

FUERZA

-1

8

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+5

20

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

13

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza 0
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +8
- ☒ Sabiduría +5
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☒ Arcanos +11
- ☒ Atletismo +2
- ☐ Engañar +1
- ☒ Historia +8
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☒ Investigación +11
- ☐ Juego de Manos 0
- ☒ Medicina +5
- ☐ Naturaleza +5
- ☒ Percepción +5
- ☒ Perspicacia +5
- ☒ Persuasión +4
- ☐ Religión +5
- ☐ Sigilo 0
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cucharón Vorpai	+1	1d4 +6 Perforante
Daga	+3	1d4 Perforante
Bastón	+3	1d6 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Herramientas de cartógrafo
- Avadonia's Tools
- Perla de Poder
- * 161 piezas de oro 6 piezas de plata 8 piezas de cobre
- * Rollo para dormir
- * Cobija de tiacuachona sexy
- * tienda mágica
- * 17 raciones
- * Pala
- * 1 cuerda
- * 2 litros de agua
- * Cuerno de Parrandero
- * Bolsa mágica
- * 1 hojas mensajeras
- * 1 petaca de agua
- * kit de terracota
- * Escama de Akbal
- * Perla de poder
- * Sombrero de pelusa
- * quantecito de cocina rojo
- * Libro de Fábula
- * Grimorio/Recetario
- * Saquito de componentes

EQUIPO

Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No puedo evitarlo - Soy un perfeccionista. Soy bien conocido por mi trabajo, y quiero asegurarme de que todo el mundo lo aprecie. Siempre me sorprende cuando alguien no ha oído hablar de mí. Me gusta hablar largo y tendido sobre mi profesión. Soy grosero con la gente que no tiene mi compromiso por el trabajo duro y las reglas estrictas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Comunidad. Es el deber de todas las personas civilizadas reforzar los vínculos de la comunidad y la seguridad de la civilización. (Legal) Aspiración. Trabajo duro para ser el mejor en mi oficio. (Cualquiera)

IDEALES

El taller donde aprendí mi oficio es el lugar más importante en el mundo para mí. Le debo mucho a mi gremio por convertirme en la persona que ahora soy. Me vengaré de las malvadas fuerzas que destruyeron mi lugar de trabajo y arruinaron mi estilo de vida.

VÍNCULOS

Mataría para adquirir un título de nobleza.

DEFECTOS

Humano:

- Ingenioso
- Hábil
- Versátil

Mago Nivel 8:

- Académico
- Adepto de los Rituales
- Adivino Avezado
- Competencias
- Experto de Adivinación
- Lanzamiento de Conjuros
- Libro de Conjuros
- Mejora de Característica
- Memorizar Conjuros
- Presagio

- Recuperación Arcana: un uso de Recuperación Arcana al día.

Dotes:

- Iniciado en la Magia (Druida)
- Habilidadoso
- Toque Feérico
- Duro

RASGOS Y ATRIBUTOS

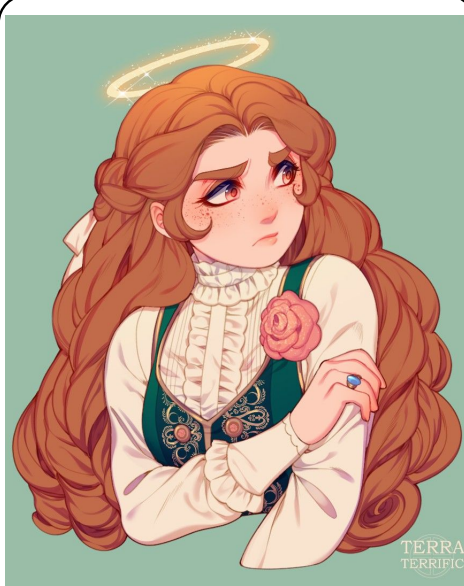
15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas
- Herramientas de artesano, Herramientas de cartógrafo, Suministros de alquimista, Suministros de calígrafo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Ingenioso:** Ganas Inspiración Heroica cada vez que completes un descanso largo.
- ▶ **Hábil:** Obtienes competencia en dos habilidades de tu elección.
- ▶ **Versátil:** obtienes dos Dotes de origen de tu elección.
- ▶ **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 ...
- ▶ **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades, así como dos herramientas de tu elección.
- ▶ **Toque Feérico:** Tu exposición a la magia de Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Incremento de Característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Magia Feérica. Aprendes el conjuro Paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección...
- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximo aumentan en dos veces tu nivel en el momento en el que eliges esa dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más
- ▶ **Académico:** Mientras estudiabas magia, también te especializaste en otros campos. Elige dos de las siguientes habilidades en las que seas competente: Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Naturaleza, Perspicacia o Religión. Ganas pericia en las habilidades escogidas.
- ▶ **Adepto de los Rituales:** Puedes lanzar de forma ritual aquellos conjuros de mago que figuren en tu libro de conjuros y que estén marcados como "ritual". No necesitas tener preparados estos conjuros.
- ▶ **Adivino Avezado:** A partir de nivel 6, lanzar conjuros de adivinación te resulta tan fácil que solo requiere una pequeña parte de tus esfuerzos. Cuando lanzas un conjuro de adivinación de nivel 2 o más empleando un espacio de conjuro, recuperas otro espacio de conjuro ya gastado. El espacio recuperado debe ser de n...
- ▶ **Competencias:** Como mago, obtienes las siguientes competencias. Armadura: ninguna. Armas: armas sencillas. Herramientas: suministros de calígrafo. Tiradas de salvación: Inteligencia, Sabiduría. Habilidades: escoge dos entre Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Perspicacia y ...
- ▶ **Experto de Adivinación:** A partir del momento en el que eliges esta escuela, a nivel 3, añades dos conjuro de mago de nivel no más alto que dos que pertenezcan a la escuela de adivinación a tu libro de conjuros sin coste. Además, cada vez que obtengas acceso a un nuevo nivel de espacio de conjuro en esta clase, puedes a...
- ▶ **Lanzamiento de Conjuros:** Como estudioso de la magia arcana que eres, posees un libro de conjuros que muestra los primeros destellos de tu verdadero poder. Trucos. A nivel 1 conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de mago. Podrás elegir más trucos de mago cuando llegues a niveles más a...
- ▶ **Libro de Conjuros:** Tu aprendizaje como mago culminó en la creación de un libro único: tu libro de hechizos. Es un objeto diminuto que pesa 3 libras, contiene 100 páginas y solo puede ser leído por ti o por alguien que lance el conjuro Identificar. El libro contiene los conjuros de nivel 1+ que conoces. A nivel 1 ...
- ▶ **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.
- ▶ **Memorizar Conjuros:** A nivel 5 aprendes a memorizar conjuros tras estudiar tu libro de conjuros. Cuando finalizas un descanso corto puedes reemplazar tantos conjuros de nivel 1 o más que tengas preparados como tu modificador por inteligencia por otros conjuros de nivel 1 o superior.
- ▶ **Presagio:** A partir de nivel 3, cuando eliges esta escuela, empiezas a vislumbrar retazos del futuro en los límites de tu percepción. Después de terminar un descanso largo, tirar 3d20 y apunta los resultados obtenidos. Puedes sustituir cualquier tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de característica...
- ▶ **Recuperación Arcana:** Has aprendido a recuperar parte de tus energías mágicas estudiando tu libro de conjuros. Una vez por día, tras finalizar un descanso corto, puedes elegir espacios de conjuros gastados y recuperarlos. La suma de niveles de estos espacios de conjuro debe ser igual o inferior a la mitad de tu nivel ...
- Un uso de Recuperación Arcana al día.

Micheilla "Mika" Avadonia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Fabula

