

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +2
- Constitución +6
- Inteligencia +6
- Sabiduría +2
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +5
- Arcanos +6
- Atletismo -1
- Engañar -1
- Historia +6
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +3
- Juego de Manos +2
- Medicina -1
- Naturaleza +3
- Percepción -1
- Perspicacia +2
- Persuasión -1
- Religión +6
- Sigilo +2
- Supervivencia -1
- Trato con Animales -1

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 53

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+2	1d6 -1 Contunden...
Daga de Bhaal +1	+1	
Espada corta	-1	1d6 -1 perforante

Soy corto de palabras. Estoy convencido de que la gente siempre está tratando de robar mis secretos. Colaboro si me podría llegar a favorecer.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. El conocimiento es el camino hacia el poder y la dominación. (Maligno) Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro pensamiento lógico. (Legal)

IDEALES

Tengo un texto antiguo que guarda terribles secretos que no deben caer en manos equivocadas. He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.

VÍNCULOS

Me distraigo con facilidad por promesas de información. Desenterrar las artes oscuras bien vale el precio de una civilización.

DEFECTOS

9 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

- Común, Abismal, Dragón, Gigante.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cota de escamas x8 CA 14
- Paquete de erudito
- Libro de conjuros
- Ropa enclaustrada
- Paquete de explorador
- Libro prestado de necromancia
- Ropa de invierno
- Diamante
- Pergaminos
- Cinturón
- Sello de Aliento Agonizante
- Estuche con esqueleto humano
- Pociones
- Bag of Holding
- Calavera bañada en oro
- Poema con la historia de Phinx y Vuxzhku
- Recuerdos
- * 674 GP, 6 SP, 26 CPP
- * Inspiración: 1
- * 90 DD
- * 1 favores de velsharoon
- * 8 esqueletos, 4 zombies
- * 2 sb 2esc
- * 2 scrolls de armadura de mago
- * 2 scrolls de absorber elementos (24240/34000)

Mago Nivel 7:

- Copiar un conjuro en el libro
- Cosecha sombría
- Erudito de la nigromancia
- Esclavos muertos vivos
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Dotes:

- Resiliente
- Lanzador en combate

Rasgos personalizados:

- Hoja de la Noche
- Alma feérica.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Destrozado por las consecuencias de su obsesión con la magia oscura, Dominus Hevno tomó los rasgos de alguien el cual se ha visto envejecido rápidamente. Pelo blanco, barba y arrugas. Ojos completamente negros salvo por las pupilas que tienen un ligero tono morado.

En las oscuras tierras de los Reinos Olvidados, nació un mago cuyo destino estaba entrelazado con las sombras y las ambiciones más oscuras. Dominus Hevno, como se le conocía, emergió en un mundo donde la magia oscura y la nigromancia eran moneda corriente entre los despiadados y los ambiciosos. Desde una edad temprana, Dominus mostró una inclinación inusual hacia las artes arcanas prohibidas. Criado en Thay, un bastión de corrupción y artes oscuras, el joven mago pronto se encontró sumergido en los secretos más profundos de la nigromancia tras encerrarse completamente en los estudios. Atraído por el poder que prometía controlar a los muertos, Dominus se convirtió en un estudiante devoto de las artes oscuras, desafiando las advertencias de aquellos que temían su potencial. A medida que sus habilidades mágicas crecían, también lo hacía su sed de conocimiento y poder. Esta obsesión desenfrenada comenzó a dejar su huella en su apariencia física: su cabello se tornó prematuramente

HISTORIA DEL PERSONAJE

APARIENCIA

Proficiencia con herramientas de herrería.

