

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +3
- Constitución 0
- Inteligencia +1
- Sabiduría +6
- Carisma +4

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 46

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

Un chocolatito bipolar

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Maza	+2	1d6 -1 contundent..
Ballesta ligera	+6	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
- Armas sencillas, Escudo
- Herramientas Mecánicas

Idiomas:

común, draconico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Escudo CA 2
- Paquete de sacerdote
- collar Azul con la imagen del dios muffin tallado en el.

EQUIPO

Humano marca del frenesí

- Enloquecido
- La llama frenética

Clérigo Nivel 5:

- Canalizar divinidad: 1/descanso
- Canalizar: Abjuración arcana: 1/2 o inferior
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 1/2 o menor
- Expulsar muertos vivos
- Iniciativa Arcana
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

Mago Nivel 2:

- Competencias de Subclase
- Copiar un conjuro en el libro
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro
- Sabio de la Ingeniería

Dotes:

- Astucia bandolera

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Seguidora del Dios Muffin.

NOTAS ADICIONALES

Fué una pequeña que nació en la iglesia y creció siguiendo las doctrinas a las cuales fué instruida por su padre para ser parte de la iglesia enseñándole todo lo que debía saber en tanto como en culinaria, medicina, herbología, costura, creación de elementos tanto orfebres como de madera y sobre todo en cuanto a su devoción las enseñanzas de las a quien debió seguir al dios Muffin, sin embargo nunca lo escucho sin importar sus esfuerzos a lo largo de su vida mientras estaba en la iglesia, aunque su fervencia nunca se detuvo, solamente empezaba a frustrarse y a sentirse inútil con ella misma por no ser suficiente y no poder escucharlo.

Mientras que su madre se llevó a su hermana luego de su divorcio con su padre formando la en el arte de la guerra siguiendo a la diosa de la Baine, llevando la a mil y un batallas, siendo todo lo que el mundo quería que fuera una guerrera siendo su mayor admiración y para Barbara siendo su guía, hasta que desapareció cosa

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Enloquecido:** Al ser marcado por la llama frenética, tiendes tu alineamiento a ser caótico. No existe un marcado legal o puramente neutral. Obtienes competencia en Percepción debido a tu paranoia constante.

► **La llama frenética:** Conoces el truco Crear llama. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Mirada ardiente frenética una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Rayo abrasador frenético una vez con este rasgo y...

► **Astucia bandolera:** Tu tiempo como bandido te ha otorgado un sentido del peligro y te ha hecho hábil para evaluar a los oponentes. Obtienes los siguientes beneficios. Cuando se te pida que hagas una tirada de salvación, puedes gastar tu reacción para agregar tu modificador de inteligencia como bonificación adicional...

► **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.
- 1/descanso

► **Canalizar Abjuración arcana:** A partir de nivel 2, puedes usar Canalizar Divinidad para abjurar a criaturas de otro mundo. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y un celestial, elemental, feérico o infernal que elijas y que se encuentre a 30 pies o menos de ti tendrá que hacer una tirada de salvación de Sabiduría, siempre ...
- 1/2 o inferior

► **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.

► **Destruir muertos vivientes:** Cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivientes, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:
- Destruye con VD 1/2 o menor

► **Expulsar muertos vivientes:** Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivientes. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.

► **Iniciativa Arcana:** Cuando escoges este dominio en el nivel 1, consigues competencia en la habilidad Conocimiento Arcano, así como dos trucos a tu elección de la lista de conjuros de magos. En tu caso, estos trucos cuentan como trucos de clérigo.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos).

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

► **Competencias de Subclase:** A partir del 2do nivel, cuando eliges esta tradición, sumas tu bono de competencia a cualquier prueba de habilidad relacionada con mecanismos avanzados y ganas competencia en las herramientas mecánicas.

► **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.

► **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.

► **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.

► **Sabio de la Ingeniería:** A partir del 2do nivel, puedes crear y animar construcciones que te sirvan a tu disposición. Cuando prepares conjuros después de un descanso prolongado, usas tus herramientas mecánicas y gastas espacios de conjuros para convertir una colección de partes mundanas en constructos mecánicos. Una vez ...

