



Cumber Nat (Solo Dos)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 4, Clérigo 7

CLASE Y NIVEL

Explorador de la infraoscu.. Sturm75

TRASFONDO

JUGADOR

Mediano Marca de Curación Neutral bueno

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

13

- ☐ Fuerza +2
- ☒ Destreza +8
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +5
- ☐ Sabiduría +3
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +4
- ☐ Arcanos +1
- ☒ Atletismo +6
- ☐ Engañar +1
- ☒ Historia +5
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☐ Investigación +1
- ☒ Juego de Manos +12
- ☒ Medicina +7
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +7
- ☐ Perspicacia +3
- ☒ Persuasión +5
- ☐ Religión +1
- ☒ Sigilo +12
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+4

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 110

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Ballesta ligera de.. +8 1d8 +4
Espada corta +6 1d6 +2 perforante
Brazal de dagas .. +8 1d4 +4 Perforante
Anillo Carnero +11 2d10

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

El trabajo en equipo es la mejor forma de mantenerse con vida. Uno sujeta la cuerda y el otro comienza el descenso. Cuando estás a oscuras en lo profundo es cuando mejor te puedes conocer a ti mismo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Riqueza. Bajo la superficie se encuentra el hallazgo definitivo, el que me cubra de oro y me permita retirarme (neutral). Descubrimiento. Nada me llena más que saber que soy la primera persona en explorar esa caverna (neutral).

IDEALES

obtuve un mapa de una región inexplorada de la infraoscuridad de los restos de un explorador que, perdido el juicio, acabó con su propia vida.

VÍNCULOS

Aquel mago para el que trabajé no quedó satisfecho del reparto y sus esbirros aún me siguen el rastro.

DEFECTOS

Mediano Marca de Curación:

- Agilidad de los medianos
- valiente
- Afortunado
- Intuición Médica
- Toque Curativo
- Conjurios de la Marca de Curación

Picaro Nivel 4:

- Acción astuta
- Asesinar
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de Ladrones

Clérigo Nivel 7:

- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar: Toque de la Muerte
- Conjurios de dominio
- Destrucción Inevitable
- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 1/2 o menor

- Expulsar muertos vivos

- Lanzamiento de conjuros

- Lanzamiento ritual

- Segador

Dotes:

- Cirugía de Combate
- Conjurador temerario

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de curtidor, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de envenenador

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Armadura de Lobo Vinculado CA 12
- Herramientas de ladrón
- Kit de sanador
- Capa de las Sombras
- Kit de disfraz
- Kit de Envenenador
- Botas de zancadas y brincos
- Anillo Carnero
- 300 Monedas de oro, llave en forma de calavera

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Agilidad de los medianos:** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ **Valiente:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ **Afortunado:** Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- ▶ **Intuición Médica:** Cuando realizas una prueba de Sabiduría (Medicina) o una prueba de habilidad con un kit de herborista, puedes lanzar un d4 y añadir el resultado.
- ▶ **Toque Curativo:** Puedes lanzar el conjuro Curar Heridas con este rasgo. A partir de nivel 3 también puedes lanzar Restablecimiento Menor. Cuando lanzas uno de estos conjuros de esta forma no puedes volver a lanzarlo así hasta que no finalices un descanso largo. Sabiduría es tu aptitud mágica para estos conjuros.
- ▶ **Conjuros de la Marca de Curación:** Si posees la habilidad lanzador de conjuros o Pacto Mágico, los siguientes conjuros se añaden a tu lista. Nivel 1: Curar Heridas, Palabra De Curación. Nivel 2: Restablecimiento Menor, Plegaria de Curación. Nivel 3: Aura de Vitalidad, Palabra de Curación en Masa. Nivel 4: Aura de Vida, Aura de...
- ▶ **Cirujía de Combate:** Consigues competencia con Herramientas de Peletero (curtidor). Cirugía Rápida: Como Acción puedes utilizar las Herramientas de Peletero para curarte a ti mismo u otro objetivo que esté a 5 pies de ti. Recuperando puntos de golpe igual a 2d6 + tu Bonificador de competencia. Puedes usar esta habilidad...
- ▶ **Conjurador temerario:** Tu experiencia en combate cuerpo a cuerpo te permite lanzar conjuros minimizando el riesgo. Consigues los siguientes beneficios: Cuando realices una prueba de Constitución para mantener la concentración de un conjuro, se considera que tienes competencia. Ignoras la desventaja en tu tirada de ataque...
- ▶ **Acción astuta:** Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Esconderte.
- ▶ **Asesinar:** A partir de nivel 3, eres especialmente mortífero cuando consigues sorprender a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya llevado a cabo ningún turno en el combate actual. Además, cualquier impacto contra una criatura sorprendida será automático...
- ▶ **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.
- Daño adicional: 2d6
- ▶ **Jerga de Ladrones:** Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la jerga. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.
- ▶ **Canalizar divinidad:** Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivientes o realizar un efecto determinado por tu dominio. Los usos se recuperan tras un descanso breve o largo. La CD de las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.
- 2/descanso
- ▶ **Canalizar: Toque de la Muerte:** A partir de nivel 2, el clérigo puede utilizar Canalizar Divinidad para destruir la fuerza vital de otra criatura con tan solo tocarla. Cuando el clérigo impacte a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, podrá usar Canalizar Divinidad para infligir daño necrótico adicional al objetivo. Este d...
- Daño adicional: 2d6
- ▶ **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.
- ▶ **Destrucción Inevitable:** A partir de nivel 6, la capacidad del clérigo para canalizar energía negativa se vuelve más poderosa. El daño necrótico causado por los conjuros de clérigo y las opciones de Canalizar Divinidad ignora la resistencia al daño necrótico.
- ▶ **Destruir muertos vivientes:** Cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivientes, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:
- Destruye con VD 1/2 o menor
- ▶ **Expulsar muertos vivientes:** Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivientes. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.
- ▶ **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.
- ▶ **Segador:** A nivel 1, el clérigo aprende un truco de nigromancia de su elección de cualquier lista de conjuros. Cuando el clérigo lance un truco de nigromancia que, en condiciones normales, solo tendría como objetivo a una criatura, en lugar de eso podrá tener como objetivo a dos criaturas dentro del alcan...

