



KrigSokse (Kirvsol Rework)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 6, Bardo 6

CLASE Y NIVEL

Tiefing de Zariel

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Bulkro

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+5

20

- Fuerza +8
- Destreza +5
- Constitución +7
- Inteligencia +4
- Sabiduría +9
- Carisma +14

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
- Arcanos +3
- Atletismo +7
- Engañar +7
- Historia +1
- Interpretación +13
- Intimidar +7
- Investigación +3
- Juego de Manos +2
- Medicina +2
- Naturaleza +1
- Percepción +8
- Perspicacia +4
- Persuasión +9
- Religión +3
- Sigilo +2
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

24

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 94

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Cito (a veces mal) textos y proverbios sagrados en casi todas las situaciones. Tolero (o no) otras fes y respeto (o condeno) que se adoren otros dioses.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno). Cambio. Debemos ayudar a provocar los cambios que los dioses introducen en el mundo (caótico).

IDEALES

Haré cualquier cosa por proteger el templo al que he servido. Moriría por recuperar una antigua reliquia de mi fe que se perdió hace mucho.

VÍNCULOS

Soy inflexible en mis opiniones. Una vez elijo una meta, me obsesio con ella en detrimento de todo lo demás.

DEFECTOS

18

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales - Cimitarra

Idiomas:

común - celestial - abismal - enana - silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada de Nethe.	+9	1d8+1d4 +5 cortan.
Jabalina	+7	1d6 +3 perforante
Estoque de merc..	+8	2d4 +6 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo Pelotero (Escudo +1) CA 3
- Armadura de Placa de Mizzium CA 18
- Símbolo Sagrado +1
- Paquete de sacerdote
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Los 4 Pétalos - Rango C
- Los 4 Pétalos - Presentación
- Los 4 Pétalos - Rango B
- Los 4 Pétalos - Rango A
- Flauta
- Senda del Elegido
- Herramientas de cartógrafo
- cristal anómalo

♦ TATUAJES ♦

Tatuaje M 1 "Bendición"
 Tatuaje M 2 "Fuerza Fantasma"
 Tatuaje M 1 "Perdición"
 Tatuaje M 2 "Hoja Sombria"
 Tatuaje M 1 "Maléfico"
 Tatuaje M 1 "Risa horrible de Tasha"
 Tatuaje M 1 "Escudo" x6
 Tatuaje M 1 "Crear o destruir agua"
 Tatuaje M 1 "Purificar comida y bebida"
 Tatuaje M 3 "Acelerar"
 Tatuaje M 3 "Caminar sobre el agua"

EQUIPO

Tiefing de Zariel:

- Visión en la oscuridad
- Resistencia infernal
- Legado de Averno

Paladín Nivel 6:

- Arma sagrada
- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Convertir lo impío
- Defensa
- Dogmas de devoción
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Bardo Nivel 6:

- Aprendiz de mucho
- Ataque adicional
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Competencias adicionales
- Contraencantamiento
- Duelo
- Estilo de combate
- Floritura con la espada
- Floritura cortante
- Floritura defensiva
- Floritura móvil
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia

Rasgos personalizados:

- **APROVECHAR EL PODER**

IVINO *

- **ASCENSION**

- **❖ Bienvenido al sistema.**

- **Investigador watsonido**

- **Ultimo aliento**

- **Pacto del ojo controlador**

- **17va Remanencia: Debilidad.**

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

The Earthmother is everything, and her health is our health. She feeds us, clothes us, waters us, and shelters us. No god is greater than her, though many are noisier. No god is more forgiving, more nurturing, or more essential. Truly, Chauntea is All.

- The creed of the Church of Chauntea

7va Remanencia: Debilidad.

Los enemigos en combate suelen verte como un blanco fácil y débil. Tienes desventaja en las pruebas de carisma.

4ta Remanencia: Dolor.

Cada vez que un aliado recibe 10 puntos de daño o más, debes gastar tu reacción o recibir 5 puntos del mismo tipo de daño.

NOTAS ADICIONALES

Ah... Señorita KrigSokse que gusto verte de vuelta aquí en estas circunstancias

KrigSokse - Solaris? que? por que? que hago aca... y todo blanco? genial me mori

Solaris - hm no me esperabas que reacciones así... pero bueno decime como es que llegaste aquí?

KrigSokse - realmente no me acuerdo como llegue aca, esto es raro...

Solaris - hm okay hagamos algo recordemos todos desde un principio

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

► **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

► **Legado de Averno:** Conoces el truco *taumaturgia*. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar *castigo abrasador* como un hechizo de nivel 2 una vez usando este rasgo, pudiendo volver a lanzarlo tras un descanso largo. A nivel 5, puedes lanzar *castigo marcador* una vez, recuperando la habilidad para lanzarlo tras u...

