

COLECCIÓN Ygrein

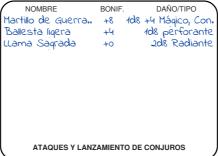
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 9 Acólito Miquel "Lupino" Ishmant CLASE Y NIVEL TRASFONDO **JUGADOR** Humano Legal neutral 60312 ALINEAMIENTO **PUNTOS DE EXPERIENCIA ESPECIE**





He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior. Cito (a veces mal) textos y proverbios sagrados en casi todas las situaciones. RASGOS DE PERSONALIDAD Poder. Espero llegar un día a lo más alto de la jerarquía religiosa de mi fe (legal). IDEALES Moriría por recuperar una antigua reliquia de mi fe que se perdió hace mucho. VÍNCULOS Una vez elijo una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás.



<u>Clérigo Nivel 9:</u>

- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar: Bendición de guerra Canalizar: Impacto guiado

- Clérigo de guerra Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 10 menor

DEFECTOS

- Expulsar muertos vivientes
- Golpe divino: 1d8 daño adicional - Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Idiomas

Común, Enano, Abisal, Habla Profunda

Armadura de plaças CA 18 Escudo Mágico - Armadura Infrecuente сА з - Bolsa de Dinero Pack de sacerdote - Remedio contra Licántropos

virotes

- Estuche
- Poción de Escalada Poción Común
- Poción de Fuerza de Gigante de la Escarcha Poción Rara
- Cinturón de Golpes Objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SIN TONIZACIÓN)
- Guantes Flamígeros Objeto Maravilloso Infrecuente (Requieren SIN TONIZACIÓN)
- Llama Sagrada

RASGOS Y ATRIBUTOS

EQUIPO

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Ecanalizar divinidad: Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivientes o realizar un efecto determinado por tu dominio. Los usos se recuperan tras un descanso breve o largo. La CD de las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.
- Lanalizar: Bendición de guerra: Cuando una criatura en un rango de 30 pies de ti hace una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para darle a esa criatura un bonificador de 110 a la tirada, usando tu Canalizar Divinidad. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DH diga si el ataque golpea o falla.
- ▶ <u>Canalizar Impacto guiado:</u> Cuando realices una tirada de ataque, puedes usar tu Canalizar Divinidad para ganar un bonificador de +10 a la tirada. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque acierta o falla.
- ▶ <u>Clérigo de guerra:</u> Cuando usas la acción de Atacar, puedes hacer un ataque con armas como acción adicional. Puedes usar este rasgo un número de veces equivalente a tu modificador de Sabiduría (con un mínimo de 1). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso prolongado.
- ▶ <u>Conjuros de dominio</u>: Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.
- Destruir muertos vivientes: Cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivientes, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafio es igual o inférior al umbral siguiente:
- Destruye con VD 1 o menor
- Expulsar muertos vivientes: Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivientes. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 ples debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.
- ▶ <u>solpe divino</u>: A partir del nivel 8 ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con armas. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con armas puedes hacer que el ataque cause daño adicional del mismo tipo que causa el arma al objetivo.
- 1d8 daño adicional
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de ciérigo utilizando tu Sabiduria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de ciérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (saivo trucos).
- ▶ <u>Lanzamiento ritual</u>: Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

COLECCIÓN Ygrein

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo Sabiduría
CLASE SORTÍLEGA CARACTERÍS

