



CTRL Ashen CenizaEstelar..  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 8	Erudito Enclaustrado (Con... Miguel "Lupino" Ishmant
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO
Eladrin	Caótico neutral
ESPECIE	ALINEAMIENTO
	JUGADOR
	44428
	PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**  
-1  
9

**DESTREZA**  
+3  
16

**CONSTITUCIÓN**  
+2  
14

**INTELIGENCIA**  
+5  
20

**SABIDURÍA**  
+1  
12

**CARISMA**  
0  
10

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza -1
- Destreza +3
- Constitución +2
- Inteligencia +8
- Sabiduría +4
- Carisma 0

**HABILIDADES**

- Acrobacias +3
- Arcanos +8
- Atletismo -1
- Engañar 0
- Historia +8
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación +8
- Juego de Manos +3
- Medicina +1
- Naturaleza +5
- Percepción +4
- Perspicacia +4
- Persuasión 0
- Religión +5
- Sigilo +3
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

**INSPIRACIÓN**

+3 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

13 **CA**    +3 **INICIATIVA**    30 **VELOCIDAD**

Puntos de Golpe Máximos 51

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 8d6

**DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS 000

FALLOS 000

**SALVACIONES DE MUERTE**

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+6	1d4 +3 Perforante
Bastón Mágico - ...	+3	1d6 +3 Contundente ..
Cimitarra	+3	1d6 +3 Cortante
Descarga de Fue..	+8	2d10 Fuego
Toque Helado	+8	2d8 Necrótico
Aparre Electrizan...	+8	2d8 Eléctrico

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**  
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

**Idiomas:**  
Aldair, Comercial, Celestial, Avernai y Rhastanico.

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

- NC1 - Armadura de Mago CA 13
  - Poción Curativa - Poción Común (3)
  - Remedio del Humilde - Poción Común (2)
  - S. de Caligrafo
  - Ropa - Tunica
  - Bolsa de Dinero
  - Descarga de Fuego
  - Libro
  - Perla (Componente de Conjuro)
  - Libro de Conjuros de Ashen
  - Paquete de Equipo - Paquete de erudito
  - Contenedor - Cantimplora (x2) 14 Pintas de líquido (2 litros)
  - Pergamino de Conjuro PROTECCIÓN CONTRA EL BIÉN Y EL MAL - Nivel 1 - Pergamino Común
  - Agua Bendita - Componente para "Protección contra el Bien y el Mal"
  - Poción Curativa Mayor - Poción Infrecuente (2)
  - Varita del Mago de guerra (+1) - Varita Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN por lanzador de Conjuros)
  - Diamante para ORBE CROMÁTICO - Material de Conjuro (2)
  - Rtas. Éficas - Objeto Maravilloso
- EQUIPO**

No hay nada que me guste más que un buen misterio. Estoy acostumbrado a ayudar a aquellos que no son tan inteligentes como yo, y explico pacientemente una y otra vez cualquier cosa.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Sin límites. Nada debe estorbar la posibilidad infinita inherente a toda existencia. (Caótico)

**IDEALES**

Trabajo para preservar una biblioteca, universidad, scriptorium, o monasterio.

**VÍNCULOS**

La mayoría de las personas gritan y corren cuando ven a un demonio. Yo me detengo y tomo notas sobre su anatomía.

**DEFECTOS**

- Eladrin:**
- Visión en la oscuridad
  - Linaje feérico
  - Trance
  - Mejora de Característica
  - Entrenamiento con Armas Éficas
  - Paso Feérico
- Mago Nivel 8:**
- Copiar un conjuro en el libro
  - Lanzamiento de conjuros
  - Lanzamiento ritual
  - Libro de Conjuros Despertado
  - Manifestar Mente
  - Mejora de característica
  - Pluma Mágica
  - Recuperación arcana
  - Remplazar el libro
- Dotes:**
- Adepto Metamágico
- RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

Forestia era su lugar de origen, y Ashen se encontraba allí en relativa paz, después de sus diferentes reencarnaciones en el plano mortal, para vivir las vidas en varias experiencias sobre su pueblo de aldean primordiales. Segundo descendiente de una gran casa, los lujos no le eran ajenos, a pesar del gozoso salvajismo de su hogar. El problema de aquella situación era que, viviendo en la relativa seguridad de un lugar, en apariencia, protegido por los Poderes de los Picos Celestes, no supo gestionar la situación que delimitaría su futuro, cuando en una de las caerías habituales que se convocaban a través de Forestia, cayó en un lugar extraño una brecha planaria (algo insólito en su hogar) que fue incapaz de percibir, y que le llevó a la suciedad y el desamarrar del plano material más allá de su existencia onírica.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ **Mejora de Característica:** Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1.
- ▶ **Entrenamiento con Armas Eíficas:** Eres competente con espadas cortas, espadas largas, arcos cortos y arcos largos.
- ▶ **Paso Feérico:** Puedes lanzar el conjuero paso brumoso una vez utilizando este atributo. Recuperas la capacidad para hacerlo tras finalizar un descanso corto o largo.
- ▶ **Adepto Metamágico:** Has aprendido a ejercer tu voluntad sobre tus conjuros para modificar el modo en que funcionan. Aprendes dos opciones de Metamagia de tu elección escogidas de entre las de la clase hechicero. Solo puedes usar una opción de Metamagia en un conjuero cuando lo lanzas, a menos que dicha opción diga ...
- ▶ **Copiar un conjuero en el libro:** Puedes añadir un conjuero a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuero que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuero hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuero, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.
- ▶ **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 conjuero debes gastar un espacio de conjuero (salvo trucos).
- ▶ **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuero de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuero preparado.
- ▶ **Libro de Conjuros Despertado:** gracias al uso de tintas especialmente preparadas y de encantamientos ancestrales transmitidos de generación en generación por tu orden de magos, has despertado una conciencia arcana en tu libro de conjuros. Mientras sostengas el libro, te concederá los siguientes beneficios. Puedes usar el lib...
- ▶ **Manifestar Mente:** Puedes conjurar la mente de tu libro de Conjuros Despertado. Como acción adicional, mientras tengas el libro contigo, puedes hacer que la mente se manifieste como un objeto espectral Diminuto, que levitará sobre un espacio sin ocupar de tu elección a 60 pies o menos de ti. La mente espectral es i...
- ▶ **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.
- ▶ **Pluma Mágica:** Como acción adicional, puedes crear mágicamente una pluma Diminuta en tu mano libre. Esta pluma mágica tiene las siguientes propiedades. No necesita tinta. Cuando escribes con ella, genera tinta del color que elijas en la superficie de escritura. Si usas la pluma para transcribir un conjuero, el...
- ▶ **Recuperación arcana:** Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuero con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuero.
- ▶ **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuero 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 conjuero nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuero copiado.

