

Hechicero 19

CLASE Y NIVEL

Aasimar

ESPECIE

Peón de Brujaluz

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Maswan

JUGADOR

347520.5

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+5

20

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☒ Constitución +9
- ☐ Inteligencia +1
- ☒ Sabiduría +7
- ☒ Carisma +11

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +8
- ☒ Arcanos +7
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar +5
- ☐ Historia +1
- ☒ Interpretación +17
- ☐ Intimidar +5
- ☐ Investigación +1
- ☒ Juego de Manos +8
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☒ Persuasión +11
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+6

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 135

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 19d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Nunca perdi la capacidad de maravillarse que tienen los niños. Vivo según mis raras y maravillosas reglas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Tengo una fe ciega en Destello y hago todo lo que me dice.

IDEALES

Me fascina la magia en sus múltiples manifestaciones. Cuanto más mágico sea un lugar, más me atrae.

VÍNCULOS

Me despisto mucho. A veces ni me acuerdo de las cosas más simples.

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Lira

Idiomas:

Común, Celestial y Élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+8	1d4 +2 perforante
Daga +3	+11	1d4 +5 perforante
Bastón de los Ma.	+7	1d6 +1 Contunden...
Bastón	+5	1d6 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Equipo de Trasfondo - Peón de Brujaluz

- Lira

- Paquete de explorador

- Píldora de Max Milagritos

- Rubí engarzado

- Vial del Pozo Sangriento +1

- Obsidiana

- Vial de Perfume

- Poción Quitayuyus (x2)

- Citrino

- Testamento [Copia encima y en casa]

- Monedas (guardadas en el Club de Numismática)

- Componente para Invocar Aberración

- Poción Quitayuyus Mayor (x2)

- Botas Élficas

- Túnica del Archimago

- Poción de Curación Superior (x2)

- Equipado

-Transportado:

- Ropa de Abrigo

- Ropa Gótica

- Traje de Baño

- 50 po

EQUIPO

Aasimar:

- Tipo de criatura

- Tamaño

- Manos Curativas

- Portador de luz

- Resistencia Celestial

- Revelación Celestial

- Visión en la oscuridad

- Idiomas

Hechicero Nivel 19:

- Conjuro acelerado

- Conjuro duplicado

- Conjuro prolongado

- Conjuro sutil

- Conjuros Psiónicos

- Crear espacios de conjuro

- Defensas Psíquicas

- Fuente de magia

- Habilidad Telepática

- Hechicería Psiónica

- Implosión Defensora

- Recuperar puntos de hechicería

- Revelación en Carne

Dotes:

- Alma Radiante

- Toque Feérico

- Resiliente

- Experto en Habilidades

Rasgos personalizados:

- Guía Mágica

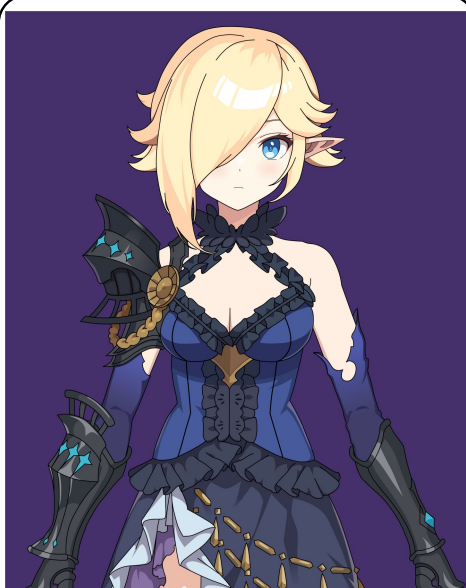
RASGOS Y ATRIBUTOS

Lunatica

NOMBRE DEL PERSONAJE

Lunatica es una mujer de 166 cm con un pelo rubio corto salvo por un largo flequillo. Tiene orejas picudas proveniente de su ascendencia éfica por parte de madre y viste ropas azules a juego con el color de sus ojos. Su ropa va adornada de una falsa armadura (no es metal, no intentéis calentarla).

APARIENCIA



APARIENCIA

Vínculos:

6.
 - Lirien (BYE)
 - Lino
5.
 - Fredrik
4.
 - Shaemir
 - Irautzaile
 - Niquel
 - Summer
3.
 - Tziska (BYE)
 - Kiesa
 - Zaryna
 - Nitca
2.
 - Duneyrr
 - Eldenör
 - Faenn
 - Puke
 - Röwina
 - Gyrthavar
 - Espejismo (BYE)
 - Popi
 - Azrael (BYE)
 - Elka (BYE)
 - Ka Tu
 - Zelaloros (BYE)
 - Tilly
 - Anné
1.
 - Inuma (BYE)
 - Ludgen (RIP)
 - Shasca
 - Kirat
 - Leshanna (RIP)
 - Suhri (RIP)
 - Robert
 - Samael
 - Greta (RIP)
 - Varok
 - Vondai
 - Daix (RIP)
 - Mordai
 - Elyon
 - Rodrigo
 - Drag-Ona (BYE)
 - Haru
 - Alea
 - Mariuz
 - Torinio
 - River
 - Ssizhass
 - Rohan (RIP)
 - Camille

NOTAS ADICIONALES

Lunatica (nombre real es simplemente Luna) vivía en algún lugar del Mar Astral junto a sus padres: la madre éfica, Estela y el padre aasimar Cosmo, cuya ascendencia de este último nunca reveló. Desde pequeña, la fue visitando su amigo imaginario, una criatura con un aspecto parecido a un Destello (del Super Mario Galaxy). Se hicieron muy amigos y Destello se ganó la completa confianza de Lunatica. Los demás niños no parecían oír ni ver a Destello, por lo que acabó recibiendo el mote de Lunatica.