CARACTERÍSTICA MÁGICA CD SA

16 CD SALVACIÓN CONJUROS +8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



Truco Luz Un objeto de no más de 10 superar una TS de Destrez Truco Piedad con los moribundos Tocas a una criatura viva qu Truco Resistencia Tocas a una criatura viva qu Truco Resistencia Tocas a una criatura viva qu Truco Resistencia Tocas a una criatura volunta dado antes o después de h 1 Bendición Bendices hasta a tres criat titirar 104 y sumar el resultac 1 Curar heridas Una criatura que tocas recu efecto ni en no muertos ni c 1 Escudo de fe Un campo brillante rodea a l 1 Favor divino Tu plegaria te fortalece con 1 Infligir heridas Haces un ataque de conjuro 1 Oto por cada nivel de conjuro 1 Perdición Hasta 3 criaturas (+1 criatur salvación antes de que term 1 Saeta guiada Un rayo de luz cae sobre ur daño radiante y el siguiente 2 Arma espiritual Creas un arma espectral flo característica mágica. El dañ Tocas un arma no mágica. El dañ Creas un arma no mágica. El dañ Despiritual Despirit	e nivel 17 (4d8). Evocación po pies emite luz brillante del color eza para evitar el conjuro. Nigromancia que tenga o puntos de golpe. La c Abjuración taria. Una vez antes de que el co hacer la TS. Entonces, termina e Encantamiento aturas de tu elección dentro del a ado a su tirada. Afecta a una cri Evocación cupera un número de puntos de el constructos. Abjuración	1 acción r que quieras en un radio de 20 1 acción criatura se estabiliza. Este con 1 acción onjuro termine, puede tirar 1d4 el conjuro. 1 acción alcance. Cuando un objetivo haciatura más por cada nivel de conjur 1 acción golpe igual a 1d8/nivel de conjur	Instantáneo ro + tu modificador por característica	Toque ales. Si el portador del objeto es Toque os ni constructos. Toque e salvación de su elección. Puedo 30 pies ón antes de que termine el conju Toque e para lanzar conjuros. Este conju	V, M s hostil, debo V, S V, S, M e tirar el V, S, M aro, puede V, S
Truco Luz In objeto de no más de 10 superar una TS de Destrez Truco Piedad con los moribundos Tocas a una criatura viva qua locas a una criatura viva qua locas a una criatura volunta lado antes o después de ha la Bendición Bendices hasta a tres criatura 104 y sumar el resultación de locas recuestrecto ni en no muertos ni de la lado antes o después de ha cariatura que tocas recuestrecto ni en no muertos ni de la lado antes de la lado anteriatura de la lado ant	e nivel 17 (408). Evocación o pies emite luz brillante del color eza para evitar el conjuro. Nigromancia que tenga o puntos de golpe. La c Abjuración taria. Una vez antes de que el co hacer la TS. Entonces, termina e Encantamiento aturas de tu elección dentro del a ado a su tirada. Afecta a una cri Evocación Lupera un número de puntos de len constructos. Abjuración I la criatura que elíjas dentro del Evocación I un fulgor divino. Hasta que el co	1 acción r que quieras en un radio de 20 1 acción criatura se estabiliza. Este con 1 acción onjuro termine, puede tirar 104 21 conjuro. 1 acción alcance. Cuando un objetivo haciátura más por cada nivel de co 1 acción golpe igual a 108/nivel de conjur 1 acción adiciona alcance y le concede un bonificiona	1 hora 1 hora 20 pies y luz tenue en 20 pies adicion. Instantáneo Injuro no tiene efecto sobre no muerto Concentración 1 minuto 1 y añadir el resultado a una tirada de Concentración 1 minuto 1 ga una tirada de ataque o de salvació 2 conjuro por encima de 1. Instantáneo 1 no + tu modificador por característica 1 Concentración 10 minuto	Toque ales. Si el portador del objeto es Toque os ni constructos. Toque e salvación de su elección. Puedo 30 pies ón antes de que termine el conju Toque e para lanzar conjuros. Este conju	v, M s hostil, deb v, S v, S, M e tirar el v, S, M arro, puede v, S
an objeto de no más de 10 superar una TS de Destrez Truco Piedad con los moribundos. Truco Resistencia Tocas a una criatura viva quado antes o después de ha Bendición Bendices hasta a tres criatura 104 y sumar el resultación 1 a Curar heridas una criatura que tocas recu fecto ni en no muertos ni control de la campo brillante rodea a la favor divino 1 a Favor di	o pies emite luz brillante del coloreza para evitar el conjuro. Nigromancia que tenga o puntos de golpe. La c Abjuración taria. Una vez antes de que el co hacer la TS. Entonces, termina e Encantamiento aturas de tu elección dentro del a ado a su tirada. Afecta a una cri Evocación un en constructos. Abjuración la criatura que elíjas dentro del Evocación n un fulgor divino. Hasta que el co	1 acción criatura se estabiliza. Este con 1 acción onjuro termine, puede tirar 104 21 conjuro. 