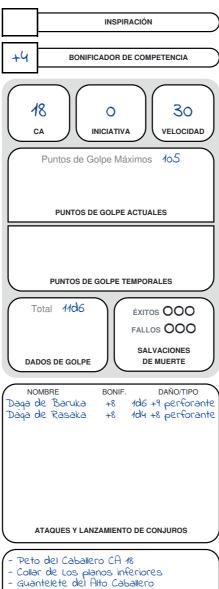


Sung Jin-Woo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Coraje del débil Alannu Mago 11 CLASE Y NIVEL TRASFONDO JUGADOR Humano (alternativo) Neutral bueno ALINEAMIENTO PUNTOS DE EXPERIENCIA **ESPECIE**





Competencias - Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de manitas, Honda, Útiles de

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Idiomas: Todos los idiomas - Yelmo de Caballero Rojo

FOLIPO

Antes de experimentar su doble despertar, Sung Jin-woo era una persona tímida y nerviosa que respetaba a los cazadores. A pesar de ser considerado el "cazador más débil del mundo", tenía considerado el cazador mas desii del mundo, tenia el suficiente valor como para seguir luchando en las mazmorras y conseguir el dinero para cuidar a su hermana y pagar la cuenta de las medicinas de su madre. Es una persona muy inteligente y capaz de mandres la cabaz de toda tros de citaziones.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sinceridad. No hay nada bueno en pretender ser silice indui. No in primo de dello en pereriole: ser algo que no sou Respeto a las personas que merecen ser tratadas con dignidad y respeto y yo hago mi propia justicia por mi mano.

IDEALES

Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos y arriesgó mi vida sólo para conseguir el dinero suficiente para pagar las medicinas para mantener a mi madre con vida y me hago cargo de mi hermana menor.

VÍNCULOS

La regeneración de sus soldados en la sombra depende de su maná, así que si continúan depetitur de su maria, así que si continuar recibiendo un daño considerable, su maná eventualmente se agotará. Sin embargo, su capacidad de almacenar maná aumentó enormemente después de obtener el "Corazón"

DEFECTOS

Mago Nivel 11:

- Conjuración concentrada
- Conjuración menor
- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la conjuración Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Remplazar el libro - Transposición benigna

Dates:

Telequinético

RASGOS Y ATRIBUTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pelo negro, ojos grises, cabello medio largo, musculoso y alto

APARIENCIA



APARIENCIA

Sung Jin-woo era un Cazador de Clase E, que es gente dotada de un poder especial que les permitía cazar monstruos. Sin embargo, debido a su bajo rango, era extremadamente débil, y arriesgo su vida sólo para conseguir el dinero suficiente para pagar las facturas del hospital para mantener a su madre con vida.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ <u>Telequinético</u>: Aprendes a mover cosas con tu mente, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el truco Mano de mago. Puedes lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos y puedes hacer invisible la mano espect...
- ▶ <u>Conjuración concentrada</u>: A partir del nivel 10, mientras estés concentrándote en un conjuro de conjuración, tu concentración no puede ser rota como resultado de recibir daño.
- ▶ <u>Conjuración menor.</u> A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, puedes usar tu acción para conjurar un objeto inanimado en tu mano o en el suelo, en un espacio desocupado que puedas ver en un rango de 10 pies. Este objeto no puede medir más de 3 pies en ninguna de sus dimensiones ni pesar más de 1...
- ▶ <u>Copiar un conjuro en el libro</u> 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.
- ▶ <u>Erudito de la conjuración:</u> À partir del momento en el que eliges esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de conjuración 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.
- ▶ <u>Hejora de característica</u>: 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.
- ▶ <u>Recuperación arcana</u>: 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.
- ▶ <u>Remplazar el libro</u>: 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.
- ▶ <u>Transposición benigna</u>: Comenzando en el nivel 6, puedes usar tu acción para teletransportarte hasta 30 pies hacia un espacio desocupado que puedas ver. Alternativamente, puedes elegir un espacio a tu alcance que esté ocupado por una criatura Mediana o Pequeña. Si la criatura es voluntaria, los dos se teletransportan, i...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Sung Jin-woo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago CLASE SORTÍLEGA Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13 CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



