



(2) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 7, Luchador 1, Clér... Hermana del bosque

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

estilopixe\_la\_forja\_fallout

JUGADOR

Tortie (MMotM)

Caótico bueno

25/80

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA  
-1  
8DESTREZA  
+2  
14CONSTITUCIÓN  
+3  
16INTELIGENCIA  
+1  
12SABIDURÍA  
+3  
17CARISMA  
-1  
8

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+7
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+5
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+5
<input type="radio"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	+3
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+5
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+7
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN  
+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 75

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE Hoz BONIF. +6 DAÑO/TIPO 1d6 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo de Roble (Emblema: Símbolo sagrado) CA 2
- El arbol llameante (Emblema: Símbolo sagrado - Ropa)
- Bastón espiritual (Bastón: Foco druidico)
- Estafuilla de wyld (Tótem: Foco druidico)
- Paquete de explorador
- Kit de herborista
- Dado del tiempo
- X2 Poción de Curación Mayor

# CONTENIDO DIVERSO



# \_\_\_\_\_

- # Paquete de explorador
- + Una mochila
- Un yesquero.
- Una pequeña caja que contiene un pedernal, chispero y yesca (normalmente tela seca untada en aceite) que se utiliza para encender fuego. Utilizar un yesquero para prender una antorcha o cualquier cosa inflamable requiere de una acción y lleva 1 minuto.
- + x10 antorchas.
- Puede arder hasta 1 hora y emite luz

EQUIPO

Sirista es una druida que valora la independencia y la autenticidad. Tiene una curiosidad innata que la lleva a explorar los rincones más remotos de las tierras salvajes, siempre buscando aprender y crecer. A pesar de su fuerte conexión con la naturaleza, Sirista tiene un sentido del humor sutil y disfruta de los pequeños placeres de la vida, como el crujir de las hojas bajo sus pies o el cálido sol en su rostro. Sirista valora la honestidad y la integridad.

## RASGOS DE PERSONALIDAD

En verdad, Sirista es humilde, amable y totalmente comprometida con su servicio a la naturaleza, abandonando todos los bienes materiales o mundanos en su búsqueda por traer la paz a los reinos y su medio ambiente. El cambio que desea provocar puede que ya esté ejemplificado por la

## IDEALES

La devoción de Sirista hacia la Madre wyld trasciende el mero respeto; es una conexión espiritual que define cada aspecto de su ser. Las tierras salvajes, con sus bosques ancestrales y sus claros llenos de vida, no son solo el lugar donde habita; son parte de ella, un reflejo de su alma.

## VÍNCULOS

El ferviente deseo de Sirista de proteger la naturaleza es una llama que nunca se extingue. Esta pasión, aunque noble, a veces la coloca en el centro de conflictos con aquellos que no ven el mundo a través de sus ojos. Sirista es alguien de corazón noble, no suele usar el conflicto como primera opción

## DEFECTOS

## Tortie (MMotM):

- Garras
- Contener el aliento
- Armadura natural
- Defensa de caparazón

## Druida Nivel 7:

- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Forma salvaje de combate
- Formas del círculo: Forma de Bestia: VD 1/3 nivel de druida
- Golpe primitivo
- Lanzamiento de conjuros

## Luchador Nivel 1:

- Arma dedicada
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Competencias multiclase
- Defensa sin armadura

## Clérigo Nivel 1:

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

## Dotes:

- Resiliente

## Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo
- Bastón, Limitarra, Clava, Daga, Dardo, Espada corta, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

## Idiomas:

Comun - Silvano - Druidico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

# \_\_\_\_\_

# Paquete de explorador

+ Una mochila

- Un yesquero.

- Una pequeña caja que contiene un pedernal, chispero y yesca (normalmente tela seca untada en aceite) que se utiliza para encender fuego. Utilizar un yesquero para prender una antorcha o cualquier cosa inflamable requiere de una acción y lleva 1 minuto.

+ x10 antorchas.

- Puede arder hasta 1 hora y emite luz

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

## (2) Sirista

### NOMBRE DEL PERSONAJE

Sirista posee una presencia imponente con su robusta estatura (160cm) y piel de tono verde como las hojas. Sus ojos oscuros, profundos y expresivos, reflejan la sabiduría de los antiguos bosques. Viste prendas sencillas y tiene una corona de flores en su cabeza, resaltando por aquellas plantas que se encuentran en su caparazón, y aquella figurilla de madera que utiliza como collar.

