



Ariyu dal Aidoer Abbil

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 5

CLASE Y NIVEL

Arqueólogo

TRASFONDO

Jyuria Dunkel

JUGADOR

Drow

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

17

CARISMA

+2

15

- Fuerza -1
- Destreza 0
- Constitución +1
- Inteligencia +1
- Sabiduría +6
- Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias 0
- Arcanos +7
- Atletismo -1
- Engañar +2
- Historia +7
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación +7
- Juego de Manos 0
- Medicina +6
- Naturaleza +4
- Percepción +6
- Perspicacia +6
- Persuasión +5
- Religión +7
- Sigilo 0
- Supervivencia +6
- Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Me encantan los rompecabezas y los misterios. Las trampas no me inquietan. Son los idiotas que las activan los que me ponen nervioso.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Peligro. Cada gran descubrimiento entraña un serio peligro. Ambos van de la mano. (Cualquiera)

IDEALES

No pienso vender un objeto de arte u otro tesoro que tenga valor histórico o sea único.

VÍNCULOS

No puedo abandonar una habitación sin haber buscado puertas secretas.

DEFECTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de cartógrafo, Herramientas de cartógrafo, Herramientas de navegante, Lira, Suministros de alquimista, Útiles de Herborista

Idiomas:

Comun, Elfico y Infracomun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Impura	0	1d8 Perforante
Arco corto	+3	1d6 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Pecho remachado By varg CA 12
- Escudo Simple CA 2
- Paquete de explorador
- Herramientas de ladrón
MOCHILA

>### Dinero ###

>>
: 227
: 23
: 0

>### Objetos Personales ###

>> ◦ Símbolo Sagrado ◦ Anillo de oro con grabado de Rosa ◦ Mapa de la Infrascuridad ◦
>> ◦ Ropas de Ladrón ◦ 3 Gemas (avaluadas en 150po c.u)

>### Consumibles ###

>> ◦ varita de Manos De Manos ◦ Frasco con licor barato ◦ Fragmento de Nucleo Arcano ◦
>> ◦ Perfume Exótico ◦

>### objetos De Misiones ###

EQUIPO

Drow:

- Mejora de Característica
- visión en la oscuridad
- Sentidos Agudos
- Linaje Feérico
- Artes Efficas
- Idiomas
- Dote de origen
- Mejora de Característica
- visión en la oscuridad Superior
- Magia Drow

Clérigo Nivel 5:

- Abrasar Muertos vivos
- Bendiciones del Conocimiento
- Canalizar Divinidad: 2 usos de Canalizar la Divinidad.
- Canalizar Divinidad: Chispa Divina
- Canalizar Divinidad: Conocimiento Divino
- Canalizar Divinidad: Expulsar Muertos vivos

- Competencias

- Conjuros de Dominio del Conocimiento
- Lanzamiento de Conjuros
- Mejora de Característica
- orden Divina
- orden de los Taumaturgos

Dotes:

- Iniciado en la Magia (Druida)
- Reforzar el Corazón

RASGOS Y ATRIBUTOS

Estatura 1.80 m; constitución delgada con caderas y piernas más anchas; cabello corto, plateado y ondulado, piel oscura y con pecas, ojos grandes color violeta y pestañas largas. Usa lentes redondos que corrigen su daltonismo. No tiene la mitad de una de sus orejas, dando la apariencia de una oreja de humano común.



APARIENCIA

- * A primera vista, Arilyu posee un semblante adusto y reservado, pero es más bien de carácter relajado, gentil y es fácil hacerle reír.
- * Perdió la mitad de una de sus orejas en una misión personal. Prefiere no hablar de ello.
- * Sabe hablar idioma de señas, esto debido a que durante su infancia no hablaba y pensaron que era sordomudo.
- * Le gusta probar comidas y bebidas exóticas. A veces ni siquiera lo que es comestible.

Arilyu proviene del pueblo de Aïdoer Abbil, donde creció y se desempeñó como clérigo de la diosa Elistraee desde muy joven. Más tarde viajó a la ciudad vecina de Sacróndon donde estudió arqueología y trabajó para una organización conocida como La Fundación de Mytra.

Al terminar su trabajo en La Fundación regresó a su pueblo para llevar a cabo misiones diplomáticas en la iglesia de Elistraee. Durante este tiempo fue testigo del despiadado yugo al que son sometidos los seguidores de Lott, la cruel diosa suprema de los drows.