sedes of arma utilizada parta largar et conjuny sheets con ella un alaque cuerpo a cuerpo contria una criahura que está a 5 jesto o menos de fi. Si impacta, el olygénico de las ellación comitato de la dever con alman y guestidos hacer que saletía fuego vende de seu eligistico a ordina de la deveró con alaque de comitato de la carecto de	EP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
into la discretion normalis del alaque con ârmaly puscible hacting us safet intego verter de l'est objethic a chris chalma de this escou. Transmittation 4 abanta 4 abanta 1 Aborein 4 abanta 1 Aborein 4 abanta 1 Aborein 4 abanta 1 Aborein 1	Truco	Filo de Llamas verdes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S, M
iñasas con el desto a una cratura detirio del alcance y ausurans un mensagi. El algelho (y sob el degleto) escucha el mensagi, y puede responder con un susurno q o to puede a scancion. Puede a fresciona el concentra de l'acción inchantère presonal de l'acción que l'acción de l'acción del l	landes el ufre los e	arma utilizada para lanzar el fectos normales del ataque c	conjuro y haces con ella ur on arma y puedes hacer q	n ataque cuerpo a cuerpo contr jue salte fuego verde de ese ob	a una criatura que esté a 5 pies o m sjetivo a otra criatura de tu elecci	nenos de ti. Si impacta, e	el objetivo
o fu piezdes escuchos. Nuclé arievesar objetos saidlos as conoces al objetino y su posición. Tieno Bago de suscencha escarcha el Evocación. Traya hetador de lue asout ladroquecina accanea a una criatura. Escarca un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetino recisie del puntos de daño por firo y buce au vetendad en o peis hastal tu superimient human a nivel. 5 caldor in metanta nivel. Traya hetador de lue asout ladroquecina accanea a una criatura. Escarca un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetino recisie del puntos de daño por firo y buce au vetenda de cance. En uso esternada bata a nivel. 5 caldor in minuto. Traya hetador de lue asout lavore de cancer. En uso externada bata a nivel. 5 caldor in minuto. Traya hetador de lue asout la punto, una puerta o vetenda bata es cerra de giple o cambias has opas. Trico Traya hetador de un punto, una puerta o vetenda bata o cerra de giple o cambias has opas. Trico Liquel. Elado . Supromancia el cancer. En uso externada la cancer. En uso externada se elvera o cerra de giple o cambias has opas. Trico Traya hetador de un gualiferte trino. El dafo aumenta a men s'a caldo, a medi 14 caldo. 14 asado punto en se pueblecto y que que terra el cancer. El cancer. 15 asador punto en espacebleca y Sentasmol en el espacio de una criatura de pueblecia en ataque de conjuro a distancia, recise dels puntos de daño necorizo y no pueble operar en insiste de fuerar májor en terrorizo de faro dumenta la menta s'acido, a medi 14 caldo, y a medi 17 caldo. 16 Escaldo de fueras májor de terrorizo de fuera en májor de fuera en májor de fuera en májor de fuera májor por rorigoriti higoro. 17 Escaldo julio de fuera en májor de terrorizo de fuera en májor de fu	Truco						v, s, 1
reap bladed" de 1xe avui blanquecna aleanea a una crahtura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si acertas, el objethio recibie del puntos de daño por firio y lucie su viculado en o pela basta to siguente termo. El daño aumenta a moi di Caddió, mela di (2004) o miela fil (1404). Transmatisqua diasa una marchiado en organiza de carecte fun sor filorina de acerca de considera de carecte de considera de animal de cotor, provocata tembiores. Personas gresa un sondo en un punto, una puerta o ventana se aber o cierra de gope o cambias fue ojos. Transmatisqua de complete de	eñalas cor olo tú pue	n el dedo a una criatura dent des escuchar. Puede atraves	ro del alcance y susurras : sar objetos sólidos si conoc	un mensaje. El objetivo (y solo ces al objetivo y su posición.	el objetivo) escucha el mensaje y pue	de responder con un su:	surro que
Juces ou velocidad en lo ples hasta fu siguiente fumo. El daño aumenta a niel. 5 Cadid.)* a niel et 14 Galfo.)* Tivo. Taumahatigia. Transmitabilión. Tran	Truco	. 🧸 .					v, s
aisas um amaravis monno dentro del alcance tu voz returnis hasha à vectes más jas tamas ritán, se avivan, debititan o camisian de colon, provocas temblores (fersions) creas us sondo en un punto una puerto a ventana se sia en colerna de gope o camisias tuo gos. Troco Toque, belado. 4 asatio 4 asatio 4 asatio 4 asatio 4 asatio 5 asa uma mano espuética y fientasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuna a distancia, reciber deli puntos de daño necrotico y no puede superar Pis hasta que emplice tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (280), a nivel 4 (280), y a nivel 4 (180). 4 Escuda 7 Escuda 6 Escuda 7 Escuda 7 Escuda 8 Escuda de fiversa mágica te protegis. Hasta el principio de tra siguiente turno, tenes un bonificador de 45 a la CR, inciseo contra el ataque que lo activa, y electrón del conjuno Progretir mágico. 8 Democratificado del conjuno Progretir mágico. 9 Democratificado del conjuno Progretir mágico. 1 Proposer titado 1 Proposer titado 1 Proposer titado 1 Disposer titado 2 Disposer cun a incisado de sua propia montaladad en una criatura que puedas ver y se encuentre dentrio del aleance, Los autómalas y misertos vivientes son inmunes te efecto. El cipider deleterá o superar una tirada de savesación de Sabidaria o cestada ás acustado de la hasta que termine el conjuno. La. 2 Distoner consciencia de sua propia montaladad en una criatura que puedas ver y se encuentre dentrio del aleance, Los autómalas y misertos vivientes son inmunes te efecto. El cipider deleterá o superar una tirada de savesación del sabidaria o cestada ás acustado de la hasta que termine el conjuno, Los el conjuno. 9 Destacioner cancertestica. 1 Distoner	n rayo hel duce su n	ador de luz azul blanquecina a velocidad en 10 pies hasta tu	alcanza a una criatura. Rea siguiente turno. El daño au	sliza un ataque de conjuro a dis Imenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11	tancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1 (3d8) y a nivel 17 (4d8).	d8 puntos de daño por f	irio y