### APARIENCIA



### APARIENCIA

.

#### # ❤ Capítulo Uno: El Destierro

—En un mundo donde la fuerza y la valentía son la moneda de cambio, Sirista nació en el seno de un clan de tortugas que valoraba la conquista y el poder sobre todas las cosas. Desde pequeña, se destacó por su naturaleza reflexiva y su aversión al conflicto, algo que la hacía diferente a sus pares, quienes encontraban en la lucha y la dominación un propósito de vida.—

—A medida que crecía, la brecha entre ella y su clan se hacía más evidente. Sus intentos de buscar la paz y

### HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Garras:** Tienen garras que puedes usarlas como un ataque sin armas. Infinges 1d6 + tu modificador de Fuerza de daño cortante, en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

► **Contener el aliento:** Puedes contener el aliento durante hasta 1 hora.

► **Armadura natural:** Tu coraza te proporciona una CA base de 17 (tu modificador de Destreza no afecta a este número). No puedes llevar armadura ligera, media o pesada, pero si estás usando un escudo, puedes aplicar la bonificación del escudo de forma normal.

► **Defensa de caparazón:** Puedes retirarte a tu caparazón como acción. Hasta que salgas, obtienes un bonificador +4 a tu CA y tienes ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras estás en tu caparazón, estás tumbado, tu velocidad es 0 y no puede aumentar; tienes desventaja en las tiradas de salv...

► **Resiliente:** Elegis una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.

► **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conoczais advertis inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.

► **Forma salvaje:** Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo), vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres. - VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.

► **Forma salvaje de combate:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1d8 puntos de golpe por nivel de conjuro gastado.

► **Formas del círculo:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío mayor (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).

- **Forma de Bestia:** VD 1/3 nivel de druida

► **Golpe primitivo:** Al llegar al nivel 6 los ataques de tu forma bestial cuentan como mágicos a la hora de superar la resistencia e inmunidad para ataques y daño no mágico.

► **Lanzamiento de conjuros:** Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

► **Arma dedicada:** Durante un descanso breve, puedes convertir un arma a tu elección en un arma de luchador. Para realizar esto, se debe cumplir los siguientes requisitos. Debes ser competente previamente en el arma que quieras convertir. El arma no puede tener la etiqueta «dos manos», «pesada» o «especial». D...

► **Artes marciales:** Tu práctica en las artes marciales te permite dominar estilos de combate que usan impactos desarmados y armas de luchador, que son espadas cortas y cualquier arma cuerpo a cuerpo simple o marcial que no tenga la etiqueta «a dos manos», «pesada» o «especial». obtienes los siguientes beneficios mío...

- **Daño desarmado:** 1d6

► **Competencias multiclase:** Cuando subes tu primer nivel en esta clase, si no es tu clase inicial, solo consigues algunas de las competencias iniciales.

► **Defensa sin armadura:** Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador de Destreza + tu modificador por Sabiduría.

► **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 unconjuro 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.

► **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).

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

### NOTAS ADICIONALES

### RASGOS

## (2) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Conjuros conocidos

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

2

00

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Fuego lunar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
		Crea llamas radiantes de la propia luna en un color rojizo intenso, chasqueando tus dedos al impactar en un objetivo. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este recibe 1d8 puntos de daño radiante.				
Tiruco	<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.				
Tiruco	<u>Látigo de espinas</u>	Trasmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
		Crees un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, lo atrae hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).				
Tiruco	<u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
		Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.				
Tiruco	<u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.				
Tiruco	<u>Ráfaga</u>	Trasmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
		Tomas el control del mismo aire y le obligas a crear uno de los siguientes efectos en un punto que puedas ver y se encuentre dentro del alcance: Una criatura Media o más pequeña que elijas deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o será empujada hasta 5 pies en dirección opuesta...				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
		Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.				

