



Meriana De Fountain
NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 5

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Fiesta de Balatro

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Gabriellezer

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
8

DESTREZA
+2
15

CONSTITUCIÓN
0
10

INTELIGENCIA
+2
14

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
+3
16

- TIRADAS DE SALVACIÓN
- Fuerza -1
 - Destreza +2
 - Constitución +3
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría +1
 - Carisma +6

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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 30
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d6
DADOS DE GOLPE
ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+5	1d8 +2 perforante
Baston Necrotico..	+2	1d6 -1 Contunden...

Me encanta un buen insulto, incluso uno dirigido a mi. Puedo cambiar mi estado de ánimo o mi manera de pensar tan rápido como le cambio la tonalidad en una canción.

RASGOS DE PERSONALIDAD
No hay incomprendidos, solo sinvergüenzas. Meriana tiende a molestarse cuando le interrumpen, lo considera algo muy irrespetuoso, algo que no puede ser aceptado de manera fácil, dado que considera una de las bases fundamentales de la comunicación, el entendimiento, y la belleza del habla. Esto mismo
IDEALES

Haría cualquier cosa por los demás miembros de mi grupo.
VÍNCULOS

Meriana tiende a enojarse cuando invaden su espacio personal, y considera una falta de respeto el hacerlo, aunque ella también invadirá el de otros sin importar lo que digan. Meriana no priorizaría entre 2 bandos enemigos, los destruiría de todas maneras si estos intentarían aprovecharse de ella. Meriana al
DEFECTOS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armas sencillas
- Kit de disfraz, útiles de cocinero, útiles para disfrazarse

Idiomas:
Comun, Celestial, Gnomico y orco

EQUIPO

- Ropa personal CA 11
MOCHILA

>### Dinero ###
>>
: 18
: 19
: 0

>### Objetos Personales ###
>> ○ Baraja de cartas ○ Par de aretes de oro ○ Capa de los horrores ○
>> ○ Botas con compatimiento secreto ○ Sortija de plata con rubi falso ○
>> ○ Moneda conmemorativa ○ Fuego Arcano ○

>### Consumibles ###
>> ○ 3 cuencos de pintura ○

>### Objetos De Misiones ###
>> ○...○

RASGOS Y ATRIBUTOS

Humano:
- Ingenioso
- Hábil
- Versátil

Hechicero Nivel 5:
- Competencias
- Favorecido por los Dioses
- Fuente de Magia
- Guía Mágica
- Hechicería Innata
- Lanzamiento de Conjurios
- Magia Divina
- Magia Divina: Bien
- Magia Divina: Caos
- Magia Divina: Ley: Levantar maldición, Señal de esperanza
- Magia Divina: Mal
- Magia Divina: Neutralidad
- Mejora de Característica
- Metamagia: Escoge dos opciones de metamagia.
- Recuperación Mágica

Dotes:
- Habilidoso
- Iniciado en la Magia (Mago)
- Lanzador del Relámpago

Meriana De Fountain

NOMBRE DEL PERSONAJE

Meriana Posee un cabello rojizo Cenizo que le llega a la altura su escapula, ojos de color verde oscuro, tes muy clara que contrasta con aquellos colores, Su ropa de color verde y cuero café oscuro integrada a su ropa destacan bastante, Botas largas bastante comunes, un bolso en la espalda y una bolsa en el otro lado, posee un sombrero bastante característico este tiene 2 cristales y una correa por el borde el cual puede
APARIENCIA



APARIENCIA

No le agrada la humedad, especialmente los suelos húmedos.

NOTAS ADICIONALES

Meriana proviene de las tierras lejanas de [[St. Fontaine]], en el continente de [[Valtum]], una tierra más allá de [[Cordis]], de difícil acceso pero no imposible.

Nacida en los tiempos regidos por [[Fontaine]], en aquellos momentos en la búsqueda de artículos de importancia para su tierra.

Meriana fue una de las únicas nacidas con la bendición de los [[Aasimar]], sin una madre o padre a quien vincular sus [[Alma Divinal|Poderes divinos]], esto le entrego un dilema al templo de Fontaine, dado que, si llegase a ocurrir algún problema, Meriana se convertiría en la siguiente portadora/recipiente.

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.

▶ **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades, así como dos herramientas de tu elección.

▶ **Iniciado en la Magia (Mago):** Obtienes los siguientes beneficios: Dos Trucos. Aprendes dos trucos de mago 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 l...

▶ **Lanzador del Relámpago:** Tu estilo de fuego rápido para lanzar te permite tejer la magia a una velocidad asombrosa, otorgándote el siguiente beneficio. Siempre que lances un truco que sólo afecte a un enemigo, puedes usar tu acción adicional para intentar acertarle a dos enemigos que estén a 5 pies el uno del otro.

▶ **Competencias:** Como hechicero obtienes las siguientes competencias. Armadura: ninguna. Armas: armas sencillas. Herramientas: ninguna. Tiradas de salvación: Constitución y Carisma. Habilidades: escoge dos entre Conocimiento Arcano, Engaño, Intimidación, Perspicacia, Persuasión y Religión.

▶ **Favorecido por los Dioses:** Si fallas, una prueba de característica, una tirada de salvación o tirada de ataque, puedes lanzar 2d4 y añadirlos al total, posiblemente cambiando el resultado.

▶ **Fuente de Magia:** A nivel 2 logras acceder a una abundante fuente de magia que nace de tu interior. Esta fuente se representa mediante una serie de puntos de hechicería que te permiten crear una gran variedad de efectos mágicos. Puntos de hechicería. Posees 2 puntos de hechicería, pero obtendrás más según subas d...