Renakosi, creas un sonido en un punto, una puerta o ventana se abret o cierra de goppe o cambisa fusi gipo. Tinco Tague, betado Nygomanorios 4 acción 4 acción 6 asalto 4 acción 7 esacrión 4 asalto 8 personal V. Securido de específicio y fantasmal en or espação de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe del puntos de daño necrótico y no puede un proper Prip haste que emplico te tumo. El daño avientria a nivel S. (280), a nivel 14 (280), y a nivel 14 (280). 4 Escuda Rejuración 7 esacrión 8 barrera invisibis de fuerza mápica te protega. Hasta el principio de fu siguiente fumo, tenes un bonificador de 45 a la CR, incluso contra el ataque que lo activa, y ribido del conjuro el conjuración de superiori de entre del atance, cos autómatas y muertos vivientes son inmunes le efecto. El objetivo deberá superior una trada de salvación de Sabduría o estatá assustado de fi hasta que termine el conjuro, caixin el efecto. El objetivo deberá superior una trada de salvación de Sabduría o estatá assustado de fi hasta que termine el conjuro, caixin el efecto. El objetivo deberá superior una trada de salvación de Sabduría o estatá assustado de fi hasta que termine el conjuro, caixin el efecto. El objetivo deberá superior una trada de salvación de Sabduría o estatá assustado de fi hasta que termine el conjuro, caixin el efecto deberá superioria por una barrioria de conjuración de acción de ac	Truco	9				'	
Trace Topes belado. Sujerenancia de acción de una criatura. Si impactas una mano espuética y fantasman en el espacio de una criatura. Si impactas una máno espuética y fantasman en el espacio de una criatura. Si impactas una máno espuética y fantasman en el espacio de una criatura. Si impactas una máno espuética y fantasman en el espacio de una criatura. Si impactas un antaque de compro de distancia, recibe deli puntos de diaño increntro y no puede uperar la hasta que empiete funto. El daño aumenta a nivel 5 calób, a muel 17 cidio. 9 a nivel 17 cidio. 9 en invel 18 cidio del conjuro Proujecti Majoro. 1 Expossat. Hisda. 1 Expueda Majorancia 4 acción Concentración 1 minuto 6 personal v. 9 investigato del conjuro invelor de su propia mortaldad en una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del acarce. Los autómatas y muelhos vivientes son innunes el efecto. El originho deternó supetra una trada de salvación 4 acción adolicnal instantante conjuro. Los. 2 Espacias bustinasos Conjuración 4 acción adolicnal instantante conjuro. Los. 2 Espacias bustinasos Conjuración 4 acción adolicnal instantante conjuro. Los. 2 Espacias bustinasos Conjuración 4 acción adolicnal instantante conjuro. Los. 2 Espacias bustinasos Conjuración 4 acción adolicnal instantante conjuro. Los. 3 Expuestas característiciós de la conjuración 4 acción adolicnal instantante conjuro. Los desado de la pieso. Carisma, Puera cy displica qual, Constitución cy del Para conjuración 4 acción adolicnal en cada turno que sob se puta para adactor con arma, espentiata, retriarse, desanderse o usar un objeto de la acción Concentración de minuto 8 pieso. V. S. a criatura voluntaria del putaco su visitado consigue un bonificador de 4 acción Concentración de minuto 8 pieso. V. S. a criatura voluntaria del putaco su visita de la que los conjuros peride su siguiliente turno. 3 Explesizamientos Con						2010r; provocas temblores	
Lass una mano esquelletica y Gantasmal en el Espacio de una cinatura. Si impactas un ataque de conjuno a distancia, recibie 48 puntos de daño necrótico y no puede uperen Pá hasará que empiece tu siguiente tumo. El daño aumenta a nivel 5 Cade), a nivel 41 (248) y a nivel 47 (448). 4 Escudo Alguración 1 reacción 1 reacción 1 a salto Personal V. S a barrera involute de fuerra mágica te protege. Hasta el principio de tru siguiente tumo, tienes un bonificador de +5 a la CRI, incluso contra el ataque que lo activa, y s'ibides daño del conjuno Proyectif mágico. 4 Proxocac Hiedo Nagromancia de su propia mortaladad en una ciratura que puedas ver y se encuentrie dentro del aicance, uso autómatas y muertos vivientes son immunes le efecto. El objetino debetra superar una tirada de salvación de Sabduría o estaña asustado de fi hasta que termine el conjuno. La 2 Raso busunosoa Conjuncción 4 acción estaña de subación de Sabduría o estaña asustado de fi hasta que termine el conjuno. La 2 Raso busunosoa Conjuncción 1 acción adicional Instantáneo Personal V decado brevenente por una bruma pistedad, le teleportas hasta so pies a un lugar sin ocupar que puedas ver. 2 Rateciár estanctura y le otropas una mejora mágica ventaja en las pruebas de Intelluencia, Destreza (y evitar daño por caida de Jo pies), Carisma, Fuerza (y duplica ago), Constitución (y Jado Pra Temporates) o Sabduría. Puedas se declara a una ciratura más por cada de vida con consigue un bonificador de +3 a la CR, ventaja en las Tode Temporates). 3 Reserca Concentración 4 mínuto Se pies e pueda ventaja en las pruebas de la conjuno, piede su siguiente tumo. 3 Despiezamiento. Somburía promisir, pretiraries, esconderse o usar un objeto. P terminar el conjuno, piede su siguiente fumo. 3 Despiezamiento. Somburía Pretiraries, esconderse o usar un objeto. P terminar el conjuno, piede su siguiente fumo. 4 Estera elabárica de una combina pretiraria a una ciratura voluntaria a la que tocas fiene resistencia al fiço de daño que eligis ácido, frío, fuego, retimpaga	Truco					120 pies	v, s
4 Escudo A Popuración de Presonal VII. Se aberrera involvide de fuerza mágica te protege. Hasta el princípio de fu siguiente tumo, tienes un bonificador de 5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y intese daño del conjuno Proyecti Magico. 4 Proposar Hisdo Nagromancia de su propia montanda de nuna ciraturia que puedas ver y se encuentre dentro del carace, Los autómatas y muertos vivientes son immunes ite efecto. El objetivo deberá superar una firada de salvación de Sabiduría o estatá asustado de ti hasta que termine el conjuno. La 2 Pasos brumosos Conjuración de sabiduría o estatá asustado de ti hasta que termine el conjuno. La 3 Potenciar característica Transmutación de acción adicional Instantiaco Personal V. deado brevemente por una bruma pateidad, e te teleportas hasta so pies a un lugar sin ocupar que puedas ver. 3 Potenciar característica Transmutación da cunha cináturia y le otropas una mejora mágica ventiaja en las pruchaso de inteligencia, Destreza (y evitar daño por caida de 3o pies), Carisma, Fuerza (y duplica gua), Constitución (y 3d6 Pot Frenzovaza) Sabiduría. Puedas adecidar à una cináturia más por cada de 100 pies), Carisma, Fuerza (y duplica gua), Constitución (y 3d6 Pot Frenzovazas) Sabiduría. Puedas adecidar à una cináturia más por cada de 100 pies), Carisma, Fuerza (y duplica gua), Constitución (y 3d6 Pot Frenzovazas) Sabiduría. Puedas adecidar à una cináturia más por cada inteligio en cerna de 2. 3 Acetera de Lorda somo de la conjunción de acción de por cináturia de pueda de 3o pies, Carisma, Fuerza (y duplica gua), Constitución (y 3d6 Pot Frenzovazas) Sabiduría. Puedas adecidar à una cináturia más por cada inteligio en cinada de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplica gua), Constitución (y 3d6 Pot Frenzovazas) Sabiduría. Puedas adecidar à una cináturia más por cada inteligio en cinada de 3o pies, V. S. a cináturia contina de duplica su vescidad do cunha conjunción de 100 pies. Ples receito de 100 pies			J .			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	1.0
