



COLECCIÓN ur "venganza d.."  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 9

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Acólito de Set Maldito

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

52442

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+1

12

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

+5

20

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

0

10

- Fuerza +1
  - Destreza +2
  - Constitución +7
  - Inteligencia +10
  - Sabiduría +6
  - Carisma +1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
  - Arcanos +9
  - Atletismo 0
  - Engañar 0
  - Historia +5
  - Interpretación +1
  - Intimidar +2
  - Investigación +9
  - Juego de Manos +1
  - Medicina +5
  - Naturaleza +5
  - Percepción +1
  - Perspicacia +5
  - Persuasión +1
  - Religión +9
  - Sigilo +1
  - Supervivencia +1
  - Trato con Animales +1
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA      +1 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Khopesh	+2	2d4 +1 Cortante C..
Arco de Tejo Mul...	+5	1d6 +3 Perforante
Descarga de Fue..	+9	2d10 Fuego
Toque Helado	+9	2d8 Necrótico

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:  
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Útiles de Herborista (PHB)

Idiomas:  
Común, Dracónico, Infracomún, Celestial. (Insuflado Mágicamente) Élfico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Bolsa de Dinero
  - Cantimplora (2L) - vacía
  - Pack de erudito
  - Rueda de oraciones
  - vestiduras Comunes de Noble Mulhoradino
  - Ankh Sagrado
  - Incienso (2 varas)
  - Anillo de Serpiente (Set)
  - Libro(s) de Conjuros de Ur (2)
  - Pergamino de Protección INFERNALES - Pergamino Raro
  - Pergamino de Conjuro LEVITAR - Nivel 2
  - Pergamino Infrecuente
  - Flecha Mágica (2) - Munición Infrecuente
  - Yelmo Aterrador - Objeto Maravilloso Común
  - Capa de Revoloteo - Objeto Maravilloso Común
  - Cristal de Acero Arcano - Cristal de Aumento Común
  - Perla de Poder - Objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN por Lanzador de Conjuros)
  - Escarabajo de Protección - Objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
  - Poción Curativa - Poción Común (4)
- EQUIPO

Puedo encontrar intereses comunes con mis enemigos más fieros, empatizar con ellos y trabajar por la paz. He disfrutado de buena comida y bebida, y de la alta sociedad entre la élite de mi templo. La vida agreste me pone de los nervios.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. Espero llegar un día a lo más alto de la jerarquía religiosa de mi fe (legal).

IDEALES

Algún día me vengaré de la jerarquía corrupta del templo que me tacho de hereje.

VÍNCULOS

Soy inflexible en mis opiniones.

DEFECTOS

Mago Nivel 9

- Copiar un conjuro en el libro
- Cosecha sombría
- Erudito de la nigromancia
- Esclavos muertos vivos
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Notes:

- Lanzador en combate
- Lanzador preciso
- Resiliente

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

En la lejana Mulhorand, el delito de amar a la esposa del Faraón estaba penado por la muerte. Sin embargo, Ur, uno de sus consejeros, guardián de las Arenas Rojas del Desierto, visionario de Set, sintió como el fuego de las arenas ardía en sus entrañas al cruzar su mirada con la esposa del Faraón. En el secreto de los momentos en que la primera dama del Rey-Dios de Mulhorand no se encontraba atendiendo a su esposo y era libre de deambular por palacio, ella y Ur se encontraban espiritualmente y físicamente. Pero el Faraón halló la forma de conocer la verdad, a pesar de las precauciones físicas y místicas del consejero Ur. Así, mientras la esposa era castigada con la muerte a latigazos pública, Ur sufrió el terrible Entumbamiento Ovidado, la maldición del Momificado sin Nombre, aquel a quien Anubis no reconocería en el más allá ni llevaría a su reposo final, dejándolo como alma en pena en la frontera entre la vida y la muerte. Ur prometió venganza frente al Faraón y

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.

► **Lanzador preciso:** Cuando lances un conjuro que precise de una tirada de ataque, su alcance se duplica e ignora cobertura media y tres cuartos. Aprendes un truco que requiera de una tirada de ataque. Escógelos de entre las listas de bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago.

► **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.

► **Copiar un conjuro en el libro:** 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.

► **Cosecha sombría:** En el nivel 2 ganas la habilidad de recoger la energía vital de las criaturas que matas con tus conjuros. Una vez por turno, cuando matas a una o más criaturas con un conjuro de nivel 1 o superior, recuperas un número de puntos de golpe equivalentes al doble del nivel del conjuro, o el triple de ...

► **Erudito de la nigromancia:** A partir del momento en el que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de nigromancia en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

► **Esclavos muertos vivientes:** En el nivel 6, añades el conjuro Animar muerto a tu libro de conjuros si aún no lo tenías. Cuando lanzas animar muerto, puedes designar un cuerpo o una pila de huesos adicional, creando otro zombi o esqueleto, según corresponda. Siempre que crees un muerto viviente usando un conjuro de nigromancia...