Cumber Nat (Solo Dos)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

10

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Garra Palpitante</u>	Nigromancia	1 acción adicional	Concentración 8 horas	15 pies	V, S, M
Animas una "garra Reptante" utilizando una mano humanoide, esta usa el bloque de estadísticas de la criatura con el mismo nombre. Comparte tu iniciativa y juega después de ti. Usa tu acción para darle una orden telepática específica. Si no haces, solo usara su acción para esquivar.						
	Truco <u>Hirviendo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Con un chasqueo de tus dedos creas una feroz nube de vapor ardiente en una dirección que elijas. Cada criatura en una línea de 15 pies debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 1d6 puntos de daño por fuego. Así mismo, este conjuro ignora la resistencia al daño por fuego.						
	Truco <u>LANZAMIENTO DE HUESO QUEBRADIZO</u>	Transmutación	1 acción		pies	
Lanzas un fragmento de hueso astillado hacia una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque de hechizo a distancia contra el objetivo. Si aciertas, el objetivo sufre 1d8 de daño perforante. Si fallas, puedes hacer estallar el hueso en el aire y redirigir el resto hacia otra criatura dentro de...						
	Truco <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Barrera</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	S
Envuelves a una criatura que puedas ver dentro del alcance con una burbuja protectora de fuerza. Esta burbuja tiene puntos de golpe temporales iguales a 2d6 + tu modificador de habilidad para lanzar hechizos. Mientras la burbuja esté activa, cualquier daño que el objetivo reciba será absorbido po...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<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>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>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.						
<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>Imagen remanente</u>	Ilusión	1 reacción	Instantáneo	Personal	S
Te mueves más rápido de lo que el ojo puede percibir por completo, lo que permite engañar a tu oponente con múltiples visiones borrosas de ti. La criatura que realizó el ataque desencadenante debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de hechizos. En un éxito, te...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Infligir 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>Luz Fantasmal</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Toca un objeto no mas grande de 10 pies y especifica un numero de criatura dentro de un radio de 10 pies. El objeto desprende luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue por otros 20 pies. Solo las criaturas que especificaste pueden ver la luz emitida por este conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	1 <u>Rayo nauseabundo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
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.						
<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>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"/>	2 <u>Drena la vitalidad</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Llamas a las energías necróticas para drenar la vitalidad de tu enemigo. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el ataque impacta, el objetivo sufre 1d6 de daño necrótico. Además, recuperas puntos de vida igual a la mitad del daño necrót...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Plegaria de curación</u>	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>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 aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ese veneno y tiene resistencia al daño por veneno.						

