



Nekhara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 9, Guerrero 4

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Izurime

JUGADOR

7249

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+4

18

- Fuerza +10
- Destreza +5
- Constitución +8
- Inteligencia +5
- Sabiduría +10
- Carisma +14

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias 0
- Arcanos 0
- Atletismo +10
- Engañar +4
- Historia 0
- Interpretación +9
- Intimidar +9
- Investigación 0
- Juego de Manos 0
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +9
- Religión 0
- Sigilo 0
- Supervivencia +5
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

22

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 133

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 130/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Manzal - Arma M..	+11	1d8+1d4 +8 Contun..
Jabalina	+10	1d6 +5 Perforant..
Boomerang	+10	1d6 +5 Contunden.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de Placas de Adamantina - Armadura Infrecuente CA 18
- Escudo CA 2
- Capa de protección - objeto Maravilloso Infrecuente
- Capucha de visión Nocturna - objeto Maravilloso Infrecuente
- Tabardo de la Comodidad - objeto Maravilloso Infrecuente
- Símbolo sagrado
- Flauta de pan
- Mochila
- Saquito de componentes
- Linterna de Revelación - objeto Maravilloso Infrecuente
- Poción de curación normal - Común
- Bolsa de monedas
- Collar de Bolas de Fuego - objeto Maravilloso Raro
- varita de identificación - varita infrecuente
- Poción de curación mayor - Infrecuente
- Agua bendita - Componente para "Protección contra el bien y el mal"
- Pergamino - DUELO FORZADO (conjuro nivel 1)

EQUIPO

Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. Es responsabilidad de cada persona procurar la máxima felicidad para la totalidad de la tribu. (Bueno)

IDEALES

Sufro unas espantosas visiones de un desastre que se avecina y haré cualquier cosa para evitarlo.

VÍNCULOS

Tardo mucho en confiar en los miembros de otras razas, tribus y sociedades.

DEFECTOS

Paladín Nivel 9

- Ataque adicional
- Aura de custodia: Radio de 10 pies
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjueros de juramento
- Defensa
- Dogmas de los ancestros
- Expulsar a los infieles
- Imponer las manos
- Ira de la Naturaleza
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Guerrero Nivel 4:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Crítico mejorado
- Duelo
- Tomar aliento

Dotes:

- Centinela

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Flauta de pan

Idiomas:

Común, Élfico, Silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

De compleción media y tez clara sobre la que resaltan unos ojos color azul celeste y un largo cabello negro con destellos azabachés.



APARIENCIA

Llevo un tiempo teniendo unos extraños sueños. Esos sueños comienzan conmigo en la naturaleza, envuelta de los colores vivos usales en ésta. Pero a medida que avanza el sueño, la luz y el brillo presentes en la naturaleza se van apagando. El mundo se va ensombreciendo hasta el momento en que se produce una especie de eclipse, donde la esfera oscura que cruza por delante del sol emite unas sombras que van rodeando la esfera solar hasta cubrirla por completo, apagando la luz del mundo. En ese momento empiezan a surgir sombras con forma humanoide en aquellos lugares en los que normalmente habitan las criaturas de este mundo.

En el sueño se escucha un relincho similar al de un caballo y tras ello aparece una silueta con una capa de jirones de oscuridad cabalgando en las tinieblas. Donde la criatura posa su espada brotan sombras, diferentes a aquellas que han reemplazado a los humanoides, más agresivas, que atacan a las sombras con forma humanoide, desprovéyendolas de una especie de sudario de sombras bajo el cual aparece la forma original que cae muerta. Este manto de sombras se lo entregan al jinete de tinieblas quien aumenta su poder con cada absorción. En ese momento me despierto con sudores fríos y una sensación de desesperación.

No obstante, antes de despertar veo la silueta de una montaña, cubierta por estrellas que la iluminan y en su cima unas ruinas.

La oscura realidad parece muy remota cuando vives en un lugar esculpido por la lluvia y el aire, cimentado sobre roca y raíces que dejan fluir la vida al mundo que las rodea. Así, ajenas a todos los males que acechan la Costa de la Espada, mi hermana gemela y yo vivíamos felices en un pequeño poblado al este de Nesmé.

Era un pueblo alegre ubicado junto a un pequeño lago que bendecía la vida de los lugareños. Sin grandes riquezas materiales, lo que hacía que no fuera atractivo para ser asaltado por gente de mal corazón, pero con una riqueza natural de valor incalculable. El lugar contaba con la bendición de Miélkki, pues a pocos metros de él existía un pequeño templo dedicado a la diosa, que protegía la aldea de la maldad que corrompía los bosques adedanos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Centinela:** Reduces a o la velocidad de las criaturas a las que impactes con un ataque de oportunidad. Puedes hacer ataques de oportunidad contra criaturas que han usado Destrarse. Puedes usar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

► **Aura de custodia:** La magia antigua te imbuye de una manera tan fuerte que forma una custodia sobrenatural. Tú y las criaturas amistosas cercanas a ti tenéis resistencia al daño de los hechizos.
- Radio de 40 pies

► **Aura de protección:** Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, conseguís un bonificador a la tirada igual a tu modificador por Carisma (bonificador mínimo de +1). Tienes que estar consciente para conceder este bonificador.
- Alcance de 40 pies

► **Canalizar divinidad:** Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.