► **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.

► **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.

► **Recuperación arcana:** 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.

► **Reemplazar el libro:** 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.

Humano Mulhoradino. Sacerdote-Filósofo de Set. Alzado de la Muerte.

\*\*RASGOS DE ALZADO\*\* (HUECO)

- \*Sin Edad\*: No envejeces, y los efectos que te harían envejecer, no te afectan.
- \*Aterrado a la vida\*: Cuando haces TS de Muerte y obtienes 16+, recuperas 1 P.G.
- \*Renacimiento\*: Retienes tu Tipo de Criatura, aunque quedas señalado como No Muerto a Conjuros y otros efectos que detectan la presencia de Tipo de Criatura No Muerto.
- \*Presencia inquietante\*: Como Acción, puedes inquietar a una criatura que te vea hasta a 15 pies de donde estés. El objetivo tiene Desventaja en la próxima TS que haga en el siguiente minuto. Constructos, No Muertos y criaturas que no puedan asustarse serán inmunes a este Rasgo. Una vez lo uses, no podrás usarlo de nuevo hasta un Descanso Largo.

\*\*DESARROLLO DE LA MALDICIÓN DE LA MOMIA\*\*

- \*Desventaja en\* pruebas de Carisma (Engañar y Persuasión).
- \*Resistencia al Daño\* necrótico, veneno, Contundente/Cortante/Perforante de armas y ataques no mágicos.
- \*Susceptible a la Expulsión de Clérigos y Paladines\* con ventaja en la Tirada de Salvación.
- \*Ventaja en Ataques\* Mágicos de Conjuros que requieran Tocar a un objetivo con un Ataque de Conjuro, y sean de la Escuela de Nigromancia.
- \*Ventaja en Salvaciones contra Efectos de\* Hechizado, Fatiga, Asustado y Envenenado.
- \*Vulnerables al Daño\* Fuego y Radiante.

\*Familiar Murciélago Demoníaco\*  
<https://dungeon20.com/games/dnd-5/creatures/261-murcielago>

- \*Resistencia\* Frío, Fuego, Trueno; Contundente Cortante Perforante \*No Mágicos\*.
- \*Inmunidad\* Daño por Veneno, Estado Envenenado.
- \*Resistencia Mágica\* ventaja en Tiradas de Salvación contra Conjuros y otros Efectos mágicos.
- \*Idiomas\* Entiende Común y Abisal (\*pero no puede hablarlos\*).

Ur ha sido \*insuflado Mágicamente\* en \*Aguas Profundas\* con el conocimiento para utilizar (Competencia) Útiles de Herbolario.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

# COLECCIÓN ur "Venganza de Set"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 14 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.					
	Truco <u>Plaga</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
	Creas un enjambre de ácaros, pulgas y otros parásitos, que aparecen momentáneamente sobre una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibirá 1d6 de daño de veneno y se moverá 5 pies en una dirección a...					
	Truco <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...					
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Creas una mano esqueletrica 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 PG 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>Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
	Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caida de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
	Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, atteriza de pie y el conjuro termina para ella.					
<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>Disco flotante de Tenser</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
	Creas un disco de 3 pies de diámetro flotando 3 pies en un espacio sin ocupar. Aguanta hasta 500 libras y te sigue para permanecer a 20 pies de ti siempre que pueda. Si te alejas más de 100 pies del disco (porque no es capaz de seguirte), el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
	Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
	Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
	Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
	Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro 'Proyectil mágico'.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Grasa</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S, M
	Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado y lo convierte en terreno difícil. Las criaturas en pie en el área, y las que entren o terminen su turno en ella deben superar una TS de Destreza para no caer tumbadas.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
	Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.					