a barrera invisible de fluerza mágica te protégia. Hasta el princípio de fu siguiente fumo, tienés un bonificador de +5 a la CR, incluso contra el ataque que lo activa, y ribides daño del conjuno Proyectif mágico. 1. Prosocazi Mieda. 1. Prosocazi Mieda. 1. Sepertas la consciencia de su propia montalidad en una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance, los autómatas y muertos vivientes son inmunes te detecto. El objetivo deberá superar una triada de salvación de Sabduría o sestará asusatado de ti hasta el remine el conjuno. Law. 2. Pasa brumosa. 2. Pasa brumosa. 3. Pasa brumosa. 4. Potenciár característica. Transmutación 1 d'acción adicional instantineo. Personal V. Detenciár característica. Transmutación 1 d'acción contratra y le otrorasa una mejora mágica ventaja en las pruebas de inteligencia, Destreza y evitar daño por caida de Jo pies), Carisma, Fuerza (y displicatos). 3. Potenciár característica. 3. Potenciár característica. Transmutación 1 de acción Concentración 1 hora Toque V, S, cas a una ciratura y le otrorasa una mejora mágica ventaja en las pruebas de inteligencia, Destreza y evitar daño por caida de Jo pies), Carisma, Fuerza (y displicatos). 3. Potenciár característica pos desidurias. Nucletica afectar a una ciratura más por cada nitici por encima die J. 3. Protesción (y didó Pra Temporatea) o Sabidurias. Nucletica afectar a una ciratura más por cada nitici por encima die J. 4. Esteraca. Transmutación 1 acción 1 concentración 1 minuto 3 pies V, S, a ciratura voluntaria displica a su visiculada, consigue un bonificador de +3 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción admicional en cada turno que sido se putar para afacar con armá, esprintar, retirarse, éscondiense o usar un objeto. Al terminar el conjuno, pierde su siguiente turno. 3. Despazamiento. Sombición Transmutación 1 acción 1 acción 1 minuto Personal V, S. mans de la conjuno, una cirátura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elips à ácido, frio, fluego, relámpago o trueno	cuperar T	PG hasta que empiece tu sigu	iiente turno. El daño aumer	nta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d	18) y a nivel 17 (4d8).		·
ibles della dell conjuro Proyecti Prayeco. 1 Provocas Hiscla 1 Nigromancia 2 Pasa Consciencia de su propia montalidad en una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance, Los autómatas y muertos vivientes son immunes te efectos. El objetivo debetrá superar una triada de salvación del Sabduría o estará assustado de li hasia que termine el conjuro, Lo 2 Pasa Dumosa 2 Conjuración 4 acción adicional instantina que puedas ver y se encuentre dentro del alcance, Los autómatas y muertos vivientes son immunes de adobiente del propia de la participa del propia	•		9				v, s
espiertas la conscienció de su propia montalidad en una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Los autómatas y mivertos vivientes son immunes de efectio. El objetivo deberá superar una triada de salvación de sistibularía o estará asustado de ti hasta que termine el conjuro. La 2. Pasa, burmoso Conjuración 1 acción adcional instantaroo Personal V. Defencior característica Característica Transmutación 1 acción concentración 1 hora Toque V. S. Casa à una criatura y la otrospas una mejora máxica ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza y quenta dispo por caida de Jo piesi, Carisma, Puerza dy duplicar 1930, Constitución (y 13d6 Pra temporales) o Sabiburía. Puedes afectar a una criatura más por cada nível por encima de J. 3. Bicelecar Transmutación 1 acción 1 acción Concentración inituato 3 o pies V. S. a criatura evoluntaria duplica su velocidad, conneique un bonificador de 1 a la C. A. ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada tumo que sólo se pui ar para afacar con arma, esprintar, retinarse, esconderse o usar un objeto. Pli terminar el conjuro, pierde su siguiente tumo. 3. Despeabamiento. Sombida Transmutación 1 acción 1 minuto Personal V. S. deses desplazarries de una sombira a otra solo con pensario. 3. Despeabamienta. Sombida Evocación 1 acción 1 minuto Personal V. S. deses de espiazarries de una sombira a otra solo con pensario. 3. Protección contra energía Playración 1 acción Concentración 1 hora Toque V. S. a casera de Ruerza brianter encierra a una criatura o un objeto de un tamário crande o menor. Tuded e vida con una criatura o un aperta de conjuro, una criatura o un objeto de un tamário crande o menor. Tuded e vida con una TS de Destreza, usada puede atravesar la mera, ni para entrar, aunque la criatura en el inferior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño. 4 Libertad del ma proceda la lusión 1 acción Concentración 4 minuto Toque V. S. ou una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetiv	na barrera cibes dañ	a invisible de fuerza mágica te no del conjuro Proyectil mágico	e protege. Hasta el principio o.	o de tu siguiente turno, tienes u	ın bonificador de +5 a la CA, incluso c	ontra el ataque que lo ac	.tiva, y no
