



SSTZARR wae Mor CLÉR...
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 13

CLASE Y NIVEL

Eifo de los bosques

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Neutral maligno

ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

160742

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

0

11

- Fuerza +2
 - Destreza +3
 - Constitución +3
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría +11
 - Carisma +6
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
 - Arcanos +1
 - Atletismo +1
 - Engañar 0
 - Historia +6
 - Interpretación 0
 - Intimidar 0
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +2
 - Medicina +10
 - Naturaleza +1
 - Percepción +10
 - Perspicacia +10
 - Persuasión 0
 - Religión +6
 - Sigilo +2
 - Supervivencia +5
 - Trato con Animales +5
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20 CA

+2 INICIATIVA

35 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 99

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cetro de Desafío	+6	1d6 +1 Contunden...
Ballesta ligera	+7	1d8 +2 Perforante
(CONSUMIDO) Po...	+6	1d6 +1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

20 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Flagelo, Hoz

Idiomas:

Común, Élfico, Enano y Mediano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de Escamas - Armadura Muy Rara (Requiere SINTONIZACIÓN) CA 14
 - Escudo Mágico Expresivo - Armadura Infrecuente CA 3
 - Equipo de Tráfico - Acólito
 - Bolsa de Dinero
 - Ropa - Ropas Comunes
 - - Símbolo Sagrado - Amuleto
 - Ropa - Estuche para virotes de ballesta - virotes de Ballesta (20)
 - - Símbolo Sagrado - Emblema
 - Paquete de Equipo - Paquete de sacerdote
 - - Consumible - 10 x Raciones de viaje (0.5 po / 2 lb) (Pipo)
 - Poción Curativa Normal - Poción Común
 - Poción Curativa Mayor - Poción Infrecuente
 - Botas de Transporte - objeto Maravilloso Infrecuente
 - Capa de Protección - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
 - varita de Secretos - varita Infrecuente
 - varita de Detección Mágica - varita Infrecuente
 - (USADA) Poción de Clarividencia - Poción Rara
 - Pergamino de Protección Contra MUERTOS VIVIENTES - Pergamino Raro
 - Talismán de Salud - objeto Maravilloso Infrecuente
 - Carrillón de Apertura - objeto Maravilloso
- EQUIPO

Tolero (o no) otras fes y respeto (o condeno) que se adoren otros dioses.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (ninguno).

IDEALES

Moriría por recuperar una antigua reliquia de mi fe que se perdió hace mucho.

VÍNCULOS

Juzgo a los demás con dureza y a mí mismo con aún más severidad.

DEFECTOS

- Eifo de los bosques:
- Visión en la oscuridad
 - Linaje féérico
 - Trance
 - Pies veloces
 - Máscara de la naturaleza
- Clérigo Nivel 13:
- Canalizar : Camino a la sepultura
 - Canalizar divinidad 2/descanso
 - Centinela a las Puertas de la Muerte
 - Conjurios de dominio
 - Círculo de Mortalidad
 - Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 2 o menor
 - Expulsar muertos vivientes
 - Intercesión divina
 - Lanzamiento de conjuros
 - Lanzamiento potente
 - Lanzamiento ritual
 - Cijos de la Tumba
- Dotas:
- Lanzador en combate
- RASGOS Y ATRIBUTOS

Mide 1,87 y pesa unos 80kg. Su piel es clara y fina, a pesar de su apariencia frágil tiene un comportamiento de una persona que ha pasado por experiencias varias. Entre su oscura ropa y su armadura puede apreciarse los huesos blancos de su antebrazo derecho por falta de carne. Tiene heterocromía (ojo derecho morado y ojo izquierdo blanco). También tiene cejas difuminadas en su cara que le da aspecto inocente.

APARIENCIA



APARIENCIA

Mi nombre es Ivae Mor, en elfico significa "Luz de Muerte". No es mi nombre real, ya que me lo dieron los sacerdotes del templo de Jergal donde me crié y el lugar al que considero mi hogar.

Desconozco quienes son mis padres, solo sé que vivían en el yermo como parias y que un día se presentaron en el templo cuando vieron que tenía el pelo de dos colores diferentes y había sido capaz de resucitar a una araña con tan solo 5 años de vida.