1 acción alcance. Cuando un objetivo haciatura más por cada nivel de co 1 acción golpe igual a 108/nivel de conjur 1 acción adiciona alcance y le concede un bonificiona	Instantáneo Instantáneo Injuro no tiene efecto sobre no muerto Concentración 1 minuto 1 y añadir el resultado a una tirada de Concentración 1 minuto 1 y añadir el resultado a una tirada de 1 concentración 1 minuto 1 y añadir el resultado a una tirada de 1 concentración 1 minuto 1 y añadir el resultado a una tirada de 1 concentración 1 minuto 1 y añadir el resultado por característica 1 al Concentración 1 minuto	ales. Si el portador del objeto es Toque os ni constructos. Toque e salvación de su elección. Puedo 30 pies ón antes de que termine el conju Toque o para lanzar conjuros. Este conju	v, s, M e tirar el v, s, M uro, puede v, s
Truco Piedad con los moribundos Truco Piedad con los moribundos Truco Resistencia Truco Resistencia Truco Resistencia Truco Resistencia A Bendición Sendices hasta a tres criatira folly y sumar el resultación Sendices hasta a tres criatirar folly y sumar el resultación Curar heridas Truco A Curar heridas Truco A Escudo de fe Truco ampo brillante rodea a la	Para evitar el conjuro. Nigromancia que tenga o puntos de golpe. La c Abjuración taria. Una vez antes de que el co hacer la TS. Entonces, termina e Encantamiento aturas de tu elección dentro del a ado a su tirada. Afecta a una cri Evocación tupera un número de puntos de el en constructos. Abjuración la criatura que elijas dentro del Evocación n un fulgor divino. Hasta que el co	1 acción criatura se estabiliza. Este con 1 acción onjuro termine, puede tirar 1d4 el conjuro. 1 acción alcance. Cuando un objetivo haciatura más por cada nivel de co 1 acción golpe igual a 1d8/nivel de conjur 1 acción adiciona alcance y le concede un bonifica	Instantáneo njuro no tiene efecto sobre no muerto Concentración 1 minuto a y añadir el resultado a una tirada de Concentración 1 minuto aga una tirada de ataque o de salvació conjuro por encima de 1. Instantáneo To + tu modificador por característica al Concentración 10 minuto	Toque os ni constructos. Toque e salvación de su elección. Puedo 30 pies ón antes de que termine el conju Toque e para lanzar conjuros. Este conju	V, S, M V, S, M e tirar el V, S, M uro, puede V, S
moribundos Truco Resistencia Truco Resistencia Tocas a una criatura volunta dado antes o después de h 1 Bendición Sendices hasta a tres criat irar 104 y sumar el resultad 1 Curar heridas una criatura que tocas recu afecto ni en no muertos ni ci 1 Escudo de fe un campo brillante rodea a l 1 Favor divino Tu plegaria te fortalece con 1 Infligir heridas daces un ataque de conjuro do por cada nivel de conjuro 1 Perdición lasta 3 criaturas (+1 criatur salvación antes de que term 1 Saeta guiada un rayo de luz cae sobre un laño radiante y el siguiente 2 Arma espiritual ureas un arma espectral flo característica mágica. El dar 1 Cocas un arma no mágica. I 2 Auxillo 1 Pegaria de cura dasta seis criaturas de tu el dado objetivo aumenta en con adada objetivo aumenta no no 2 Plegaria de cura dasta seis criaturas de tu el nuertos ni a constructos. Le 2 Potenciar caract Tocas a una criatura y le of larga), Constitución (y 2d6 Ti Tocas a una criatura y le of larga), Constitución (y 2d6 Ti 3 Disipar magia	que tenga o puntos de golpe. La constructos. Abjuración taria. Una vez antes de que el conhacer la TS. Entonces, termina expersa de tu elección dentro del ado a su tirada. Afecta a una crievocación uppera un número de puntos de en constructos. Abjuración la criatura que elijas dentro del Evocación un fugor divino. Hasta que el constructos un fugor divino.	criatura se estabiliza. Este con 1 acción onjuro termine, puede tirar 104 21 conjuro. 1 acción alcance. Cuando un objetivo hadiatura más por cada nivel de co 1 acción golpe igual a 108/nivel de conjur 1 acción adiciona alcance y le concede un bonifica	Concentración 1 minuto (1 y añadir el resultado a una tirada de Concentración 1 minuto aga una tirada de ataque o de salvació conjuro por encima de 1. Instantáneo ro + tu modificador por característica al Concentración 10 minuto	os ni constructos. Toque e salvación de su elección. Puede 30 pies ón antes de que termine el conju Toque para lanzar conjuros. Este conju	V, S, M e tirar el V, S, M v, S, M v, S