te defecto. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduria o estátá asustado de fi hasta que fermine el conjuro. La." 2 Paso bormoso Conjuración 4 acción adicional instantáneo Personal V deado brevemente por una bruma plateada, te teléportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver. 2 Potenciar característica Transmutación 1 acción Acción adicional Estatura y le otorgas una meipra mágica ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza Cy eviter adia por caída de 30 pies), Carisma, Tuerza (y duplica gag), Constitución y 3ºdo Pra Temporates) o Sabiduría. Puedes afectar a una cinatura más por cada nivel por encima de 2. 3 Aceistar Transmutación 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies V, S, a criaturia voluntária duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CR, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada tumo que sólo se puta rapará atacar con arma, esprintár, retiriarse, ésconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiênte furno. 3 Desplazamiento. Sombría Transmutación 1 acción 1 minuto Personal V, S a Protección contra energía Prispuración 1 acción Concentración 1 hora Toque V, S activa el Estica el estítuca de Othute Escaca el estítuca de Othute Escaca el estítuca de Othute Escaca el entra, aunque la criatura a un objeto de un tamaño arande o menor. Puede evitarlo con una TS de Destreza. Nada puede atravesar la retra, ni para asilir ni para entrar, aunque la criatura en el inferior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño. 4 Iusabilidad mejorada Rusión 1 acción Concentración 1 minuto So pies V, S, a otra el conjuro, una criatura de la criatura en el inferior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño. 4 Iusabilidad mejorada Rusión 1 acción Concentración 1 minuto Toque V, S ou una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo leve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté cuerpo del objetivo. 4 Libertad de movimiento Personal V, S, considerad de movimie			9			\	V
deado brevemente por una bruma plateada, [†] e teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver. 2 **Detenciar característica** Transmutación / acción Concentración / hora Toque V, S, cas a una criatura y le otorgas una mejora mágica ventaja en las pruebas de inteligencia, "Destreza (y evitar daño por caída de 10 pies), Carisma, Fuerza (y duplicarga), Constitución (y 10th PG) Perpenorátes) o Sabiduria. "Ruddes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 1. 3 **Ecelerar** Transmutación / acción Concentración / minuto 30 pies V, S, a criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +1 a la CA, ventaja en las TS de "Destreza y una acción adicional en cada trumo que sólo se pura rapra atacar con arma, esprintar, retirerane, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente trumo. 3 **Desplazamiento Sombría** Transmutación / acción / acción / aminuto Personal V, S eles desplazamiento Sombría a otra solo con pensario. 3 **Desplazamiento Sombría** Transmutación / acción / acción / aminuto Personal V, S eles desplazarte de una sombría a otra solo con pensario. 3 **Desplazamiento Sombría** Transmutación / acción / acció							nmunes
2 <u>Patenciar característica</u> Transmutación / acción Concentración / hora Toque V, S, cas a una criatura y le otorgas una mejora mágica ventaja en las pruebas de inteligencia, Destreza dy eutrar daño por caida de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar ga), Constitución (y dod Pra temporales) o Sabiduria. Puedes a fectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2. 3 <u>Aceierac</u> Transmutación / acción Concentración / minuto so pies V, S, a criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de 4.2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada tumo que sólo se pura ra para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente tumo. 3 <u>Desplázamiento Sombido</u> Transmutación / acción / minuto Personal V, S edes desplázarte de una sombra a otra solo con pensario. 3 <u>Desplázamiento Sombido</u> Transmutación / acción / acción / concentración / hora Toque V, S edes desplázarte de una sombra a otra solo con pensario. 3 <u>Protección contra energia</u> flajuración / acción / acción / concentración / minuto Personal V, S estera elástica de critixice Evocación / acción / acción / concentración / minuto so pies V, S, a esfera de fuerza britiante encierna a una criatura o un objeto de un tamaño grande o menor. Puede evitarto con una TS de Destreza. Nada puede atravesar la recra, ni para entrar, aunque la criatura en el interior puede respirar. La esfera e simune a todo daño. 4 Lisabilidad mejorada lución / acción / concentración / minuto Toque V, S o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible sièmpre y cuando esté excepo del objetivo. 4 Lisactad de movimiento Rejuración / acción / hora Toque V, S, movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el termon difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del privo in hacer que este quede paraízado o apresado. Estar bajo el agua no le	2	Paso brumoso	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	٧
cas a una criatura y le otorgas una mejora mágica ventaja en las pruebas de Inteligencia, 'Destreza (y evitar daño por caída de Jo pies), Carisma, Fuerza (y duplicar ga), Constitución (y Jádo Pá temporades) o Sabibluría. Puédes afectar à una criatura más por caída nivel por encima de 2. 8 Acelerar 1 Transmutación / acción Concentración / initioto 30 pies V, S, a 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 tumo que sólo se pur ar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente tumo. 3 Desplázamiento. Sombido Transmutación / acción / minuto Personal V, S edes desplázarte de una sombra a otra solo con pensario. 3 Desplázamiento. Sombido Transmutación / acción / do concentración / hora Toque V, S extera elástica de critiute e voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elíjas ácido, frío, fluego, relámpago o trueno. 4 Esécra elástica de critiute Evocación / acción / acción / concentración / minuto / so pies V, S, a esfera de fluerza briliante encierra a una criatura o un objeto de un tamaño grande o menor. Puede evitarto con una TS de Destreza. Nada puede atravesar la recra, ni para salín ni para entrar, aunque la criatura o el inferior puede respirar. La esfera es immune a todo daño. 4 Invisibilidad mejorada / Nusión / acción / acción / concentración / minuto / Toque V, S (elévico pode dejetivo.) 4 Libertad de movimiento / Abjuración / acción / ac	deado br	revemente por una bruma pla	teada, te teleportas hasta	30 pies a un lugar sin ocupar q	ue puedas ver.		