Cumber Nat (Solo Dos)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 2	<u>Rayo debilitador</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Un rayo negro de energía debilitante surge de tu dedo hacia una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo sólo inflige la mitad de daño con ataques de arma que usen Fuerza. Al final de cada turno, el objetivo hace una TS de Constitución. Si la supera, el conjuro termina.						
<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 aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<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>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Zona de verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Creas 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 acertado 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
Creas 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
Creas un cilindro de 10 pies de radio y 20 de altura con runas brillantes. Elige 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>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>Eco de las Sombras</u>	Ilusión	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Como reacción, lanzas el hechizo objetivo de una criatura como si lo hubieras lanzado tú mismo, con daño psíquico en lugar del daño habitual. Si la ranura de hechizo que gastaste es demasiado baja, recuperas esa ranura y puedes gastar una ranura de nivel superior para copiar el hechizo.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Espíritus guardianes</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus 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 3d6 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Fundirse con la piedra</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	8 horas	Toque	V, S
Te fundes con una superficie de piedra de tamaño suficiente para contenerte. Te vuelves invisible e indetectable por medios no mágicos. No puedes ver y tienes desventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción). Puedes lanzar conjuros sobre ti. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra.						
<input type="checkbox"/> 3	<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 no 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"/> 3	<u>Imponer maldición</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Levantar maldición</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Necrofuego</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Un objetivo dentro del alcance del conjuro deberá superar una TS de Destreza o sufrir 2d6 puntos de daño por fuego y 2d6 puntos de daño necrótico además de adquirir "Necrofuego" por la duración conjuro. Una criatura puede utilizar su acción para repetir la TS terminando el conjuro en un éxito.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Palabra de curación en masa</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan Pq igual a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a muertos ni constructos. La curación aumenta 1d4 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/> 3	<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"/> 3	<u>Recado</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Ilimitado	V, S, M
Envías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. Las criaturas con Inteligencia +4 entienden el mensaje. Hay un 5% de que un mensaje entre planos no llegue.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Toque vampírico</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas la mitad del daño infligido. Puedes volver a hacer el ataque en cada turno como acción. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Controlar agua</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas, que puede ser un cubo de hasta 100 pies de lado. Al lanzar el conjuro y cada turno, como acción, puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos: apartar las aguas, inundación, redirigir la corriente o remolino.						
<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.						