Puedes usar tu reacción para causar que tus enemigos sean vulnerables al daño piercing alrededor de 5 ft tuyos por una ronda. Puedes usar esto igual el número de proficiencias que tengas. (Hoja de la noche)

NOTAS ADICIONALES

- ▶ **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.
- ▶ **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.
- ▶ **Copiar un conjuro en el libro:** Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.
- ▶ **Cosecha sombría:** En el nivel 2 ganas la habilidad de recoger la energía vital de las criaturas que matas con tus conjuros. Una vez por turno, cuando matas a una o más criaturas con un conjuro de nivel 1 o superior, recuperas un número de puntos de golpe equivalentes al doble del nivel del conjuro, o el triple de ...
- ▶ **Erudito de la nigromancia:** A partir del momento en el que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de nigromancia en tu libro de conjuros se divide a la mitad.
- ▶ **Esclavos muertos vivientes:** En el nivel 6, añades el conjuro Animar muerto a tu libro de conjuros si aún no lo tenías. Cuando lanzas animar muerto, puedes designar un cuerpo o una pila de huesos adicional, creando otro zombi o esqueleto, según corresponda. Siempre que crees un muerto viviente usando un conjuro de nigromanc...
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).
- ▶ **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro 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 conjuro preparado.
- ▶ **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.
- ▶ **Recuperación arcana:** Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro 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 conjuro.
- ▶ **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.
- ▶ **Hoja de la Noche:**
- ▶ **Alma feérica:**

RASGOS

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>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>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						
	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>Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
Creas un fragmento de hielo y lo arrojas contra una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si este impacta, la criatura sufrirá 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...						
<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>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>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 Proyectil 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 afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<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>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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Púas plateadas</u>	Encantamiento	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V
Distraes mágicamente a la criatura objetivo y conviertes su incertidumbre momentánea en ánimo para otra criatura. La criatura objetivo debe volver a tirar el d20 y usar el resultado más bajo. Luego puedes elegir una criatura diferente que puedas ver dentro del alcance (puedes elegirte a ti mismo...						
<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>Sirviente invisible</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	60 pies	V, S, M
Este conjuro crea una fuerza invisible, inconsciente e informe que realiza tareas simples bajo tus órdenes. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. Puede realizar tareas simples que un sirviente humano podría hacer.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Abrir</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Un objetivo retenido, atrapado o bloqueado por una cerradura mundana se libera. Si el objetivo tiene varias cerraduras, solo una de ellas se abre. Anula Cerradura arcana durante 10 minutos. Se oye un fuerte golpe hasta a 300 pies de distancia del objetivo.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Aliento de Dragón</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas una criatura voluntaria y la imbuyes con el poder de expulsar energía mágica por su boca, siempre y cuando tenga una. Escoge entre ácido, frío, fuego, relámpago o veneno. Hasta que termine el conjuro, el objetivo puede utilizar una acción para exhalar la energía del tipo elegido en un cono ...						

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"/>	2 <u>Dulce descanso</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
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.						
<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>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
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.						
<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 apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Marchitar y florecer</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Invocas tanto la muerte como la vida en una esfera de 10 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance. Cada criatura de tu elección en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 2d6 de daño necrótico si falla, o la mitad de daño si tiene éxito. La vegetación ...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<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>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>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>Fingir muerte</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria y la induces un estado cataleptico indistinguible de la muerte. El objetivo queda cegado e incapacitado. Su velocidad se reduce a 0. Tiene resistencia a cada uno de los tipos de daño salvo psíquico. La enfermedad o el veneno quedan detenidos hasta que el conjuro termine.						
<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, críticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.						
<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 puedas 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>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>Meteoritos Diminutos de Mef</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Creas seis pequeños meteoritos en tu espacio. Flotan en el aire y orbitan a tu alrededor durante la duración del conjuro. Cuando lanzas este conjuro -y como acción adicional en cada uno de tus turnos posteriores a este- puedes gastar uno o dos de los meteoritos, enviándolos hacia uno o más puntos...						
<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 1+ 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>Fabricar</u>	Transmutación	10 minutos	Instantáneo	120 pies	V, S
Conviertes materia prima en productos del mismo material. Puedes fabricar un objeto de tamaño grande o más pequeño si tienes materia prima suficiente (o Mediano si es metal, piedra u otro mineral). Para crear artesanía debes ser competente con el tipo de herramienta de artesano correspondiente.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Círculo de muerte</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Crea una esfera de energía negativa de 60 pies de radio de radio en un punto dentro del alcance. Las criaturas en el área deben superar una TS de Constitución o sufrir 8d6 puntos de daño necrótico. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 2d6 por cada nivel de conjuro por encima de 6.						
<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.						