ 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>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	9 metros	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.						
☐ 2	<u>Telaraña</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	18 metros	V, S, M
Creas una masa de telarañas pegajosas que llena un cubo de 6 metros. 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.						
☐ 3	<u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	45 metros	V, S, M
Un rayo brillante surge de ti y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 6 metros de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
☐ 3	<u>Contrabhechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	18 metros	S
Intentas interrumpir a una criatura que esté lanzando un conjuro. La criatura hace una TS CON. Si la falla, el conjuro se disipa sin causar efecto alguno y la acción, acción adicional o reacción empleada para lanzarlo se desperdiciará. Si ese conjuro se lanzó con un espacio de conjuro, no se gasta.						
☐ 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>Don de lenguas</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Este conjuro permite a la criatura que toques comprender cualquier idioma hablado que oiga o lengua de signos que vea. Asimismo, cuando el objetivo se comunica oralmente o mediante signos, cualquier criatura que conozca al menos un idioma podrá entenderlo si lo escucha hablar o lo ve signar.						
☐ 3	<u>Sifio custodio</u>	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
Crea una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 3 metros de diámetro. Indica la condición de activación. Puede almacenar un conjuro de nivel igual o inferior al espacio de conjuro utilizado o provocar una explosión de 6 metros de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).						
☐ 3	<u>Imponer maldición</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura que debe superar una TS SAB o quedará maldecida hasta que termine el conjuro. Elige uno de los efectos desventaja en pruebas y salvaciones de una característica, desventaja en ataques contra ti, obligación de esquivar si falla una TS SAB.						
☐ 3	<u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 3 metros en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.						
☐ 3	<u>Invocar muerto viviente</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 hora	90 metros	V, S, M
Invocas un espíritu muerto viviente en un espacio libre visible. Al lanzarlo eliges su forma (esquelética, fantasmal o pútrida), lo que define su perfil. Actúa detrás de ti en iniciativa, sigue tus órdenes o esquiva si no recibe ninguna. Desaparece al caer a 0 PG o al terminar el conjuro.						
☐ 3	<u>Pequeña choza</u>	Evocación	1 minuto (ritual)	8 horas	Personal	V, S, M
Crea una emanación de 3 m a tu alrededor que dura hasta que termine el conjuro. Solo criaturas y objetos dentro pueden moverse libremente; otros no pueden atravesarla ni afectar con conjuros de nivel 3 o inferior. Interior cómodo y seco, iluminado o en oscuridad a tu elección.						