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 4	<u>Dientes del Depredador</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	Personal	V, S, M
Una ola de agua salada empuja y daña a las criaturas. Una criatura fallida en la tirada de salvación es presa de un tiburón fantasmal que la daña más.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Escudo de Energía</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S
Creas una esfera de energía translúcida de un vibrante color verde que rodea tu cuerpo y te protege de los ataques. Mientras la esfera está activa, obtienes los siguientes beneficios: Tu Clase de Armadura aumenta en +2. La esfera posee 50 puntos de golpe temporales. Estos puntos de golpe absorben...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Explosión meteórica</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	10 pies	S
Cuando un enemigo este bajo alguno de los siguientes efectos: Aturdido, Cegado, Incapacitado o Paralizado, Puedes realizar este conjuro siempre y cuando tu le hayas puesto alguno de los estados. El cuerpo del objetivo se inundará con energía y se eleva del suelo 10 pies, un aura azul eléctrico l...						
<input type="checkbox"/> 4	<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"/> 4	<u>Libertad de movimiento</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apesado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución: si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Moldear la piedra</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño o una sección de piedra de no más de 5 pies en cualquier dimensión y le das la forma que se adapte a tu propósito. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible hacer mecanismos con detalles más finos.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Aizar a los muertos</u>	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Devuelves a la vida a una criatura que tocas que lleve muerte no más de 10 días. Si el alma es libre y voluntaria, vuelve a la vida con 1 PG. También neutraliza veneno y cura enfermedades no mágicas que le afectaban. Cierra heridas mortales pero no restaura partes del cuerpo que faltan.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Caparazón antivida</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Una barrera reluciente se extiende desde ti en un radio de 10 pies, moviéndose contigo, y repele a todas las criaturas salvo no muertos y constructos. Las criaturas afectadas no pueden traspasarla. Si al moverte obligas a una criatura a la que afecta a que traspase la barrera, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Consagrar</u>	Evocación	24 horas	Hasta disipado	Toque	V, S, M
Tocas un punto e infundes el área que lo rodea, de hasta 60 pies de radio, con un poder sagrado (o sacrilego). Celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos no pueden entrar. Puedes vintular un efecto adicional al área descanso eterno, idiomas, miedo, oscuridad, silencio, valor, etc.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Contagio</u>	Nigromancia	1 acción	7 días	Personal	V, S
Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Si impactas, le envenenas. Al final de cada turno, debe realizar una TS de Constitución. Si falla 3, escoge una enfermedad que dura mientras lo haga el conjuro. Si supera 3, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Enjambre Espiritual</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Una criatura con una puntuación de CAR mayor a 2 la cual puedas ver dentro del rango del conjuro debe realizar una TS CAR. En un fallo, el objetivo sufre 8d8 puntos de daño psíquico y sufre de la condición "Asustado" hasta que el conjuro termine. En un éxito, la mitad sin mas efectos.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Geas</u>	Encantamiento	1 minuto	30 días	60 pies	V
Das una orden mágica a una criatura que puedas ver. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Hechizada, recibe 5d10 puntos de daño psíquico si actúa contra tus instrucciones (máximo una vez al día). Una orden suicida termina el conjuro.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Golpe flamígero</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Una columna de fuego divino de 40 pies de altura y 10 de radio cae en el punto que elijas. Las criaturas dentro hacen una TS de Destreza. Si fallan reciben daño igual a 4d6 fuego + 4d6 radiante. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 (fuego o radiante) por nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Invocar celestial</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu celestial que se manifiesta con una forma angelical en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu Celestial (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige vengador o defensor. Tu elección determinará cómo es el ataque de la...						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Nube aniquiladora</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
Creas una esfera de niebla venenosa de 20 pies de radio en un punto que elijas. Al entrar o comenzar el turno dentro, una criatura debe realizar una TS de Constitución. Si falla recibe 5d8 de daño por veneno. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Orbe del cataclismo</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	100 pies	V, S
Invocas un orbe del cataclismo de destrucción digno de un Dios de la Destrucción.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Plaga de insectos</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Un enjambre de langostas mordaces llena una esfera de 20 pies de radio. Cada criatura que esté dentro, comience o acabe el turno en el área, debe hacer una TS de Constitución. Si falla sufre 4d10 perforante. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Restablecimiento mayor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.						
<input type="checkbox"/> 6	<u>Barrera de cuchillas</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	90 pies	V, S
Creas una pared de hasta 100 pies de largo, 20 pies de alto y 5 pies de grosor de afiladas cuchillas que giran. Proporciona ¼ de cobertura y es terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en la zona, se debe superar una TS de Destreza o sufrir 6d10 de daño cortante. Si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/> 6	<u>Curar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.						