3 Beelerat Transmutación (y 2016 Partemporales) o Sabiburia. Puedes afectar a una criatură más por cada nivel por encima de 2. 3 Beelerat Transmutación 1 acción Concentración 1 minuto 30 piles V, S, a criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en last TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se pura repra altacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno. 3 Desplazamiento Sombrío Transmutación 1 acción 1 minuto Personal V, S edes desplazante de una sombría a otra solo con pensario. 3 Desplazamiento Sombrío Transmutación 1 acción 1 minuto Personal V, S Detección contra energía Albjuración 1 acción Concentración 1 hora Toque V, S ntras olura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas ácido, frío, fluego, relámpago o trueno. 4 Esfera elástica de otitude Evocación 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies V, S, a esfera de fluerza 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 recra, in para salir ni para entrar, aunque la criatura en el Inferior puede respirar. La esfera es innune a todo daño. 4 Invisibilidad mejorada Ilusión 1 acción Concentración 1 minuto Toque V, S 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 cuerpo del objetivo. 4 Ulbertad de movimiento Albjuración 1 acción 1 hora Toque V, S movimiento de una criatura voluntaria tocada no se va afectado por el terreno dificil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el aqua no le impone penalizadores ai movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tumultuosa Nigromancia 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, S, combras transforman la Niz tenue a los pies o menos d	_						V, S,
a 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 tumo que sólo se pura ra para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno. 3 Desplazamiento. Sombría Transmutación 1 acción 1 minuto Personal V, S edes desplazante de una sombría a otra solo con pensarlo. 3 Drotección contra energia Albyrración 1 acción Concentración 1 hora Toque V, S ntras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elljas ácido, fifo, fuego, relámpago o trueno. 4 Esfera elástica de otiluke Evocación 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies V, S, a esfera de fuerza brillante encierra a una criatura o un objeto de un tamaño grande o menor. Puede evitario con una TS de Destreza. Nada puede atravesar la mera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura en el initerior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño. 4 Invisibilidad mejorada Ilusión 1 acción Concentración 1 minuto Toque V, S 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 cuerpo del objetivo. 4 Libertad de movimiento Albyrración 1 acción Concentración 1 minuto Toque V, S, movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el termeno dificil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del etivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tumultuosa Nigromancia 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, S, movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado gor el termeno dificil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del etivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tum						iles), Carisma, Fuerza (y	duplicar
ar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminăr el conjuro, pierde su siguiênte turno. 3 Desplazamiento Sombrio Transmutación 1 acción 1 minuto Personal V, Sedes desplazarte de una sombra a otra solo con pensario. 3 Protección contra energia Abjuración 1 acción Concentración 1 hora Toque V, Sedes desplazarte de una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. 4 Esfera elástica de Otiluke Evocación 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies V, S. a 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 rera, ni para entrar, aunque la criatura en el interior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño. 4 Invisibilidad mejorada Ilusión 1 acción Concentración 1 minuto Toque V, S. 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 cuerpo del objetivo. 4 Libertad de movimiento Abjuración 1 acción 1 hora Toque V, S. movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno dificil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo in hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tumultuosa Nigromancia 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, S, mbras parecidas a llamas envuelven tu cuerpo hasta que el conjuro termine, haciendo que los demás te perciban como si estuvieras en un área muy oscura. Ademis sombras transforman la luz tenue a 10 pies o menos de ti en oscuridad y la luz brillante a esa misma distancia en luz tenue. Hasta 6 Transformación de Tenser Transmutación 1 acción Concentración 1 minutos Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termine, no quedes lanzar más conjur							$V_i S_i$
edes desplazante de una sombra a otra solo con pensarlo. 3 Protección contra energía Abjuración 1 acción Concentración 1 hora Toque V, S. Intras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. 4 Esfera elástica de Otiluke Evocación 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies V, S, a 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 rerera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura en el interior puede respirar. La esfera es imune a todo daño. 4 Invisibilidad mejorada Ilusión 1 acción Concentración 1 minuto Toque V, S 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 cuerpo del objetivo. 4 Libertad de movimiento Abjuración 1 acción 1 hora Toque V, S movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difficil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo in hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tumutuosa Nigromancia 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, S, mbras parecidas a lamas envuelven tu cuerpo hasta que el conjuro termine, haciendo que los demás te perciban como si estuvieras en un área muy oscura. Ademis sombras transforman la luz tenue a 10 pies o menos de ti en oscuridad y la luz brillante a esa misma distancia en luz tenue. Hasta 6 Transformación de Tenser Transmutación 1 acción Concentración 10 minutos Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar más conjuros y obtienes los siguientes neficios ganas So puntos de golpe temporales. Si aún conservas algunos cuando el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 Regenerar T	a criatura ar para a	a voluntaria duplica su velocid: atacar con arma, esprintar, re	ad, consigue un bonificador tirarse, esconderse o usar	· de +2 a la CA, ventaja en las 7 · un objeto. Al terminar el conjur	TS de Destreza y una acción adiciona To, pierde su siguiente turno.	al en cada turno que sólo	se pue