Es así que decide viajar para llevar la palabra de compasión de su diosa a donde almas perdidas en la oscuridad busquen la redención y una luz que les guíe de vuelta a la libertad, ya sea por medios pacíficos o

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Mejora de Característica:** Tu puntuación de una de tus característica aumenta en 2 y otra aumenta en 1 o la puntuación de tres características aumenta en 1.
- ▶ **visión en la oscuridad:** Acostumbrada a la penumbra de los bosques y el cielo nocturno, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Hasta un máximo de 60 pies, eres capaz de ver con luz tenue como si hubiera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad...
- ▶ **Sentidos Agudos:** Eres competente con dos de las siguientes habilidades: Percepción, Perspicacia o Supervivencia.
- ▶ **linaje Feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado hechizado y la magia no puede dormirte.
- ▶ **Artes Éficas:** Escoge dos competencias de entre las siguientes: herramientas de joyero, suministros de calígrafo, suministros de pintor o un instrumento musical.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y elfo. El idioma elfo es fluido, con entonaciones sutiles y una gramática compleja. La literatura éfica es rica y variada, y sus canciones y poemas son famosos entre el resto de las razas. Muchos bardos aprenden este idioma para poder añadir baladas éficas...
- ▶ **Dote de origen:** obtienes una Dote de origen de tu elección.
- ▶ **Mejora de Característica:** Tu puntuación en una de tus características aumenta en 1
- ▶ **visión en la oscuridad Superior:** Tu visión en la oscuridad posee un radio de 120 pies.
- ▶ **Magia Drow:** Conoces el truco Luces danzantes. Cuando llegas a nivel 3, puedes lanzar el conjuro Fuego feérico y cuando alcanzas nivel 5 puedes lanzar oscuridad. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros de este modo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar éstos...
- ▶ **Iniciado en la Magia (Druida):** obtienes los siguientes beneficios: Dos Trucos. Aprendes dos trucos de druida de tu elección. La aptitud mágica para lanzar los conjuros aprendidos mediante esta dote es Inteligencia, Sabiduría o Carisma (escoge al seleccionar esta dote) Conjuro de Nivel 1. Escoge un conjuro de nivel 1 de la ...
- ▶ **Reforzar el Corazón:** Con el ánimo correcto puedes ser capaz de desbloquear un gran potencial.
- ▶ **Abrasar Muertos Vivientes:** A partir de nivel 5, cuando un muerto viviente falle la tirada de salvación contra tu rasgo Expulsar Muertos Vivientes, la criatura recibe tantos de como tu modificador por Sabiduría (mínimo 1d8) + tu modificador por Sabiduría de daño radiante. Este daño no pone fin al efecto de expulsión.
- ▶ **Bendiciones del Conocimiento:** A nivel 3, aprendes cuatro idiomas de tu elección y ganas competencias con dos herramientas de tu elección. También ganas competencia en tres de las siguientes habilidades a escoger: Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Naturaleza o Religión. obtienes pericia en las habilidades escogidas...
- ▶ **Canalizar Divinidad:** A nivel 2 ganas la habilidad para canalizar la energía divina directamente desde tu deidad y usar esta energía para alimentar varios efectos mágicos. Empezas con los siguientes efectos: Chispa Divina y Expulsar Muertos Vivientes. Cuando utilices Canalizar la Divinidad, elige cual de los efec...
- 2 usos de Canalizar la Divinidad.
- ▶ **Canalizar Divinidad Chispa Divina:** Como acción de magia puedes gastar uno de tus usos de Canalizar Divinidad, mostrar tu símbolo sagrado a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos de ti y concentrar energía divina en ella. Tira 2d8 y añade tu modificador por Sabiduría. Escoge entre recuperar puntos de golpe como el to...
- ▶ **Canalizar Divinidad Conocimiento Divino:** A partir de nivel 3, puedes usar tu Canalizar Divinidad para acceder al conocimiento divino ofrecido por tu dios. Puedes usar una de las siguientes opciones: Conocimiento de las eras. Como acción mágica, escoge dos habilidades o herramientas. Durante 8 horas, poseerás competencias en ellas. Tu...
- ▶ **Canalizar Divinidad Expulsar Muertos Vivientes:** Como acción mágica puedes gastar uno de tus usos de Canalizar Divinidad, mostrar tu símbolo sagrado y rezar un oración que condene a los muertos vivientes. Todos los muertos vivientes de tu elección que puedan verte u oírte a 30 pies o menos de ti deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría...
- ▶ **Competencias:** Como clérigo, obtienes las siguientes competencias. Armadura: armaduras ligeras y medias, escudos. Armas: armas sencillas. Herramientas: ninguna. Tiradas de salvación: Sabiduría, Carisma. Habilidades: escoge dos entre Historia, Medicina, Perspicacia, Persuasión y Religión.
- ▶ **Conjuros de Dominio del Conocimiento:** Los conjuros de dominio, que conseguirás cuando alcances el nivel de clérigo indicado en la descripción de dicho dominio. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no se cuentan para el total de conjuros que puedes preparar cada día. Aunque recibas un conjuro de domi...
- ▶ **Lanzamiento de Conjuros:** Como canalizador de poder divino, puedes lanzar conjuros de clérigo. Trucos. A nivel 1 conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de clérigo. Podrás elegir más trucos de clérigo cuando llegues a niveles más altos, como se indica en la columna "trucos conocidos" de...
- ▶ **Mejora de Característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12 y 16, 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.
- ▶ **orden Divina:** A nivel 1, te has dedicado a una de las siguientes siguientes órdenes sagradas: orden de los Protectores u orden de los Taumaturgos.
- ▶ **orden de los Taumaturgos:** Conoces un truco de clérigo adicional a tu elección, pero no cuentan para el número de trucos conocidos. obtienes competencia con las habilidades Conocimiento Arcano y Religión. Tienes pericia en ambas habilidad.