► **Arma sagrada:** Como acción, usa Canalizar divinidad para, durante 1 minuto, añadir tu modificador de Carisma (mínimo +1) a las tiradas de ataque que hagas con un arma que estés sosteniendo en ese momento. Emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales y se considera mágica.

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

► **Aura de protección:** Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, conseguís un bonificador a la tirada igual a tu modificador por Carisma (bonificador mínimo de +1). Tienes que estar consciente para conceder este bonificador.
- Alcance de 40 pies

► **Canalizar divinidad:** Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.

► **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d6 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d6 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d6. Más daño contra no muertos e infernal.

► **Conjuros de juramento:** Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados. Una vez accedes a un conjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues un conjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...

► **Convertir lo impío:** Como acción, sacas tu símbolo sagrado y dices una plegaria para censurar a los infernales y a los no muertos, usando tu Canalizar divinidad. Cada infernal o no muerto que pueda verte u oírte a menos de 30 pies de ti debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se convierte durante 1...

► **Defensa:** Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.

► **Dogmas de devoción:** Aunque las palabras y las restricciones exactas de cada juramento de devoción varían, los paladines de este juramento comparten los siguientes dogmas: Honestidad. No mientas ni engañes. Deja que tu palabra sea tu promesa. Valor. Nunca temás actuar, aunque es sabio ser cauto. Compasión. Ayuda...

► **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere Pq hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 Pq para curar una enfermedad o veneno.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.

► **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.

► **Salud divina:** La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.

► **Sentidos divinos:** Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.

► **Aprendiz de mucho:** Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.

► **Ataque adicional:** Cuando lleves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

► **Canción de descanso:** Tocás música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperarás puntos de golpe adicionales.
- Puntos de golpe recuperados: 1d6

► **Competencias adicionales:** Cuando te unes al Colegio de las Espadas, al alcanzar el nivel 3, ganas competencia con armaduras medias y con cimitarras. Si eres competente en el uso de un arma cuerpo a cuerpo sencilla o marcial, puedes utilizarla como canalizador mágico para tus conjuros de bardo.

► **Contraencantamiento:** Puedes usar una acción para empezar una actuación que dura hasta el final de tu siguiente turno. Durante ese tiempo, cualquier criatura amistosa que se encuentre dentro de un radio de 30 pies y tú tenéis ventaja en cualquier TS para no quedar asustados o hechizados.

► **Duelo:** Cuando empuñes una única arma cuerpo a cuerpo que solo requiera de una mano para usarse recibes un +2 a tus tiradas de daño con esa arma.

► **Estilo de combate:** A nivel 3, te especializas en un estilo de combate. Elige una de las siguientes opciones que aparecen a continuación. No puedes volver a escoger una de las opciones de este rasgo, incluso si algún elemento del juego te deja seleccionar de nuevo entre varios estilos de combate.

► **Floritura con la espada:** Cuando realizas una acción de Atacar en tu turno, tu velocidad aumenta en 40 pies hasta el final del turno. Además, si un ataque que haces como parte de esta acción impacta a una criatura,

RASGOS

KrigSokse (KirjsoJ Rework)

NOMBRE DEL PERSONAJE

raza tatuajes pergam.. Carisma

CLASE SORTILEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo abrasador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderá al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede para apagar el fuego.</p>						
<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>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Castigo marcador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Tu arma resplandece con un brillo astral en tu siguiente ataque de arma e inflige 2d6 puntos de daño radiante, el cual se vuelve visible si era invisible, irradia luz tenue a 5 pies y no puede volverse invisible. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Zona de verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
<p>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.</p>						

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 8 PREPARADOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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 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>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>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>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>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>Fáser</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Durante la duración del conjuro, antes de atacar puedes teletransportarte hacia un enemigo. Los ataques hechos de esta forma aplican 2d6 de daño de fuerza extra.						
<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>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>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.						

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
	Truco <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
	Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.					
	Truco <u>Prestidigitación</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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
	Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.					
<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>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>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
	Reprimas 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>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar 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 apunrar 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>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 puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Mensajero animal</u>	Encantamiento	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
	Eliges una bestia diminuta para entregar un mensaje de hasta 25 palabras a un receptor descrito y en una ubicación conocida por ti. Viajará 25 millas/hora (50 millas/hora volando) y reproducirá el sonido de tu voz al encontrar al destinatario. Aumenta la duración 48 horas por nivel por encima de 1.					
<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>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>Gilfo 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"/>	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>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.					