3 Protección contra energía Alguración 1 acción Concentración 1 hora Toque V, S intras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. 4 Esfera elástica de otiluke Evocación 1 acción Concentración 1 minuto 30 piles V, S, a esfera de fuerza brillante encierra a una criatura o un objeto de un tamaño grande o menor. Puede evitarto con una TS de Destreza. Nada puede atravesar la rerera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura en el inferior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño. 4 Invisibilidad mejorada Ilusión 1 acción Concentración 1 minuto Toque V, S ou 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 cuerpo del objetivo. 4 Libertad de movimiento Abjuración 1 acción 1 hora Toque V, S, movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno dificil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tumultuosa Nigromancia 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, S, mbras parecidas a llamas envuelven tu cuerpo hasta que el conjuro termine, haciendo que los demás te perciban como si estuvieras en un área muy oscura. Ademis sombras transforman la luz tenue a 10 pies o menos de ti en oscuridad y la luz brillante a esa misma distancia en luz tenue. Hasta 6 Transformación de Tenser Transmutación 1 acción Concentración 1 minutos Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcia, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 Regenerar Transmutación 1 minuto 1 hora Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcia, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las		\ .		1 acción	1 minuto	Personal	v, s
Intras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elíjas ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. 4 Esfera elástica de otiluke Evocación 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies V, S, a esfera de fuerza brillante encierra a una criatura o un objeto de un tamaño grande o menor. Puede evitario con una TS de Destreza. Nada puede atravesar la ricera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura en el interior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño. 4 Invisibilidad mejorada Ilusión 1 acción Concentración 1 minuto Toque V, S 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 cuerpo del objetivo. 4 Libertad de movimiento Abjuración 1 acción 1 hora Toque V, S, movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difficil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tumultuosa Nigromancia 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, S, movimas parecidas a llamas envuelven tu cuerpo hasta que el conjuro termine, haciendo que los demás te perciban como si estuvieras en un área muy oscura. Ademé is sombras transforman la luz tenue a 10 pies o menos de ti en oscuridad y la luz brillante a esa misma distancia en luz tenue. Hasta 6 Transformación de Tenser Transmutación 1 acción Concentración 1 minutos Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 Regenerar Transmutación 1 minuto 1 hora Personal V, S, cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 448 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura		•	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V. S
4 Esfera elástica de Otiluke Evocación 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies V, S, a 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 rerera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura en el interior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño. 4 Invisibilidad mejorada Ilusión 1 acción Concentración 1 minuto Toque V, S 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 cuerpo del objetivo. 4 Libertad de movimiento Abjuración 1 acción 1 hora Toque V, S, movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difficil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tumultuosa Nigromancia 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, S, mbras parecidas a llamas envuelven tu cuerpo hasta que el conjuro termine, haciendo que los demás te perciban como si estuvieras en un área muy oscura. Ademá sombras transforman la luz tenue a 10 pies o menos de ti en oscuridad y la luz brillante a esa misma distancia en luz tenue. Hasta 6 Transformación de Tenser Transmutación 1 acción Concentración 10 minutos Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar más conjuros y obtienes los siguientes neficios gianas 50 puntos de gope temporales. Si aún conservas algunos cuando el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 Regenerar Transmutación 1 minuto 1 hora Personal V, S, cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 408 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura		9	•				, ,
a 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 rerea, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura en el interior puede respirar. La esfera es immune a todo daño. 4 Invisibilidad mejorada Illusión / acción Concentración / minuto Toque V, S 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 cuerpo del objetivo. 4 Libertad de movimiento Abjuración / acción / hora Toque V, S, movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difficil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tumuttuosa Nigromancia / acción Concentración / minuto Personal V, S, esombras transformación de Tenser Transmutación / acción Concentración fo minutos Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar más conjuros y obtienes los siguientes neficios ganas 50 puntos de golpe temporales. Si aún conservas algunos cuando el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 Regenerar: Transmutación / minuto / hora Personal V, S, cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 4d8 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura	4		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		- 0 10		V, S,