Cumber Nat (Solo Dos)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

10

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 6	<u>Dañar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe superar una TS de constitución o recibir 14d6 de daño necrótico. Si tiene éxito, la mitad. El daño no puede reducir sus Pq a menos de 1. Si falla la TS, sus Pq máximos se reduce durante 1 hora en una cantidad igual al daño recibido.						
<input type="checkbox"/> 6	<u>Prohibición</u>	Abjuración	10 minutos (ritual)	1 día	Toque	V, S, M
Creas una guardia contra el viaje mágico que protege hasta 40.000 pies cuadrados de un espacio hasta una altura de 30 pies que evita el uso de teletransporte o portales. Además, puedes elegir dañar a cierto tipo de criaturas que, cuando entren o empiencen su turno en la zona, recibirán 5d10 de daño.						
<input type="checkbox"/> 7	<u>Dedo de la muerte</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Envías energía negativa a una criatura que puedas ver dentro del alcance, lo que le provoca un dolor agudo. Debe superar una TS de Constitución o recibir 7d8+30 puntos de daño necrótico. Si tiene éxito, la mitad. Un humanoide que muera a causa de este conjuro se levanta como zombi bajo tu control.						
<input type="checkbox"/> 7	<u>Excursión etérea</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Personal	V, S
Entras en los límites del Plano Etéreo. Puedes moverte en cualquier dirección (arriba o abajo cuesta el doble) y atravesar objetos. Sólo puedes afectar y ser afectado por criaturas etéreas. Puedes elegir como objetivos a tres criaturas voluntarias (tú incluido) por cada nivel por encima de 7.						
<input type="checkbox"/> 7	<u>Gran Artillería Radiante</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S
3 cilindros de 5 pies de radio y 100 pies de alto aparecen en puntos que elijas. Dicho radio se incrementa gradualmente. Una vez inicie tu siguiente turno, las criaturas dentro de los cilindros deben hacer una TS de Destreza; si fallan, reciben 15d10 puntos de daño radiante y, en un éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/> 7	<u>Palabra divina</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	30 pies	V
Pronuncias una palabra divina imbuida de poder. Las criaturas que elijas que puedas ver y pueda escucharte debe superar una TS de Carisma o (según sus Pq) 50 o menos, ensordecida 1 min; 40 o menos, también cegada 1 min; 30 o menos, también aturdida 1 hora; 20 o menos, muere. Puede desterrar.						
<input type="checkbox"/> 7	<u>Regenerar</u>	Transmutación	1 minuto	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 4d8 + 15 Pq y 1 Pq por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura después de 2 minutos. Si tienes el miembro y lo sujetas al muñón, el conjuro hace que se cosa inmediatamente.						
<input type="checkbox"/> 7	<u>Resurrección</u>	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura muerta que falleció hace menos de un siglo, que no murió debido a la edad y que no es un no muerto. Si su alma es libre y voluntaria, regresa a la vida con todos sus Pq. Neutraliza venenos y enfermedades. Cierra todas las heridas mortales y restablece las partes del cuerpo.						
<input type="checkbox"/> 7	<u>Tormenta de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
Una tormenta compuesta por una cortina de llamas crepitantes de hasta 10 cubos de 10 pies aparece en un lugar que elijas. Cada cubo debe tener una pared adyacente con otro cubo. Cada criatura en el área debe superar una TS de Destreza o recibir 7d10 de daño por fuego. La mitad si tiene éxito.						
<input type="checkbox"/> 8	<u>Aura sagrada</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Las criaturas que elijas en un radio de 30 pies emiten luz tenue en un radio de 5 pies, tienen ventaja en las TS y hay desventaja en las tiradas de ataque contra ellas. Un infernal o no muerto que impacte cuerpo a cuerpo a una de estas criaturas debe superar una TS de Constitución o quedar cegado.						
<input type="checkbox"/> 8	<u>Campo antimagia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Te rodea una esfera antimagia invisible con un radio de 10 pies. Dentro de la esfera no se pueden lanzar conjuros, convocar criaturas ni desaparecer, e incluso los objetos mágicos se vuelven mundanos. Hasta que el conjuro termina, la esfera se mueve contigo. Los conjuros y efectos se anulan dentro.						
<input type="checkbox"/> 8	<u>Terremoto</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	500 pies	V, S, M
Un intenso temblor se desplaza por el suelo en un círculo de 100 pies de radio y sacude a las criaturas y estructuras que están en contacto con el suelo de esa área. El terreno se vuelve difícil y las criaturas pierde concentración y pueden caer. Provoca fisuras en el suelo o daños en estructuras.						
<input type="checkbox"/> 9	<u>Curar en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una corriente de energía curativa fluye desde ti hacia las criaturas heridas que te rodean, que recuperan hasta 700 puntos de golpe divididos como quieras entre cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance, que se curan enfermedades y efectos cegado y ensordecido.						
<input type="checkbox"/> 9	<u>Inmolación del Fénix</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Al lanzar este conjuro, tu cuerpo es consumido en llamas. Todas las criaturas en un radio de 20 pies deben realizar una TS Con o sufrir 30d6 puntos de daño radiante y un nivel de cansancio. En un éxito, la mitad sin mas efectos. Tras 10 minutos, te levantas de las cenizas y vuelves a la vida.						
<input type="checkbox"/> 9	<u>Portal</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Conjuras un portal que conecta un espacio sin ocupar con otro plano de existencia. Dura mientras lo haga el conjuro. Todo lo que atravesase su parte delantera es transportada al otro plano. Puedes decir el nombre de una criatura específica para abrir el portal en su plano y traerla a través de él.						
<input type="checkbox"/> 9	<u>Proyección astral</u>	Nigromancia	1 hora	Especial	10 pies	V, S, M
Tú y hasta 8 criaturas voluntarias dentro del alcance proyectáis vuestros cuerpos astrales en el Plano Astral. El cuerpo material que dejas detrás está inconsciente y en un estado de animación suspendida. No necesita ni comida ni aire ni envejece. Un cordón invisible une tu cuerpo astral y material.						
<input type="checkbox"/> 9	<u>Resurrección verdadera</u>	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que no haya estado muerta durante más de 200 años y que murió por cualquier razón menos por envejecimiento. Si el alma de la criatura es libre y voluntaria, la criatura vuelve a la vida con todos sus puntos de golpe y su cuerpo intacto.						