Truco Resistencia Truco Resistencia Truco Resistencia Truco a una criatura volunta Iado antes o después de h 1 Bendición Sendices hasta a tres criat irar 104 y sumar el resultac 1 Curar heridas Ina criatura que tocas recu Infecto ni en no muertos ni In plegaria te fortalece con Interpreta de conjunta Interpreta de co	Abjuración taria. Una vez antes de que el contact la TS. Entonces, termina e Encantamiento aturas de tu elección dentro del abdo a su tirada. Afecta a una criu Evocación upera un número de puntos de la constructos. Abjuración la criatura que elijas dentro del Evocación un fulgor divino. Hasta que el contro de la confección un fulgor divino. Hasta que el contaction hasta que el contactio	1 acción onjuro termine, puede tirar 1d4 21 conjuro. 1 acción alcance. Cuando un objetivo har iatura más por cada nivel de c 1 acción golpe igual a 1d8/nivel de conjur 1 acción adiciona alcance y le concede un bonifi	Concentración 1 minuto 1 y añadir el resultado a una tirada de Concentración 1 minuto 1 aga una tirada de ataque o de salvació conjuro por encima de 1. Instantáneo ro + tu modificador por característica 1 Concentración 10 minuto	Toque e salvación de su elección. Puedi 30 pies ón antes de que termine el conju Toque 1 para lanzar conjuros. Este conji	v, S, M v, o, puede v, s
Tocas a una criatura voluntalado antes o después de h 1 Bendición 1 Curar heridas Unar heridas Unar criatura que tocas recu Afecto ni en no muertos ni o 1 Escudo de fe Un campo brillante rodea a l 1 Favor divino 1 Infligir heridas Idaces un ataque de conjuro odo por cada nivel de conjuro do por cada nivel de conjuro odo por cada	taria. Una vez antes de que el co hacer la TS. Entonces, termina e Encantamiento aturas de tu elección dentro del a ado a su tirada. Afecta a una cri Evocación Lupera un número de puntos de en constructos. Abjuración La criatura que elijas dentro del Evocación n un fulgor divino. Hasta que el co	onjuro termine, puede tirar 104 21 conjuro. 1 acción alcance. Cuando un objetivo haciatura más por cada nivel de conjur golpe igual a 108/nivel de conjur 1 acción adiciona alcance y le concede un bonifi	Concentración 1 minuto aga una tirada de concentración 1 minuto aga una tirada de ataque o de salvació conjuro por encima de 1. Instantáneo ro + tu modificador por característica al Concentración 10 minuto	e salvación de su elección. Puedi 30 pies ón antes de que termine el conju Toque 1 para lanzar conjuros. Este conju	v, S, M v, o, puede v, s
Sendices hasta a tres criatirar 104 y sumar el resultacion de feun campo brillante rodea a la Favor divino 1 Favor divino 1 Favor divino 1 Favor divino 1 Infligir heridas da conjuro de conjuro radiante y el siguiente de conjuro radiante y el siguiente de conjuro concede a tus al cada objetivo aumenta al usar de conjuro concede a tus al cada objetivo aumenta al usar de conjuro concede a tus al cada objetivo aumenta al usar de conjuro concede a tus al cada objetivo aumenta al usar de conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos. Le conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos. Le conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos. Le conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos. Le conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos. Le conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos. Le conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos de tu e conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos de tu e conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos de tu e conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos de tu e conjuro concede a tus al cada objetivo aumentan en constructos ni a constructos de tus el cada objetivo aumentan en constructos de tus el conjuro de conj	aturas de tu elección dentro del a ado a su tirada. Afecta a una cri Evocación Lupera un número de puntos de o en constructos. Abjuración la criatura que elijas dentro del Evocación n un fulgor divino. Hasta que el co	alcance. Cuando un objetivo ha iatura más por cada nivel de c 1 acción golpe igual a 1d8/nivel de conjur 1 acción adiciona alcance y le concede un bonifi	ga una tirada de ataque o de salvació conjuro por encima de 1. Instantáneo ro + tu modificador por característica al Concentración 10 minuto	ón antes de que termine el conju Toque I para lanzar conjuros. Este conju	v, s