► **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 4, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 4, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.

► **Conjuros de juramento:** Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados. Una vez accedes a un conjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues un conjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuros...

► **Defensa:** Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.

► **Dogmas de los ancestros:** Las creencias del Juramento de los Ancestros han sido preservadas durante más siglos de los que pueden contarse. Este juramento enfatiza los principios de lo bueno por encima de la ley o el caos. Sus cuatro principios básicos son simples. Aviva la Luz. A través de tus actos de piedad, amabilidad...

► **Expulsar a los infieles:** Puedes usar tu Canalizar Divinidad para pronunciar antiguas palabras que dañan a las criaturas feéricas y demoniacas al escucharlas. Como una acción, presentas tu símbolo sagrado, y cada criatura feérica o demoniaca en un rango de 30 pies o menos de ti que pueda escucharte debe realizar una tirada...

► **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere PG hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 PG para curar una enfermedad o veneno.

► **Ira de la naturaleza:** Puedes usar tu Canalizar Divinidad para invocar fuerzas primigenias que paralicen al objetivo. Como una acción, puedes hacer que enredaderas espectrales crezcan y atrapen a una criatura que puedas ver y esté a 40 pies o menos de ti. La criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza o Des...

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.

► **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

► **Salud divina:** La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.

► **Sentidos divinos:** Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso

► **Crítico mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.

► **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

Nekhara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Favor de Mielikki

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

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
<input type="checkbox"/>	1	<u>Golpe apresador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apresado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.</p>							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
<p>Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.</p>							
<input type="checkbox"/>	2	<u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
<p>Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.</p>							
<input type="checkbox"/>	2	<u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
<p>Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.</p>							
<input type="checkbox"/>	3	<u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
<p>Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.</p>							
<input type="checkbox"/>	3	<u>Protección contra energía</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
<p>Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.</p>							

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

8

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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>Castigo abrasador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderá al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede pararse a apagar el fuego.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo atronador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma suena como un trueno que se escucha a 300 pies. El ataque inflige 2d6 puntos de daño de trueno extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Fuerza o ser empujada a 10 pies de ti y tumbada.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo furioso</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.						
<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>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>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Duelo forzado</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V
Si el objetivo falla una TS de Sabiduría, se enfrenta obligada a ti en un duelo. Tendrá desventaja en los ataques contra otras criaturas que no seas tú y debe superar una TS de Sabiduría para alejarse más de 30 pies de ti. El conjuro acaba es atacada por un aliado tuyo o si atacas a otra criatura.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Favor divino</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Golpe apresador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apresado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DM.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.						
<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>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>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Castigo marcador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu arma resplandece con un brillo astral en tu siguiente ataque de arma e inflige 2d6 puntos de daño radiante, el cual se vuelve visible si era invisible, irradia luz tenue a 5 pies y no puede volverse invisible. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hallar corcel</u>	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S
Convocas una montura espiritual excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Entiende tu idioma y puedes comunicarte telepáticamente con ella. Al montar, puedes lanzar conjuros de alcance personal sobre ella. Sólo puedes tener una montura a la vez.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

8

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución si falla, recibe 2do daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1do por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	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 <u>Zona de verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Crea una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Arma elemental</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Conviertes un arma tocada en mágica. El arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e inflige 1d4 puntos de daño extra del tipo elegido (ácido, frío, fuego, electricidad o sónico) al impactar. El bonificador y daño aumentan a +2/2d4 a nivel 5+ y a +3/3d4 a nivel de conjuro 7+.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Aura de vitalidad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 Puntos de Golpe.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza; si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Castigo cegador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma resplandece con luz brillante y provoca 3d8 puntos extra de daño radiante. Además, el objetivo debe serar una TS de Constitución o quedar cegado hasta que finalice el conjuro. Puede realizar una TS al final de cada turno para anular el efecto.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Círculo mágico</u>	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, fatás, 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 <u>Crear comida y agua</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente, suficientes para sustentar hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida, pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	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 <u>El manto del cruzado</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Irradias un poder sagrado en un aura de 30 pies de radio, volviendo más audaces a las criaturas amigas. El aura se mueve contigo, centrada en ti. Cada criatura no hostil dentro del aura (incluido tú) que impacte con un ataque armado causa un daño extra de 1d4 puntos de daño radiante.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Levantar maldición</u>	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 <u>Luz del día</u>	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. Emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Mortaja espiritual</u>	Nigromancia	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Invocas a espíritus de criaturas muertas, que revolotean a tu alrededor hasta que el conjuro termine. Los espíritus son intangibles e invulnerables. Hasta que el conjuro termine, cualquier ataque que hagas causarás 1d8 de daño adicional cuando impactes a una criatura que esté a 10 pies o menos d...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Protección contra energía</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	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.						