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 14 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
<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 sónico). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dados (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dado alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dado inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo nauseabundo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo de energía enfermiza arremete contra una criatura. Si le alcanzas con un ataque de conjuro a distancia, sufre 2d8 puntos de daño por veneno y debe superar una TS de Constitución o quedar envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.						
<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 PG actuales (ignorando criaturas inconscientes y que no pueden ver).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Alterar el propio aspecto</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Assumes una forma diferente a elegir. Forma acuática: respiras bajo el agua y nadas a tu velocidad. Armas naturales: tus golpes sin armas son mágicos, infligen 1d6+1 daño según el arma y tienes +1 al ataque. Cambiar apariencia: transformas tu apariencia, altura, peso, rasgos, sonido de tu voz, etc.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Corona de la locura</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar encantado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	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 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar al conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Nube de dagas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<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>Rayo abrasador</u>	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 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Telaraña</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Creas una masa de telarañas pegajosas que llena un cubo de 20 pies. La zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil. Cada criatura que empieza su turno en la telaraña o que entra debe superar una TS de Destreza o quedar apresada. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 14 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2 <u>Ver invisibilidad</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una 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 turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Animar a los muertos</u>	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 <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>Contrabechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Desplazamiento</u>	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 <u>Forma gaseosa</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada se transforma en una nube brumosa, junto con todo lo que lleve. Vuela a una velocidad de 10 pies, tiene resistencia al daño no mágico y ventaja en las TS de Fue, Des y Con. Puede atravesar pequeños agujeros. No cae incluso incapacitado. No puede hablar, atacar o lanzar conjuros.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Alfio custodio</u>	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
Crea una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 10 pies de diámetro. Indica la condición de activación. Puede almacenar un conjuro de nivel igual o inferior al espacio de conjuro utilizado o provocar una explosión de 20 pies de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Imagen mayor</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Creas la imagen de un objeto, criatura y algún otro fenómeno visible de hasta 20 pies. La imagen parece real, incluyendo sonidos, olores y temperatura correspondiente a lo que representa. Puedes moverla como una acción. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación).						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Imponer maldición</u>	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 <u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Meteoritos Diminutos de Melf</u>	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 <u>Nube apesetosa</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Creas una esfera de gas amarillo y nauseabundo de 20 pies de radio. Cada criatura que comience su turno dentro de la nube debe superar una TS de Constitución contra el veneno o gastar su acción vomitando y tambaleándose. Las criaturas que no respiran o inmunes al veneno no se ven afectadas.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Relámpago</u>	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 <u>Toque vampírico</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas la mitad del daño infligido. Puedes volver a hacer el ataque en cada turno como acción. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Volar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Una criatura voluntaria tocada consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. Puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Asesino fantasmal</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Creas una manifestación ilusoria de las pesadillas del objetivo. Debe realizar TS de Sabiduría o quedar asustado mientras dura el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, debe superar TS de Sabiduría o recibir 1d10 puntos de daño psíquico por nivel de conjuro. Si la supera, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, vuela a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú 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 en el cuerpo del objetivo.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución: si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 14 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	4 <u>Muro de fuego</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
<p>Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Ojo arcano</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	30 pies	V, S, M
<p>Creas un ojo mágico e invisible dentro del alcance que planea en el aire. Recibes información visual mentalmente del ojo, que tiene visión normal y visión en la oscuridad hasta 30 pies. El ojo ve en cualquier dirección. Como acción, puedes mover el ojo hasta 30 pies en cualquier dirección.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Tentáculos negros de Evard</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
<p>Tentáculos negros llenan un cuadrado del suelo de 20 pies. Convierten el terreno en difícil. Una criatura que entra por primera vez o empieza su turno en el área debe superar una TS de Destreza o recibir 3d6 de daño y quedar apresada. Los apresados reciben 3d6 daño/turno (acción+TS Fue/Des libera).</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Tormenta de hielo</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	300 pies	V, S, M
<p>Cae granizo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 de altura. Cada criatura en el área debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 de daño por frío o, si tiene éxito, la mitad. El daño contundente aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Cono de frío</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
<p>Una explosión de aire frío brota de tus manos. Cada criatura en un cono de 60 pies debe superar una TS de Constitución o recibir 8d8 puntos de daño por frío (si tiene éxito, la mitad). Si muere se convierte en una estatua de hielo. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Dominar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
<p>Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría (con ventaja si estás luchando contra él) o quedar hechizado. Puedes darle órdenes con un vínculo telepático y hará lo posible por obedecértas. La duración aumenta hasta 10 minutos a nivel de conjuro 6, 1 hora a 7 y 8 horas a nivel 8.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Ensueño</u>	Ilusión	1 minuto	8 horas	Ilimitado	V, S, M
<p>Da forma a los sueños de una criatura que conozcas y que esté en tu mismo plano. Tú o una criatura voluntaria que tocas actuáis como mensajeros. Si el objetivo está durmiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Geas</u>	Encantamiento	1 minuto	30 días	60 pies	V
<p>Das una orden mágica a una criatura que puedas ver. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Hechizada, recibe 5d10 puntos de daño psíquico si actúa contra tus instrucciones (máximo una vez al día). Una orden suicida termina el conjuro.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Inmovilizar monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
<p>Una criatura que puedas ver a tu elección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final de cada turno. Si tiene éxito, el conjuro termina. Puedes afectar a otra criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 5.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Mano de Bigby</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
<p>Creas una mano grande que se mueve a tus órdenes. Tiene CA 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 (+8) y Des 10 (+0). Puedes usar tu acción adicional para provocar efectos: Agarrar, presa 2d6+mod conjuros; Puño golpe cuerpo a cuerpo 4d8 daño; Interponerse y Empujar. El daño aumenta por nivel de conjuro.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Nube aniquiladora</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
<p>Creas una esfera de niebla venenosa de 20 pies de radio en un punto que elijas. Al entrar o comenzar el turno dentro, una criatura debe realizar una TS de Constitución. Si falla recibe 5d8 de daño por veneno. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.</p>						