iriar 104 y sumar el resultacion de criatura que tocas recu fecto ni en no muertos ni ci 1 Escudo de fe In campo brillante rodea a I 1 Favor divino Tu plegaria te fortalece con 1 Infligir heridas laces un ataque de conjuro odro por cada nivel de conjuro lasta 3 criaturas (+1 criatur advación antes de que term 1 Saeta guiada In rayo de luz cae sobre un laño rad lante y el siguiente 2 Arma espicitual irreas un arma espectral flor aracterística mágica. El dará liccas un arma no mágica. H conjficador aumentan en se lasta seis criaturas de tu el lasta seis criaturas el el lasta seis criaturas el el lasta seis criatura el el lasta seis criatura el el lasta seis criatura el el lasta seis	ado a su tirada. Afecta a una cri Evocación Lupera un número de puntos de g Len constructos. Abjuración La criatura que elijas dentro del Evocación n un fulgor divino. Hasta que el co	iatura más por cada ñivel de c 1 acción golpe igual a 1d8/nivel de conjur 1 acción adiciona alcance y le concede un bonifi	Conjuro por encima de 1. Instantáneo ro + tu modificador por característica al Concentración 10 minuto	Toque Para lanzar conjuros. Este conju	v, s
Ina criatura que tocas recu Ifecto ni en no muertos ni o I Escudo de fe In campo brillante rodea a I I Favor divino Tu plegaria te fortalece con I Infligir heridas laces un ataque de conjuro do por cada nivel de conjuro do por cada nivel de conjuro dasta 3 criaturas (+1 criatur salvación antes de que term I Saeta guiada In rayo de luz cae sobre ur laño radiante y el siguiente 2 Arma espiritual creas un arma espectral flo característica mágica. El dañ 2 Arma mágica Tocas un arma no mágica. H sonificador aumenta al usar locas un arma no mágica. H sonificador aumenta al usar 2 Plegaria de cura dasta seis criaturas de tu el nuertos ni a constructos. Le 1 Potenciar caract Tocas a una criatura y le of larga), Constitución (y 2d6 Ti 3 Disipar magia	upera un número de puntos de o l en constructos. Abjuración la criatura que elijas dentro del Evocación n un fulgor divino. Hasta que el co	golpe igual a 1d8/nivel de conjur 1 acción adiciona alcance y le concede un bonifi	ro + tu modificador por característica al Concentración 10 minuto	para lanzar conjuros. Este conju	
fecto ni en no muertos ni de la campo brillante rodea a la la campo de la cae sobre un laño radiante y el siguiente la campo de la cae sobre un laño radiante y el siguiente la campo de la cae sobre un laño radiante y el siguiente la campo de la cae sobre un laño radiante y el siguiente la campo de la cae sobre un laño radiante y el siguiente la campo de la cae sobre un arma espectral floar acacterística mágica. El dara la capa de la campo de la conjuro concede a tus al ada objetivo aumenta al usar la conjuro concede a tus al ada objetivo aumentan en la capa de cura la característica de cura la característica de cura la característica de cura la constructos ni a constructos. La la capa, Constitución (y 2d6 fictoria de cura la característica a una criatura y le ofarga), Constitución (y 2d6 fictoria de cura la característica a una criatura y le ofarga), Constitución (y 2d6 fictoria de cura la característica a una criatura y le ofarga), Constitución (y 2d6 fictoria de cura la característica a una criatura y le ofarga), Constitución (y 2d6 fictoria de cura la característica a una criatura y le ofarga), Constitución (y 2d6 fictoria de cura la característica a una criatura y le ofarga), Constitución (y 2d6 fictoria de cura la característica a una criatura y le ofarga).	l en constructos. Abjuración la criatura que elijas dentro del Evocación n un fulgor divino. Hasta que el co	1 acción adiciona alcance y le concede un bonifi	al Concentración 10 minuto	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	uro no tiene
In campo brillante rodea a la favor divino Tu plegaria te fortalece con la plegaria te fortalece con la plegaria te fortalece con la cesu un ataque de conjuro do por cada nivel de conjuro do por cada nivel de conjuro lasta 3 criaturas (+1 criatur valvación antes de que term la conjuro de luz cae sobre un la conjunta de la conjunta la construción antes de que term la conjunta conjunto concede a tus al cada objetivo aumenta al usar la conjunta la conjunta conjunto concede a tus al cada objetivo aumenta ne conjunta la conjunta la conjunta la conjunta conjunta la conjunta la conjunta la conjunta la conjunta la constructos ni a constructos. La conjunta la constructos ni a constructos c	la criatura que elijas dentro del Evocación n un fulgor divino. Hasta que el co	alcance y le concede un bonifi		s 60 pies	