▶ **Guía Mágica:** Puedes aprovechar tu propio manantial interior de magia para intentar conjurar un éxito a partir de un fracaso. Si realizas una tirada de prueba de característica y fallas, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar el d20, pero tendrás que usar el nuevo resultado, lo que puede con...

▶ **Hechicería Innata:** A nivel 1 gracias al origen místico de tus poderes has quedado imbuido por una magia vibrante. Como acción adicional puedes desatar tu magia durante 1 minuto. Obtienes los siguientes beneficios. Tu CD de salvación de conjuros se incrementa en 4. Tienes ventaja en las tiradas de ataque con tus c...

▶ **Lanzamiento de Conjuros:** Un evento de tu pasado, o de la vida de uno de tus padres o ancestros, dejó una marca indeleble en ti, llenándote de magia arcana. Esta fuente de magia, sea cual sea su origen, alimentó tus conjuros. Trucos. A nivel 1 conoces cuatro trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de c...

▶ **Magia Divina:** gracias a tu enlace con lo divino eres capaz de aprender conjuros de clérigo. Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla "Magia Divina".

▶ **Magia Divina Bien:** Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla "Magia Divina" basado en la afinidad de tu poder divino con el bien. Todos los conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero cuentan para el total de ...

▶ **Magia Divina Caos:** Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla "Magia Divina" basado en la afinidad de tu poder divino con el caos. Todos los conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero cuentan para el total de ...

▶ **Magia Divina Ley:** Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla "Magia Divina" basado en la afinidad de tu poder divino con la ley. Todos los conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero cuentan para el total de c...
- Levantar maldición, Señal de esperanza

▶ **Magia Divina Mal:** Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla "Magia Divina" basado en la afinidad de tu poder divino con el mal. Todos los conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero cuentan para el total de c...

▶ **Magia Divina Neutralidad:** Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla "Magia Divina" basado en la afinidad de tu poder divino con la neutralidad. Todos los conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero cuentan para el to...

▶ **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.

▶ **Metamagia:** A nivel 3 obtienes la capacidad para retorcér tus conjuros, adaptándolos a tus necesidades. Consígues dos opciones de metamagia, a tu elección. Además, recibirás otra cuando alcances los niveles 10 y 17. Cuando lanzas un conjuro solo puedes usar una opción de Metamagia, salvo que se especifique...
- Escoge dos opciones de metamagia.

▶ **Recuperación Mágica:** A nivel 5 completes un descanso corto, recuperas tantos puntos de hechicería como la mitad de tu nivel de hechicero (redondeado hacia abajo). Una vez hayas usado este rasgo no podrás volver a hacerlo hasta que completes un descanso largo.

RASGOS

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

6

CONOCIDOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Buria dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).						
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
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).						
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
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.						
	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>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>Rociada venenosa</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	
Fumigas con una nube de gas venenoso a una criatura a una criatura dentro del alcance. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia, si impacta el objetivo recibe 1d12 de daño veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar Pq hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Descarga caótica</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este sufre 3d8 de daño del tipo escogido: ácido, frío, fuego, psíquico, relámpago, trueno o veneno. Si sacas el mismo resultado en al menos dos d8 la energía salta a otra criatura a 30 pies o menos del primer objetivo.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.						
<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>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción		120 pies	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este sufre 3d8 de daño del tipo escogido: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno. Si sacas el mismo resultado en al menos dos d8 el orbe salta a otra criatura a 30 pies o menos del primer objetivo.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Arrojás una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, la criatura sufre 3d8 puntos de daño del tipo del orbe elegido (ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.						
<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 tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o autómatas.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Perdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rociada de color</u>	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
Un cegador haz de luz ciega 6d10 (+2d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe dentro de un cono de 15 pies frente a ti. El conjuro afecta a las criaturas en orden ascendente de acuerdo a sus Pq actuales (ignorando criaturas inconscientes y que no pueden ver).						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>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>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 Pq adicionales por cada nivel por encima de 2.						

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

6

CONOCIDOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2 Fuerza fantasmal	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Si el objetivo falla una TS de Inteligencia, creas una ilusión en su mente de tamaño menor de un cubo de 10 pies. La ilusión incluye sonido, temperatura y otros estímulos. El objetivo racionaliza cualquier respuesta lógica del trato con la fantasmagoría e incluso puede recibir daño (1d6 por turno).						
<input type="checkbox"/>	2 Imagen múltiple	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	2 Inmovilizar persona	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 Potenciar característica	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica ventajosa en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 1d6 Pq temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 Rayo abrasador	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos 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 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 Restablecimiento menor	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"/>	2 Silencio	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.						
<input type="checkbox"/>	2 Sordera / Ceguera	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro del 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.						
<input type="checkbox"/>	3 Animar a los muertos	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Creas sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.						
<input type="checkbox"/>	3 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 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 Disipar 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.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<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 Meteoritos Diminutos de Hef	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Creas seis pequeños meteoritos en tu espacio. Flotan en el aire y orbitan a tu alrededor durante la duración del conjuro. Cuando lanzas este conjuro -y como acción adicional en cada uno de tus turnos posteriores a este- puedes gastar uno o dos de los meteoritos, enviándolos hacia uno o más puntos...						
<input type="checkbox"/>	3 Palabra de curación en masa	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Formulando unas palabras de curación, hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan cada una tantos puntos de golpe como 4d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivos o autómatas.						
<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 Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.						
<input type="checkbox"/>	3 Señal de esperanza	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
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.						