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Elementalismo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Puedes controlar los elementos, creando uno de los siguientes efectos dentro del alcance: Llamar al aire, Creas una brisa lo suficientemente fuerte como para hacer ondear la ropa, levantar polvo, agitar hojas y abrir o cerrar puertas y ventanas en un cubo de 5 pies. Las puertas y ventanas que s...						
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y escoges una habilidad o herramienta. Hasta que el conjuro finalice, la criatura añade 1d4 a cualquier prueba de característica usando la habilidad o herramienta escogida.						
	Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Además, el objetivo no podrá beneficiarse de cobertura media o tres cuartos contra este ataque.						
	Truco <u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces con la intensidad de antorchas dentro del alcance. Puedes combinar las cuatro luces para formar una luz de aspecto vagamente humanoide, cada luz proyecta luz tenue en un radio de 20 pies. Como acción adicional puedes mover las luces hasta 60 pies a una nueva localización.						
	Truco <u>Palabra de resplandor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Pronuncias una palabra divina y un fulgor ardiente emana de ti. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren dentro del alcance deberán tener éxito en una TS de Constitución o recibirán 1d6 de daño radiante. El daño aumenta a 2d6 (nv 5), 3d6 (nv 11) y 4d6 (nv 17).						
	Truco <u>Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
La madera de un garrote o un bastón que empuñas queda imbuida con el poder de la naturaleza. Puedes usar tu aptitud mágica en vez de tu Fuerza para las tiradas de ataque y daño al utilizar esta arma, y su dado de daño pasa a ser 1d8. El arma causará daño de fuerza o del tipo normal del arma.						
	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
Manifiestas un pequeño milagro dentro del alcance y produces uno de los siguientes efectos mágicos. Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres efectos de 1 minuto. Jugar con fuego. Haces que las llamas parpadeen, brillen más, se atenúen o cambien de color ...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica.						
<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>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.						
<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>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Das una orden de una sola palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o verse obligado a obedecer la orden en su próximo turno.						
<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"/>	1 <u>Vincular Bestia</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Estableces un enlace telepático con una bestia a la que toques y que sea amistosa o esté hechizada por ti. Si su inteligencia es 4 o superior, el conjuro falla. Dicho enlace se mantendrá activo hasta que el conjuro termine, siempre y cuando la criatura y tú os encontráis el uno dentro de la línea...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Augurio</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DJ debe elegir como augurio "dicha", "desdicha", "dicha y desdicha" o "nada". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.						
<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"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Látigo mental de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	90 pies	V
Atacas con un látigo psíquico a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo tiene que hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Si la falla, recibirá 3d6 de daño psíquico y no podrá llevar a cabo ninguna reacción hasta el final de su siguiente turno. Además, en su siguiente t...						

Ariyu dai A'ldoer Abbil

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
<p>Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
<p>Tocas a una criatura y escoges Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Mientras dure el conjuro, el objetivo tendrá ventaja en las pruebas de la característica escogida.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
<p>Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
<p>Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Don de lenguas</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
<p>Este conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Espíritus guardianes</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
<p>Creas una emanación de 15 pies. Cuando la emanación entra en el espacio de una criatura, una criatura entre por primera vez en un turno o acabe su turno allí, debe hacer una TS de Sabiduría. Si falla, recibirá 3d8 de daño de radiante o la mitad si la supera</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Hablar con los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
<p>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, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
<p>Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Señal de esperanza</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, 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>						