



Fosforin Juratodo
NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 9

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

Fosforin

JUGADOR

Kobold

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
11

DESTREZA
+5
20

CONSTITUCIÓN
+3
16

INTELIGENCIA
+5
20

SABIDURÍA
+2
14

CARISMA
+2
14

Fuerza +1
 Destreza +6
 Constitución +4
 Inteligencia +10
 Sabiduría +7
 Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +9
 Arcana(academico) +11
 Atletismo 0
 Engañar +2
 Historia +9
 Interpretación +2
 Intimidar +2
 Investigación +9
 Juego de Manos +5
 Medicina +2
 Naturaleza +5
 Percepción +6
 Perspicacia +2
 Persuasión +2
 Religión +5
 Sigilo +5
 Supervivencia +2
 Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA +5 INICIATIVA 35 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 72

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 906

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
daga	+4	1d4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

1 pendiente leprechaun, tengo documentos, 1o gp, accesorios alquimista, polvo de pixie, varita de presditiqitation, anillo +1 de hierro, Capa de proteccion, Presagio, tres flechas, ovillo de lana de oro, dos llaves, 1 pieza de puzzle, 8 dulces de goblin, 4 cucharas de plata con expresiones faciales, 1 candelabro de bronce con una pata de ave, 1 polvo de corrosion.

Estoy dispuesto a escuchar todas las partes de una discusión antes de formarme un juicio propio.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. El conocimiento es el camino hacia el poder y la dominación. (Maligno)

IDEALES

He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.

VÍNCULOS

La mayoría de las personas gritan y corren cuando ven a un demonio. Yo me detengo y tomo notas sobre su anatomía.

DEFECTOS

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Ballesta de mano, Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de artesano, Honda, Pack de erudito, Suministros de alquimista

Idiomas:
Draconiano, comun, Su idioma personal y gnono

RASGOS Y ATRIBUTOS

Kobold:
- Tipo de criatura
- Tamaño
- Grito Dracónico
- Legado Kobold
- Visión en la oscuridad
- Idiomas

Mago Nivel 9:
- Adivinación experta
- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la adivinación
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Presagio: Tira dos d20
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Dotes:
- Tenacidad
- Agilidad de los Bajitos

Es un hermoso kobold, tomando las distancias claras a la especie, bien constituido y muy inteligente, anda como perro.



APARIENCIA

Su clan fue masacrado, pero el sobrevivió y loto un libro de conjuros que ha estado estudiando desde muy pequeño