Según la Sumo Sacerdote una señal de que en algún momento la gran diosa se comunicará conmigo y la serviré como Avatar y Campeona.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

► **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

► **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.

► **Canalizar - Camino a la sepultura:** Como acción, eliges un objetivo al que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti, maldiciéndolo hasta el final de tu siguiente turno. La próxima vez que tú o un aliado tuyo impacte a la criatura maldita con un ataque, esta tendrá vulnerabilidad al daño de ese ataque, tras el cual finalizará.

► **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.
- /descanso

► **Centinela a las Puertas de la Muerte:** Como reacción, cuando tú o una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti sufra un crítico, puedes convertirlo en un impacto normal. Además, cualquier efecto activado como consecuencia de que el ataque sea un crítico queda cancelado.

► **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.

► **Círculo de Mortalidad:** Cuando fueras a lanzar uno o más dados para recuperar puntos de golpe mediante un conjuro a una criatura con o puntos de golpe, utilizas el mayor número posible para cada dado. Aprendes el truco "piedad con los moribundos" Para ti tiene un alcance de 30 pies y puedes lanzarlo como acción adicional.

► **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 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.

► **Intercesión divina:** Solicita a tu deidad que interceda por ti en momentos de gran necesidad. Describe el tipo de ayuda que necesitas y tira 1d100. Con un resultado igual o inferior a tu nivel de clérigo, tu deidad intercederá. El DM decide la naturaleza de la intercesión. A nivel 20 tu petición tiene éxito siempre.

► **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 potente:** Puedes añadir tu modificador de Sabiduría al daño que causas con cualquier truco de clérigo.

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

► **Ojos de la Tumba:** Como acción y hasta el final del próximo turno, conoces la localización de cualquier muerto viviente situado hasta 60 pies, siempre que no esté tras cobertura completa ni protegido contra la magia de adivinación. Este sentido no te dice nada sobre las capacidades o la identidad de una criatura.

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>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuero no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.						
<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 conjuero por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuero.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Perdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuero, debe tirar 1d4 y restar el resultado.						
<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 conjuero, 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>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 conjuero 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 conjuero termina.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuero no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Toque vampírico</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Si impactas un ataque de conjuero 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 conjuero por encima de 3.						
<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 conjuero termina.						
<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 conjuero por encima de 4. Es más potente contra plantas.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Alzar a los muertos</u>	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Devuelves a la vida a una criatura que tocas que lleve muerta no más de 10 días. Si el alma es libre y voluntaria, vuelve a la vida con 1 Pq. También neutraliza veneno y cura enfermedades no mágicas que le afectaban. Cierra heridas mortales pero no restaura partes del cuerpo que falten.						
<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 conjuero termina.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 18 PREPARADOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	-------------------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.					
	Truco <u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.					
	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...					
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.					
<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>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>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>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
	Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Duice 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>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>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"/>	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>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>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 3d8 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>Alfo 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, críticas 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>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.					

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 18 PREPARADOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	-------------------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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"/>	3 <u>Transferir vida</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Sacrificas parte de tu salud para sanar las heridas de otra criatura. Recibes 4d8 de daño necrótico y, a cambio, una criatura de tu elección que puedas ver y se encuentre dentro del alcance recuperará tantos puntos de golpe como el doble del daño necrótico que hayas sufrido. A niveles superiores...						
<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.						
<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>Guardián de la fe</u>	Conjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V
Un guardián espectral grande aparece y flota en un espacio sin ocupar de tu elección. La primera vez en su turno que un enemigo se acerque 10 pies o menos debe realizar una TS de Destreza. Sufre 20 puntos de daño radiante si falla y la mitad si tiene éxito. Se desvanece al infligir 60 de daño.						
<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"/>	5 <u>Alzar 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 Pq. 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>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>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>Crear muerto viviente</u>	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Solo de noche. Hasta 3 cadáveres humanoides de tamaño Mediano o Pequeño seleccionados se convierten en necrófagos bajo tu control. Como acción adicional, puedes darte órdenes mentales si se encuentran hasta a 120 pies de ti. Antes de 24 horas, debes lanzarles de nuevo el conjuro o se liberarán.						
<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"/>	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.						