## RASGOS

## NOTAS ADICIONALES

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 13 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agarre electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
	Truco <u>Prestitigitación</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/caentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disco flotante de Tenser</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Creas un disco de 3 pies de diámetro flotando 3 pies en un espacio sin ocupar. Aguanta hasta 500 libras y te sigue para permanecer a 20 pies de ti siempre que pueda. Si te alejas más de 100 pies del disco (porque no es capaz de seguirte), el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	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 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Grasa</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S, M
Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado y lo convierte en terreno difícil. Las criaturas en pie en el área, y las que entren o terminen su turno en ella deben superar una TS de Destreza para no caer tumbadas.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Imagen silenciosa</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Creas la imagen puramente visual de un objeto, criatura o fenómeno visible no mayor que un cubo de 15 pies. Puedes usar tu acción para mover la imagen simulando movimientos naturales. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) revela la ilusión.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Arrojas una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, la criatura sufre 3d8 puntos de daño del tipo del orbe elegido (ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 13 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>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 puntos de daño por fuerza.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo nauseabundo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>Un rayo de energía enfermiza arremete contra una criatura. Si le alcanzas con un ataque de conjuro a distancia, sufre 2d8 puntos de daño por veneno y debe superar una TS de Constitución o quedar envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rociada de color</u>	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
<p>Un cegador haz de luz ciega 6d10 (+2d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe dentro de un cono de 15 pies frente a ti. El conjuro afecta a las criaturas en orden ascendente de acuerdo a sus PG actuales (ignorando criaturas inconscientes y que no pueden ver).</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Alterar el propio aspecto</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
<p>Asumes una forma diferente a elegir. Forma acuática respiras bajo el agua y nadas a tu velocidad. Armas naturales: tus golpes sin armas son mágicos, infligen 1d6+1 daño según el arma y tienes +1 al ataque. Cambiar apariencia transformas tu apariencia, altura, peso, rasgos, sonido de tu voz, etc.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
<p>Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
<p>Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
<p>Creas 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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
<p>Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
<p>Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
<p>Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Nube de dagas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
<p>Uenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
<p>Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no 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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
<p>Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Telaraña</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
<p>Creas una masa de telarañas pegajosas que llena un cubo de 20 pies. La zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil. Cada criatura que empieza su turno en la telaraña o que entra debe superar una TS de Destreza o quedar apresada. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.</p>						

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 13 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2 <u>Trepar cual arácnido</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas consigue la capacidad de trepar por superficies verticales y techos mientras tenga las manos libres. El objetivo también consigue una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Truco de la cuerda</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Una cuerda que toques se alza en el aire y, en el extremo más alto, se abre un portal invisible que lleva a un espacio extradimensional al que se accede trepando por la cuerda. Los ataques y conjuros no pueden atravesar el portal. Desde dentro se puede ver el exterior, pero no al contrario.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Ver invisibilidad</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies 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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contratechizo</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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Corcel fantasma</u>	Ilusión	1 minuto (ritual)	1 hora	30 pies	V, S
Invocas una criatura cuasirreal grande, similar a un caballo, de aspecto a tu elección y lista para montar. Tú o quien tú elijas podéis montar la criatura, que se comporta como un caballo de monta, pero tiene velocidad de 100 pies y puede viajar a 10 millas por hora. Termina si recibe daño.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Desplazamiento</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Tiras 1d20 al final de cada turno. Si sacas 11 o más, te desvaneces y apareces en el Plano Etéreo. Al principio de tu siguiente turno (y cuando el conjuro acabe), vuelves a un espacio sin ocupar y que puedes ver a 10 pies del origen. En el Plano Etéreo puedes ver y escuchar el plano de origen.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Invocar muerto viviente</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu muerto viviente que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu no-muerto (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige la forma de la criatura: fantasmal, pútrida o esquelética. El espíritu se parecerá a u...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Patrón hipnótico</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Asesino fantasmal</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Creas una manifestación ilusoria de las pesadillas del objetivo. Debe realizar TS de Sabiduría o quedar asustado mientras dura el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, debe superar TS de Sabiduría o recibir 1d10 puntos de daño psíquico por nivel de conjuro. Si la supera, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	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.						