Destello fue despertando los poderes latentes de Lunatica y la fue convenciendo para que convenciera a sus padres de que quería salir a trabajar pronto, cosa que al final consiguió. Destello la acabó llevando al Feywild, donde la presentó a un hada llamado Asht y un sátiro llamado Kutcha, ambos seres extremadamente bromistas. Ahí empezó a trabajar en el Carnaval Brujaluz durante años, recabando información hasta que consiguieron acabar con su objetivo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres humanoide.

► Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

► Manos Curativas: Como acción, puedes tocar a una criatura y tirar una cantidad de d4 igual a tu bonificador por competencia. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

► Portador de Luz: Conoces el truco Luz. El Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlo.

► Resistencia Celestial: Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante.

► Revelación Celestial: Cuando alcances el nivel 3, elige una de las siguientes opciones de revelación. A partir de entonces, podrás usar una acción adicional para desatar la energía celestial de tu interior y obtendrás los beneficios de esa revelación. Tu transformación dura 1 minuto o hasta que le pongas fin como acci...

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

► Idiomas: Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

► Alma Radiante: Dos alas espectrales luminosas brotan temporalmente de tu espalda. Hasta que finalice la transformación, tienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infligir daño radiante adicional a un objetivo cuando le hagas daño con un ataque o un ...

► Toque Fétrico: Tu exposición a la magia de Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el conjuro Paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela...

► 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.

► Experto en Habilidades: Has perfeccionado tu competencia en determinadas habilidades, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia en una habilidad de tu elección. Elige una habilidad en la que tengas competencia. Ga...

► Conjuro acelerado: Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.

► Conjuro duplicado: Cuando lanzas un conjuro que solo tiene una única criatura como objetivo y que no tiene alcance personal, puedes gastar tantos puntos de hechicería como el nivel del conjuro para elegir como objetivo del mismo conjuro a una segunda criatura dentro del alcance (1 punto de hechicería si es un truco).

► Conjuro prolongado: Cuando lanzas un conjuro cuya duración es de un minuto o más, puedes gastar 1 punto de hechicería para duplicar su duración, hasta un máximo de 24 horas.

► Conjuro sutil: Cuando lanzas un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para poder lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos.

► Conjuros Psiónicos: Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase. Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero no cuentan para el total de conjuros de hechicero que conoces. Además, cada vez que subas un nivel de hechicero, podrás susti...

► Crear espacios de conjuro: Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1, 3 puntos para espacio de nivel 2, 5 puntos para un espacio de nivel 3, 6 puntos para espacio de nivel 4, 7 puntos para un espacio de nivel 5.

► Defensas Psíquicas: Obtienes resistencia al daño psíquico y tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te asusten o te hechicen.

► Fuente de magia: Obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.

► Haba Telepática: Puedes establecer una conexión telepática con la mente de otra criatura. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Tú y la criatura elegida podréis hablar telepáticamente mientras estéis a una cantidad de millas la una de la otra igual a tu modificador por ...

► Hechicería Psiónica: Cuando lanzas cualquier conjuro de nivel 1 o superior de tu rasgo Conjuros Psiónicos, puedes hacerlo gastando un espacio de conjuro de la forma normal o gastando una cantidad de puntos de hechicería igual al nivel del conjuro. Si lanzas el conjuro usando puntos de hechicería, no requerirá compone...

► Implosión Deformadora: Puedes liberar tu poder aberrante en forma de una anomalía que distorsiona el espacio. Como acción, puedes teletransportarte a un espacio sin ocupar que puedas ver a 120 pies o menos de ti. Inmediatamente después de que desaparezcas, cada criatura que esté a 30 pies o menos del espacio que hayas ...

► Recuperar puntos de hechicería: En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.

► Revelación en Carne: Puedes desatar la aberrante verdad que se esconde en tu interior. Como acción adicional, puedes gastar 1 o más puntos de hechicería para transformar mágicamente tu cuerpo durante 10 minutos. Por cada punto de hechicería que gastes, podrás obtener uno de los beneficios que se indican a continuación...