## (2) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1  
4  
0000NIVEL 2  
3  
000NIVEL 3  
3  
000NIVEL 4  
2  
00

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
10  
PREPARADOSTRUCOS  
3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	<u>1 Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
		Crees o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto, o haces llover agua (extinguiendo las llamas que haya) o eliminas niebla en un cubo de 30 pies de lado. Al lanzarlo usando nivel mayor de 1, creas/destruyes 10 galones/nivel o aumenta el lado del cubo 5 pies/nivel.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Esmerilinar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
		Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
		Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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 tenerlo a ti como único objetivo...				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
		El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		Crees una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Espíritu Sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
		Invocas un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. Este ser intangible aparece en un cubo de 5 pies que puedes ver y se encuentra dentro del alcance. El espíritu aparece ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o uno...				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Hoja de fuego</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
		Crees una haz ardiente como una cimitarra en una mano libre. Desaparece si lo sueltas, pero lo puedes evocar como acción adicional. Puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo para infilar 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		Un humanoide que puedes 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
		Invocas un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu bestial (CV 0) Cuando lances el conjuro, elige un hábitat: tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat...				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Localizar animales o plantas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
		Describe o nombra un tipo de bestia o planta específica. Al concentrarte en la voz de la naturaleza que te rodea, conoces la dirección y la distancia de la criatura o planta de ese tipo más cercana que se encuentre a 5 millas o menos, si hay alguna.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
		Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puedes localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Marchitar y florecer</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
		Invoca tanto la muerte como la vida en una esfera de 10 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance. Cada criatura de tu elección en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 2d6 de daño necrótico si falla, o la mitad de daño si tiene éxito. La vegetación...				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
		Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Piel robiza</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
		Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa y como de corteza, y su CA no puede ser inferior a 16, independientemente del tipo de armadura que lleve.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
		Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno atañe al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar.				

## (2) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1  
4  
0000NIVEL 2  
3  
000NIVEL 3  
3  
000NIVEL 4  
2  
00

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
10  
PREPARADOSTRUCOS  
3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2 <u>Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujadas 15 pies. Acercarse por la línea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	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 afilia. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Viento Guardián</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V
	un fuerte viento (20 millas por hora) sopla a tu alrededor en un radio de 10 pies y se mueve contigo, permaneciendo centrado en ti. Este se mantiene hasta que el conjuro finaliza. El viento tiene los siguientes efectos: Te ensordece a ti y a otras criaturas situadas dentro su área. Extingue las...					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Visión en la oscuridad</u>	Tránsmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Caminar sobre el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
	Hasta tres criaturas voluntarias que puedes ver dentro del alcance consiguen obtener la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida como si fuera un terreno sólido inofensivo. Si tu objetivo está sumergido en un líquido, lo saca a la superficie a una velocidad de 60 pies por asalto.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S
	Convocas espíritus feéricos en forma de bestia con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas y obedecen tus órdenes. La cantidad de bestias aumenta según el nivel de conjuro x2 a nivel 5, x3 a nivel 7 y x4 a nivel 9.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
	Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disparar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Eleges 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.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Flechas llameantes</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
	Tocas un carácter con flechas o viroles. Cuando un objetivo es golpeado por un ataque de arma a distancia usando una munición extraída de dicha aljaba, este objetivo recibe 1d6 de daño de fuego adicional. La magia del conjuro presente en cada proyectil desaparece cuando este impacta o falla un ataq...					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Invocar feérico</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Invocas un espíritu feérico que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu feérico (VDF 0). Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo enfurecido, alegre o burlón. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu ...					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Respirar bajo el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
	Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedes ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Sangre abrasadora</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
	Mientras puedes ver una herida de una criatura dentro del rango, puedes transformar su sangre en lava, quemando a dicha criatura por dentro. La criatura no puede tener todos sus puntos de golpes y esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, sufrirá 4d8 de daño por fuego ...					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
	Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Conjurar elementales menores</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S
	Convocas elementales con VD 2 o menos en un espacio sin ocupar dentro del alcance. Son amistosos hacia ti y tus compañeros, obedecen cualquier orden verbal que les des y se defienden de criaturas hostiles. La cantidad de elementales aumenta según el nivel de conjuro x2 a nivel 6, y x3 a nivel 8.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Conjurar seres de los bosques</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
	Convocas criaturas feéricas con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas, obedecen tus órdenes y se defienden de criaturas hostiles. Convoca el doble de criaturas con nivel de conjuro 6 y el triple con nivel de conjuro 8.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Guardián de la Naturaleza</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
	Un espíritu de la naturaleza responde a tu llamada y te transforma en un poderoso guardián. La metamorfosis dura hasta que el conjuro termina. Elegí una de las siguientes formas para adoptar: Bestia Primordial o Gran Árbol.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invocar elemental</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Invocas un espíritu elemental que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu elemental (VDF 0). Cuando lances el conjuro, elige un elemento aire, tierra, fuego o agua. La criatura se parecerá a un ser bipedo envuelto en...					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Muro de fuego</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creates un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro infinge 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Piel pétrea</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	Este conjuro hace que la carne de una criatura voluntaria que toques sea tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante y cortante y no mágico.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
	Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y, cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.					