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

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>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						
	Truco <u>Salpicadura ácida</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Lanzas una burbuja de ácido que explota en un punto del alcance en una esfera de 5 pies de radio. Las criaturas dentro del alcance deberán tener éxito en una TS de Destreza o sufrirán 1d6 puntos de daño ácido. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
	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>Voluta estelar</u>	Evocación	1 acción		60 pies	V, S
Arrojás una mota de luz contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz una tirada de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 de daño radiante y, hasta el final de tu próximo emite luz tenue en un radio de 10 pies y no puede beneficiarse del estado invisible.						
☐	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.						
☐	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 afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
☐	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 tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivos o autómatas.						
☐	2 <u>Clavo mental</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	S
Un objetivo a 120 pies que puedas ver deberá hacer una TS de Sabiduría, sufriendo 5d8 de daño de psíquico si falla o la mitad de la supera. Mientras el conjuro dure, conocés la ubicación del objetivo y no podrá esconderse de ti ni beneficiarse de ser invisible.						
☐	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.						
☐	2 <u>Moneda resplandeciente de Jim</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	60 pies	S, M
Cuando usas este conjuro, lanzas la moneda que es el componente material del conjuro a cualquier lugar dentro del alcance. La moneda se enciende como si estuviera bajo el efecto de un conjuro de luz. Cada criatura de tu elección que puedas ver a 30 pies de la moneda debe tener éxito en una salvac...						
☐	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
☐	3 <u>Meteoritos diminutos de Melf</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Invocas 6 meteoritos, al lanzar el conjuro o como acción adicional puedes lanzar hasta 2 a 120 pies de ti. Las criaturas a 5 pies o menos del punto donde el meteorito estalla deben realizar una TS de Destreza. Sufrirán 3d6 de daño de fuego por meteorito si fallan la tirada o la mitad si la superan.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 CONOCIDOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burra dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d6 puntos de daño psíquico y tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).					
	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>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.					
	Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
	Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.					
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
	Truco <u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Tocas a una criatura voluntaria y escoges un tipo de daño ácido, contundente, cortante, frío, fuego, necrótico, perforante, radiante, relámpago, trueno o veneno. Hasta que el conjuro termine, cuando la criatura reciba daño del tipo escogido reduce el daño en 1d4.					
	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
	Una criatura a 60 pies deberá tener éxito en una TS de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno de sus puntos de golpe, en vez de 1d8 recibirá 1d12 de daño necrótico. El daño relámpago aumenta a nivel 5 (2d8 o 2d12), nivel 11 (3d8 o 3d12) y nivel 17 (4d8 o 4d12).					
	Truco <u>Voluta estelar</u>	Evocación	1 acción		60 pies	V, S
	Arrojas una mota de luz contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz una tirada de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 de daño radiante y, hasta el final de tu próximo turno emite luz tenue en un radio de 10 pies y no puede beneficiarse del estado invisible.					
☐	1 <u>Absorber elementos</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	S
	Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste y el conjuro terminará.					
☐	1 <u>Armadura de mage</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.					
☐	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.					
☐	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.					
☐	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Cada criatura de tu elección en una esfera de 5 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará incapacitado hasta el final de su próximo turno, deberá repetir la tirada de salvación, si falla, quedará inconsciente.					
☐	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
	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.					
☐	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
	Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro <i>Proyectil mágico</i> .					
☐	1 <u>Misiles mágicos de vim</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
	Creas tres dardos de fuerza mágica retorcidos, silbantes, hiperalérgicos y sin gluten. Cada dardo apunta a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia para cada misil. Con un impacto, un misil inflige 2d4 de daño de fuerza a su objetivo. S...					
☐	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 tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivos o autómatas.					
☐	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 conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.					
☐	2 <u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
	Reprimas emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.					
☐	2 <u>Dulce 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.					

Micheilla "Mika" Avadonia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

2

OO

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

12

CONOCIDOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 2	Látigo mental de Tasha	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...						
☐ 2	Paso brumoso	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
☐ 2	Sordera / Ceguera	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
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 usar esta acción para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
☐ 2	Sujeción de tierra de Maximilian	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Como acción adicional puedes escoger una criatura a 30 pies que deberá hacer una TS de Fuerza. Si la falla, sufrirá 2d6 de daño contundente y estará apresada hasta que el conjuro finalice. Como acción adicional para ordenar a la mano que atrape a una criatura diferente o que se mueva.						
☐ 3	Acelerar	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
La velocidad del objetivo se duplica, gana un bonificador de +2 a su CA, tiene ventaja en las TS de Destreza y consigue una acción en cada uno de sus turnos. Solo puede usar esta acción para llevar a cabo un acción de atacar (solo un ataque), correr, destrabarse, esconderse o utilizar.						
☐ 3	Contratechizo	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir a una criatura mientras lanza un conjuro. La criatura debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, el conjuro se disipa y no tiene efecto y la acción, acción adicional o reacción utilizada para lanzarlo se pierde. Si el conjuro fue lanzado gastando un espa...						
☐ 3	Imponer maldición	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.						
☐ 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.						
☐ 4	Adivinación	Adivinación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Este conjuro te pone en contacto con un dios o sus sirvientes. Puedes hacer una pregunta sobre un objetivo, un suceso o una actividad específicos que ocurra en los próximos 7 días. Tu DM te dará un respuesta verdadera, que puede ser en forma de frase corta o una rima críptica.						
☐ 4	Fulgor nauseabundo	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Creas una esfera de 30 pies de radio. Mientras dure el conjuro las personas en el área deben superar una TS de Constitución o sufrir 4d10 de daño radiante, sufrir un nivel de cansancio y emitirá una luz tenue de color verde en un radio de 5 pies. Las criaturas que brillen no pueden ser invisibles.						
☐ 4	Marchitar	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.						
☐ 4	Ojo arcano	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	30 pies	V, S, M
Creas un ojo mágico e invisible dentro del alcance que planea en el aire. Recibes información visual mentalmente del ojo, que tiene visión normal y visión en la oscuridad hasta 30 pies. El ojo ve en cualquier dirección. Como acción, puedes mover el ojo hasta 30 pies en cualquier dirección.						