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Tamaño:** Eres Pequeño.
- ▶ **Grito Dracónico:** Como acción adicional, lanzas un grito a tus enemigos a 10 pies o menos de ti. Hasta el principio de tu siguiente turno, tus aliados y tú tenéis ventaja en las tiradas de ataque contra cualquiera de esos enemigos que haya podido oírte. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bo...
- ▶ **Legado Kobold:** El vínculo de los kobolds con los dragones se puede manifestar de formas impredecibles en cada kobold. Elige una de las siguientes opciones de legado para tu kobold.
- ▶ **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 discernes 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.
- ▶ **Tenacidad:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de asustado sobre ti mismo.
- ▶ **Agilidad de los Bajitos:** Eres extrañamente ágil para tu raza. Obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Fuerza o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Tu velocidad caminando aumenta en 5 pies. Consígues competencia en la habilidad Acrobacias o Atletismo, a tu elección. Tienes ventaja en cualquier ti...
- ▶ **Adivinación experta:** Cuando lanzas un conjuro de adivinación de nivel 2 o superior usando un espacio de conjuro, recuperas un espacio de conjuro que hayas gastado. El espacio que recuperes debe ser de un nivel inferior al del conjuro que lanzaste y no puede ser superior al nivel 5.
- ▶ **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.
- ▶ **Erudito de la adivinación:** A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de adivinación en tu libro de conjuros se divide a la mitad.
- ▶ **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.
- ▶ **Presagio:** Cuando finalizas un descanso prolongado, tira los dados d20 indicados y anota los resultados. Una vez por turno, puedes reemplazar cualquier tirada de ataque, salvación o habilidad hecha por ti o una criatura que puedas ver por una de estas tiradas adivinatorias. Debes declararlo antes de la tirada.
 - Tira dos d20
- ▶ **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.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 14 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirada...</p>						
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>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).</p>						
	Truco <u>Exposición sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	180 pies	V, S
<p>Liberas un rayo de poder místico contra una criatura u objeto en rango. Realiza un ataque de conjuro contra el objetivo.</p>						
	Truco <u>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
<p>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.</p>						
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
<p>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.</p>						
	Truco <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>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...</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brebaje cáustico de Tasha</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
<p>Un chorro de ácido emana de ti en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar empapada en ácido durante la duración del conjuro o hasta que una criatura use su acción para ra...</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brebaje cáustico de Tasha</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
<p>Un chorro de ácido emana de ti en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho en la dirección que elijas.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Causar miedo</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
<p>Despiertas el sentido de mortalidad en una criatura que puedes ver dentro del alcance. Un constructo o un no-muerto es inmune a este efecto. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o asustarse de ti hasta que el conjuro termine.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Cuchillo de hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
<p>Creas un fragmento de hielo y lo arrojas a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. En un golpe, el objetivo recibe 1d10 de daño perforante. Aunque falle o acierte, el fragmento luego explota.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
<p>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...</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disco flotante de Tenser</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
<p>Creas un disco de 3 pies de diámetro flotando 3 pies en un espacio sin ocupar. Aguanta hasta 500 libras y te sigue para permanecer a 20 pies de ti siempre que pueda. Si te alejas más de 100 pies del disco (porque no es capaz de seguirte), el conjuro termina.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
<p>Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duermen 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
<p>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 <i>Proyectil mágico</i>.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Perno del caos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>Arrojas una masa gorgiante y ondulante de energía caótica a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. En un golpe, el objetivo recibe 2d8 + 1d6 de daño.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
<p>Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Creas un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Abrir</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.</p>						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 14 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2 Amarrar a la Tierra	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	300 pies	V
Elige a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Tiras amarillas de energía mágica se entrelazan alrededor de ella. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o su velocidad volando (si existe) se reducirá a 0 pies mientras el conjuro se mantenga. Un...						
<input type="checkbox"/>	2 Bandada de familiares	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Invocas temporalmente a tres espíritus familiares como si hubieses lanzado Encontrar familiar, estos familiares se rigen por las mismas reglas de dicho conjuro. Estos pueden comunicarse telepáticamente contigo y compartir sus sentidos visuales o auditivos mientras estén a 1 milla de ti.						
<input type="checkbox"/>	2 Detectar pensamientos	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"/>	2 Latigo mental de tasha	Abjuración	1 acción	Instantáneo 1 asalto	90 pies	V
Atacas psíquicamente a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Con una salvación fallida, el objetivo sufre 3d6 de daño psíquico y no puede usar su reacción hasta el final de su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	2 Nube de dagas	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 Rayo debilitador	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 Rociada de Cartas	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Rocias un cono de 15 pies de cartas espectrales. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, la criatura recibe 2d4 puntos de daño de fuerza y queda cegada hasta el final de su siguiente turno. Si la salvación tiene éxito, la criatura sólo recibe la mitad ...						
<input type="checkbox"/>	3 Acelerar	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 Antagonizar	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Susurras palabras mágicas que antagonizan a una criatura de tu elección dentro de tu alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. En caso de fallar la tirada de salvación, el objetivo recibe 4d4 puntos de daño psíquico y debe usar inmediatamente su reacción para realiz...						
<input type="checkbox"/>	3 Clarividencia	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	5000 pies	V, S, M
Creas un sensor invisible en una ubicación conocida u obvia (detrás de una puerta, o en una esquina) que esté hasta a 1 milla. Al lanzar el conjuro y como acción, puedes elegir ver o escuchar como si estuvieras en ese lugar. Una criatura que pueda verlo (con ver lo invisible) verá un orbe de luz.						
<input type="checkbox"/>	3 Desplazamiento	Transmutación	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Tiras 1d20 al final de cada turno. Si sacas 11 o más, te desvaneces y apareces en el Plano Etéreo. Al principio de tu siguiente turno (y cuando el conjuro acabe), vuelves a un espacio sin ocupar y que puedas ver a 10 pies del origen. En el Plano Etéreo puedes ver y escuchar el plano de origen.						
<input type="checkbox"/>	3 Levantar maldición	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 Pequeña choza de Leomund	Evocación	1 minuto (ritual)	8 horas	Personal	V, S, M
Una cúpula de fuerza de 10 pies de radio te rodea por encima. Es opaca desde el exterior pero transparente desde dentro. Nueve criaturas de tamaño Mediano o menor pueden entrar contigo, y pueden cruzarla. En la cúpula no tienen efecto conjuros o efectos mágicos. El ambiente dentro es cómodo y seco.						
<input type="checkbox"/>	3 Relámpago	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	3 Terror	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una TS de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible hasta perderle de vista.						
<input type="checkbox"/>	3 Zancada de Ashardalon	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Las llamas ondulantes de un dragón brotan de tus pies y te otorgan una velocidad explosiva. Mientras dure, tu velocidad aumenta en 20 pies y el movimiento no provoca ataques de oportunidad.						
<input type="checkbox"/>	4 Adivinación	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Contactas con un dios (o su sirviente) al que puedes hacer una única pregunta concerniente a una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en un plazo máximo de 7 días. El director de juego te dará una respuesta veraz, la cual puede ser una frase corta, una rima críptica o un augurio.						
<input type="checkbox"/>	4 Destierro	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 Escudo de fuego	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o gélido, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impacten cuerpo a cuerpo reciben 2d8 puntos de daño por fuego/frío.						
<input type="checkbox"/>	4 Esfera elástica de otiluke	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una esfera de fuerza brillante encierra a una criatura o un objeto de un tamaño grande o menor. Puede evitarlo con una TS de Destreza. Nada puede atravesar la barrera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura en el interior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño.						
<input type="checkbox"/>	4 Hechizar Monstruo	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, con ventaja si está luchando contra ti o tus compañeros. Si la falla, quedará Hechizado por ti hasta que termine la duración del conjuro o tú mismo o u...						
<input type="checkbox"/>	4 Invisibilidad mejorada	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						

Fosforin Juratodo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 14 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	5 <u>Círculo de teletransportación</u>	Conjuración	1 minuto	1 asalto	10 pies	V, S, M
<p>Dibujas un círculo de 10 pies de diámetro en el suelo con símbolos que conectan con un círculo permanente de tu elección, cuyos símbolos conoces y en tu mismo plano. Un portal se abre hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entre en él aparece en el destino inmediatamente.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Escudriñar</u>	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Inmovilizar monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
<p>Una criatura que puedas ver a tu elección que no sea ni muerta ni muerta 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.</p>						