## (2) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1  
4  
0000NIVEL 2  
3  
000NIVEL 3  
3  
000NIVEL 4  
2  
00

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
4  
PREPARADOSTRUCOS  
3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ceremonia</u>	Abjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Realizas una ceremonia religiosa especial, impregnada de magia. Cuando lances el conjuro, elige uno de los siguientes ritos. El objetivo debe encontrarse a menos de 10 pies de ti cuando se produzca lanzamiento. Bendecir agua. Tocas un vial de agua y lo conviertes en agua bendita. Boda. Tocas a ...						
<input type="checkbox"/>	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, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Infilar heridas</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	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. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Crees un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra infinge 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elegir 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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Dulce descanso</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Immovilizar 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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Vigilante de la Bóveda</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, M
Atás el alma de una criatura viviente a una interna. La criatura sufre daño necrótico al comienzo de cada turno. Otra criatura puede absorber el daño para curarse.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Vínculo protector</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria con una conexión mística. Mientras esté a 60 pies o menos de ti, obtiene +1 a la CA y a las TS y es resistente a todos los daños. Cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad. Una criatura no puede tener dos vínculos custodios.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Zona de verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Crees una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha aterrizado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Animar a los muertos</u>	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Crees sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Caminar sobre el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Hasta tres criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance consiguen obtener la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida como si fuera un terreno sólido inofensivo. Si tu objetivo está sumergido en un líquido, lo saca a la superficie a una velocidad de 60 pies por asalto.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Círculo mágico</u>	Abjuración	1 minuto	1 hora	10 pies	V, S, M
Crees un cilindro de 10 pies de radio y 20 de altura con runas brillantes. Elegir celestiales, elementales, fatas, 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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Don de lenguas</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Este conjuro te concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Espiritus guardianes</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espiritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduría o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.						

(2) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1  
4  
0000NIVEL 2  
3  
000NIVEL 3  
3  
000NIVEL 4  
2  
00

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
4  
PREPARADOSTRUCOS  
3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	<u>3</u> <u>Fingir muerte</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	1 hora	Toque	V, S, M
		Tocas a una criatura voluntaria y la induces un estado cataleptico indistinguible de la muerte. El objetivo queda cegado e incapacitado. Su velocidad se reduce a 0. Tiene resistencia a todo daño salvo psíquico. La enfermedad o el veneno quedan detenidos hasta que el conjuro termine.				
<input type="checkbox"/>	<u>3</u> <u>Glifo custodio</u>	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
		Crea una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 10 pies 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 20 pies de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).				
<input type="checkbox"/>	<u>3</u> <u>Hablar con los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
		Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.				
<input type="checkbox"/>	<u>3</u> <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.				
<input type="checkbox"/>	<u>3</u> <u>Palabra de curación en masa</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
		Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan Pg 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>3</u> <u>Protección contra energía</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
		Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.				
<input type="checkbox"/>	<u>3</u> <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.				
<input type="checkbox"/>	<u>3</u> <u>Señal de esperanza</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
		Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Eige 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>3</u> <u>Transferir vida</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
		Sacrificas parte de tu salud para sanar las heridas de otra criatura. Recibes 4d8 de daño necrótico y a cambio, una criatura de tu elección que puedas ver y se encuentre dentro del alcance recuperará tantos puntos de golpe como el doble del daño necrótico que hayas sufrido. A niveles superiores...				
<input type="checkbox"/>	<u>4</u> <u>Adivinación</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
		Contactas con un dios (o su sirviente) al que puedes hacer una única pregunta concerniente a una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en un plazo máximo de 7 días. El director de juego te dará una respuesta veraz, la cual puede ser una frase corta, una rima críptica o un augurio.				
<input type="checkbox"/>	<u>4</u> <u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		Una criatura que puedes ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrada. 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>4</u> <u>Guardia contra la muerte</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S
		Concedes protección contra la muerte a una criatura tocada. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe. Si fuera a morir por un efecto instantáneo (sin daño), éste queda anulado. Después el conjuro termina.				
<input type="checkbox"/>	<u>4</u> <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 infiijir 60 de daño.				
<input type="checkbox"/>	<u>4</u> <u>Localizar criatura</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
		Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. Puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo.				