RASGOS

Barbara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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 8 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
	Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	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>Maldición de la arena</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	120 pies	V, S
	Maldice a una criatura, haciendo que aparezca arena de la nada desde el lugar menos esperado. Puede caer desde el cielo, aparecer en su mochila de forma indefinida, desde su ración, etc. Tú eliges desde donde empieza a aparecer la arena y esta aparición dura 1 minuto.					
	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.					
<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>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>Mirada frenética</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Llamas amarillas salen desde tus ojos, expulsando de forma caótica una ráfaga de proyectiles ardientes amarillos, arrasando con todo. Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 1d6 de daño por fuego + 2d4 de daño...					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>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>Sarta 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 1d6 (+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>Agua Purificadora</u>	Abjuración	1 acción (ritual)	Hasta disipado o disparado	Personal o .	V, M
	Como acción adicional o en un ritual de 1 hora puedes bendecir un cuerpo de agua de 5 pies o menos durante 10 horas. Adicionalmente puedes utilizar tu acción para manipular este cuerpo de agua, ya sea para cubrir un área o lanzarlo en un rango de hasta 60 pies a una criatura. El efecto del agua b...					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
	Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Aura mágica de Mystul</u>	Ilusión	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
	Implantas una ilusión en una criatura voluntaria u objeto para que los conjuros de adivinación revelen información falsa sobre él. Puedes simular que un objeto mágico es no mágico y viceversa o hacer que los conjuros que detectan tipos que criatura lo detecten del tipo o alineamiento elegido.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Bendición de los dioses</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S, M
	Impartes hasta tres criaturas de tu elección dentro del alcance con la bendición de uno de los dioses. Siempre que un objetivo haga una tirada de daño antes de que termine el conjuro, el daño conlleva un efecto adicional determinado por el dios al que llama este conjuro. Además, el clima de un área					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Plegaria de curación</u>	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
	Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo frenético</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Creas tres rayos de fuego y los lanzas hacia objetivos que se encuentren dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 1d6 de daño por fuego + 1d4 de daño psíquico. Cada objetivo al que haya impa...					
<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"/>	3 <u>Bola de frenesí</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Un rayo brillante surge de tu dedo índice hasta un punto que elijas dentro del alcance y explota con un leve estruendo en un estallido de llamas amarillas. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Dest...					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Centelleo lunar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Un destello de energía plateada emerge de la palma de tu mano, tomando la forma de una esfera luminosa que atraviesa las sombras y quema con la fuerza de la luna. Elige a una criatura que hayas visto por última vez antes de que se volviera invisible y realiza una tirada de ataque de conjuro con n...					
<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, fatás, 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.					

Barbara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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 8 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	3	Señal de esperanza	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	U, S
<p>Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.</p>							

Barbara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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 3 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Crear llama	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
	Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco Moldear el Agua	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	30 pies	S
	Elige una zona de agua situada dentro del alcance, que puedas ver y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Mueves o cambias cómo fluye el agua de forma instantánea, hasta 5 pies en la dirección que prefieras. Este movimiento no tiene l...					
	Truco Ráfaga	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	Tomas el control del mismo aire y le obligas a crear uno de los siguientes efectos en un punto que puedas ver y se encuentre dentro del alcance: una criatura Mediana o más pequeña que elijas deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o será empujada hasta 5 pies en dirección opuest...					
	Truco Saeta cromática	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Lanzas una mota de energía elemental a una criatura u objeto dentro del alcance. Escoge entre ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno para el tipo de saeta que creas, y luego realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si el ataque acierta, la criatura recibe 1d8 de daño d...					
<input type="checkbox"/>	1 Detectar magia	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 Hiper Flora	Transmutación	1 acción (ritual)	variable	Toque	V, S, M
	Ayuda al crecimiento de plantas, haciendo que lleguen a su mejor forma y se preserven durante años de esa forma.					
<input type="checkbox"/>	1 Látigo infernal	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Lanzas un látigo de energía carmesí a una criatura que puedas ver dentro del alcance, creando un conducto entre tú y el objetivo.					
<input type="checkbox"/>	1 Mirada frenética	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Llamas amarillas salen desde tus ojos, expulsando de forma caótica una ráfaga de proyectiles ardientes amarillos, arrasando con todo. Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 1d6 de daño por fuego + 2d4 de daño...					
<input type="checkbox"/>	1 Pozo de gravedad	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Disparas un rayo de fuerza gravitacional condensada hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance. Debes realizar una tirada de ataque de conjuro a distancia; si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuerza y es atraído o alejado 20 pies en línea recta hacia ti. En niveles s...					
<input type="checkbox"/>	1 Proyectil mágico	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"/>	2 Arma mágica	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
	Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.					
<input type="checkbox"/>	2 Aura mágica de Nystul	Ilusión	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
	Implantas una ilusión en una criatura voluntaria u objeto para que los conjuros de adivinación revelen información falsa sobre él. Puedes simular que un objeto mágico es no mágico y viceversa o hacer que los conjuros que detectan tipos que criatura lo detecten del tipo o alineamiento elegido.					
<input type="checkbox"/>	2 Rayo frenético	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Disparas tres rayos de fuego y los lanzas hacia objetivos que se encuentren dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 1d6 de daño por fuego + 1d4 de daño psíquico. Cada objetivo al que haya impa...					
<input type="checkbox"/>	3 Bola de frenesí	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Un rayo brillante surge de tu dedo índice hasta un punto que elijas dentro del alcance y explota con un leve estruendo en un estallido de llamas amarillas. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Dest...					
<input type="checkbox"/>	3 Círculo mágico	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 Disparar magia	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.					