► Guía Mágica: Puedes aprovechar tu fuente interior de magia para intentar sacar el éxito del fracaso. Cuando haces una prueba de habilidad que falla, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar el d20, y debes usar la nueva tirada, lo que potencialmente convierte el fracaso en un éxito.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.						
<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>Susurros disonantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Una melodía discrepante que sólo una criatura puede oír le produce un terrible dolor. Si falla una TS de Sabiduría, sufre 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño psíquico y debe usar su reacción para alejarse de ti. Si supera la tirada, sufre la mitad de daño y no se mueve.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Hambre de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio de oscuridad impenetrable y frío intenso quedan cegadas. El terreno se vuelve difícil. Las criaturas que comiencen su turno en el área sufren 2d6 de daño por frío. Las que finalicen el turno deben superar una TS de Des o sufrir 2d6 de daño por ácido.						
<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"/>	4 <u>Invocar aberración</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu aberrante que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu aberrante (VD o). Cuando lances el conjuro, elige contemplador, slaad o semilla estelar. La criatura se parecerá a una aberración de ese tipo,...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Tentáculos negros de Evard</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Tentáculos negros llenan un cuadrado del suelo de 20 pies. Convierten el terreno en difícil. Una criatura que entra por primera vez o empieza su turno en el área debe superar una TS de Destreza o recibir 3d6 de daño y quedar apresada. Los apresados reciben 3d6 daño/turno (acción+TS Fue/Des libera).						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Escudriñar</u>	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Elige una criatura que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. Debe hacer una TS de Sabiduría, modificada según lo bien que conoces al objetivo y el tipo de conexión física que tienes con él. Si falla, se crea un sensor invisible que le sigue a través del cual puedes ver y escuchar.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Inmovilizar monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver a tu elección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final de cada turno. Si tiene éxito, el conjuro termina. Puedes afectar a otra criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 5.						

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	3	3	2	1	1	1	15	6
OOOO	OOO	OOO	OOO	OOO	OO	O	O	O	CONOCIDOS	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>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.						
	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>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>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.						
	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>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>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"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
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.						
<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>Pase 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>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrabhechizo</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"/>	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Lanza psíquica de Raulothim</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	120 pies	V
Desatas una lanza reluciente de poder psíquico desde tu frente hacia una criatura que puedes ver dentro de tu alcance. Alternativamente, puede pronunciar el nombre de una criatura. Si el objetivo nombrado está dentro del alcance, se convierte en el objetivo del hechizo incluso si no puedes verlo.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los Pg de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Estática Sináptica</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Eliges un punto dentro del alcance y provocas que una energía psíquica explote allí. Todas las criaturas en una esfera de 20 pies de radio centrada en dicho punto deberán realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Las criaturas con una puntuación de Inteligencia de 2 o menos no pueden vers...						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Desintegrar</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
De tu dedo sale un rayo verde hacia un objetivo (criatura, objeto o creación mágica) dentro del alcance. Debe superar una TS de Destreza o recibir 10d+40 puntos de daño por fuerza. Si reduce sus Pg a 0, se desintegra. El daño aumenta 3d6 por cada nivel de conjuro por encima de 6.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Mal de ojo</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Una criatura que veas y pueda verte a 60 pies o menos debe superar una TS de Sabiduría o quedar afectada por un efecto de tu elección: asqueado (desventaja en ataques y pruebas de Carac.), aterrado (se aleja de ti) o dormido. Cada turno, puedes usar tu acción para afectar a otra criatura diferente.						
<input type="checkbox"/>	7 <u>Corona de Estrellas</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Aparecen siete motas de luz parecidas a una estrella y orbitan alrededor de tu cabeza hasta que el conjuro termina. Puedes usar una acción adicional para enviar una de ellas hacia una criatura u objeto que esté a 120 pies o menos de ti. Si haces esto, realiza un ataque de conjuro a distancia. Si ...						
<input type="checkbox"/>	8 <u>Palabra de poder aturdir</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Pronuncias una palabra de poder que puede aturdir la mente de una criatura que puedas ver. Si el objetivo tiene 150 Pg o menos, queda aturdido. Si no, no tiene efecto. El objetivo aturdido intenta superar una TS de Constitución al final de cada uno de sus turnos para acabar el efecto aturridos.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

4

○○○○

NIVEL 2

3

○○○

NIVEL 3

3

○○○

NIVEL 4

3

○○○

NIVEL 5

3

○○○

NIVEL 6

2

00

NIVEL 7

1

O

NIVEL 8

1

O

NIVEL 9

1

0

CONJUROS

15

CONOCIDOS:

TRUCOS

6

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	9 <u>Deseo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V
Puedes alterar la bases de la realidad con tus deseos. El uso básico es duplicar cualquier otro conjuro de hasta nivel 8, sin necesidad de reunir ninguno de los requisitos, ni siquiera los componentes caros. De manera alternativa, puedes pedir cualquier otro deseo, y el DJ decidirá lo que ocurre.						
<input type="checkbox"/>	9 <u>Tormenta de meteoritos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	5000 pies	V, S
Abrasadores orbes de fuego caen en picado sobre el suelo en cuatro puntos diferentes que puedas ver dentro del alcance. Las criaturas en una esfera de 40 pies de radio de cada punto de impacto deben superar una TS de Destreza o recibir 20d6 por fuego y 20d6 contundente. Sólo un impacto por criatura.						