4 Invisibilidad mejorada Ilusión 1 acción Concentración 1 minuto Toque V, S 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 cuerpo del objetivo. 4 Libertad de movimiento Abjuración 1 acción 1 hora Toque V, S, movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difficil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tumultuosa Nigromancia 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, S, embras parecidas a llamas envuelven tu cuerpo hasta que el conjuro termine, haciendo que los demás te perciban como si estuvieras en un área muy oscura. Ademá sombras transforman la luz tenue a 10 pies o menos de ti en oscuridad y la luz brillante a esa misma distancia en luz tenue. Hasta 6 Transformación de Tenser Transmutación 1 acción Concentración 10 minutos Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar más conjuros y obtienes los siguientes neficios: Ganas 50 puntos de golpe temporales. Si aún conservas algunos cuando el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 Regenerar Transmutación 1 minuto 1 hora Personal V, S, cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 408 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura		de fuerza brillante encierra a			Puede evitario con una TS de Destr	1	
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 cuerpo del objetivo. 4 Libertad de movimiento Abjuración Abjuración Acción Acción Abora Toque V, S, movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difficil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4 Sombra Tumultuosa Nigromancia A acción Concentración A minuto Personal V, S, enbras parecidas a llamas envuelven tu cuerpo hasta que el conjuro termine, haciendo que los demás te perciban como si estuvieras en un área muy oscura. Ademá sombras transforman la luz tenue a 10 pies o menos de ti en oscuridad y la luz brillante a esa misma distancia en luz tenue. Hasta 6 Transformación de Tenser Transmutación A acción Concentración 10 minutos Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar más conjuros y obtienes los siguientes neficios: Ganas 50 puntos de golpe temporales. Si aún conservas algunos cuando el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 Regenerar Transmutación A minuto A hora Personal V, S, cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 408 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura	4	Invisibilidad mejorada	llusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	v, s
movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno dificil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4		riatura que tocas se vuelve in	ivisible hasta que el conjurc	termina. Cualquier cosa que el	objetivo lleve puesta o transporte es	invisible siempre y cuand	do esté
movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno dificil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del petivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques. 4	4	Libertad de movimiento	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S,
mbras parecidas a llamas envuelven tu cuerpo hasta que el conjuro termine, haciendo que los demás te perciban como si estuvieras en un área muy oscura. Además transforman la luz tenue a 10 pies o menos de ti en oscuridad y la luz brillante a esa misma distancia en luz tenue. Hasta 6 <u>Transformación de Tenser</u> Transmutación 1 acción Concentración 10 minutos Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar más conjuros y obtienes los siguientes neficios: Ganas 50 puntos de golpe temporales. Si aún conservas algunos cuando el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 <u>Regenerar</u> Transmutación 1 minuto 1 hora Personal V, S, cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 4d8 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura	movimien jetivo ni t	ito de una criatura voluntaria : nacer que este quede paraliza	tocada no se ve afectado	por el terreno dificil, y los conju o el agua no le impone penalizad	iros y otros efectos mágicos no puec lores al movimiento ni a los ataques.	den ni reducir la velocidad	1 de1
mbras parecidas a llamas envuelven tu cuerpo hasta que el conjuro termine, haciendo que los demás te perciban como si estuvieras en un área muy oscura. Ademá sombras transforman la luz tenue a 10 pies o menos de ti en oscuridad y la luz brillante a esa misma distancia en luz tenue. Hasta 6 Transformación de Tenser Transmutación 1 acción Concentración 10 minutos Personal V, S, dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar más conjuros y obtienes los siguientes neficios: Ganas 50 puntos de golpe temporales. Si aún conservas algunos cuando el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 Regenerar Transmutación 1 minuto 1 hora Personal V, S, cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera (vd8 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura	4	Sombra Tumultuosa	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S,
dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar más conjuros y obtienes los siguientes neficios: Ganas 50 puntos de golpe temporales. Si aún conservas algunos cuando el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 <u>Regenerar</u> Transmutación 1 minuto 1 hora Personal V, S, cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 4d8 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura			u cuerpo hasta que el conji				. Ademá
neficios: Ganas 50 puntos de golpe temporales. Si aún conservas algunos cuando el conjuró termina, se pierden. Tienes ventaja en las 7 <u>Regenerar</u> Transmutación 1 minuto 1 hora Personal V, S, cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 4d8 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura	6	Transformación de Tenser	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S,
cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 4d8 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura	. dotas d neficios: (le resistencia y destreza mar Ganas 50 puntos de golpe ter	cial, alimentadas mediante mporales. Si aún conservas	la magia. Hasta que el conjuro t s algunos cuando el conjuro terr	termine, no puedes lanzar más conjur nina, se pierden. Tienes ventaja en la	os y obtienes los siguien: s	tes
cas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera ud8 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura					- 1		V, S,
	cas a un spués de	ia criatura y estimulas su cap	bacidad de curación natura nbro y lo sujetas al muñón,	II. Recupera 4d8 + 15 PG y 1 PG , el conjuro hace que se cosa in	i por turno (10/minuto). Si tiene algún Imediatamente.	miembro amputado, se re	estaura