1 Favor divino Tu plegaria te fortalece con Tu plegaria te fortalece con Infligir heridas laces un ataque de conjuro Odo por cada nivel de conjuro Cho por cada nivel de conjuro Infligir heridas laces un ataque de conjuro Infligir heridas laces un ataque de conjuro Infligir heridas Infligir heri	la criatura que elijas dentro del Evocación n un fulgor divino. Hasta que el co		icador de +2 a la CA mientras dura e		v, S, M
Tu plegaria te fortalece con Tu plegaria te fortalece con Iu Infligir heridas laces un ataque de conjuro do por cada nivel de conjuro do por cada nivel de conjuro Iu Perdición lasta 3 criaturas (+1 criatural vación antes de que term Iu Saeta guiada la rayo de luz cae sobre ur laño radiante y el siguiente Iu 2 Arma espectral floaracterística mágica. El daño Iu Cas un arma no mágica. Honificador aumenta al usar Iu Cas un arma no mágica. Honificador aumenta al usar Iu Cas un arma no mágica. La dada objetivo aumentan en la dada objetivo aumentan en la dada objetivo aumentan en la dasta seis criaturas de tu el lasta de la lasta seis criaturas de tu el lasta de lasta de la la	n un fulgor divino. Hasta que el co	1 acción adiciona		I conjuro.	
1 Infligir heridas aces un ataque de conjuro aces un ataque de conjuro do por cada nivel de conjuro 1 Perdición asta 3 criaturas (+1 criatur alvación antes de que term 1 Saeta guiada n rayo de luz cae sobre ur año radiante y el siguiente 2 Arma espiritual reas un arma espectral flo aracterística mágica. El dañ 1 2 Arma mágica. H onificador aumenta al usar ocicas un arma no mágica. H onificador aumenta al usar 1 2 Auxilio 1 2 Pegaria de cura asta seis criaturas de tu el nuertos ni a constructos. Le 1 2 Potenciar caract ocas a una criatura y le of arga), Constitución (y 2d6 no		oniura termine tue ataquee de		Personal Personal	V, S
aces un ataque de conjuro Mo por cada nivel de que term Mo por de luz cae sobre ur Mo radiante y el siguiente Mo por el mo por el mo por el mo Mo por el mo por el mo por el mo Mo		1 acción	Instantáneo		
asta 3 criaturas (+1 criatural alvación antes de que termo) 1 Saeta guiada en rayo de luz cae sobre uraño radiante y el siguiente) 2 Arma espiritual reas un arma espectral floaracterística mágica. El daño) 2 Arma mágica. Ponificador aumenta al usar o ocas un arma no mágica. Ponificador aumenta al usar o luca o pietivo aumenta en ocas un arma no concede a tusal adado objetivo aumentan en ocas un arma constructos. La puertos ni a constructos. La protenciar caracticas a una criatura y le ofarga), Constitución (y 206 7) 3 Disipar magia	ro cuerpo a cuerpo contra una cr		instattianeo Si impactas, el objetivo recibe 3010 pur	Toque ntos de daño necrótico. El daño (v, S aumenta
alvación antes de que term 1	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	v, S, 1
n rayo de luz cae sobre ur año radiante y el siguiente 2 Arma espiritual reas un arma espectral flo aracterística mágica. El dañ 2 Arma mágica ocas un arma no mágica. H onificador aumenta al usar 2 Auxilio u conjuro concede a tus al ada objetivo aumentan en u asta seis criaturas de tu el auctos ni a constructos. Le 0 2 Potenciar caract ocas a una criatura y le of arga), Constitución (y 2d6 7	ura / nivel de hechizo por encima mine el conjuro, debe tirar 1d4 y 1		acer una TS de Carisma. Si un objetiv	o falla, al realizar una tirada de	ataque o o
año fadiante y el siguiente 2 Arma espiritual reas un arma espectral flo aracterística máglica. El dañ 2 Arma máglica ocas un arma no máglica. H onificador aumenta al usar 2 Auxillo u conjuro concede a tus al ada objetivo aumentan en u asta seis criaturas de tu el auertos ni a constructos. Le 0 2 Potenciar caract ocas a una criatura y le ol arga), Constitución (y 2d6 7	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	v, s
reas un arma espectral floaracterística mágica. El dañ locas un arma no mágica. El dañ locas un arma no mágica de conficador aumenta al usar locajuro concede a tus al ada objetivo aumentan en su local loc	una criatura. Si impactas un ataq e ataque contra el objetivo tiene :		objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada niv : que termine tu siguiente turno.	el de conjuro por encima de 1) p	ountos de
aracterística mágica. El dañ 2 Arma mágica locas un arma no mágica. I 2 Auxilio 1 conjuro concede a tus al ada objetivo aumentan en s 2 Plegaria de cura asta seis criaturas de tu e nuertos ni a constructos. Le 1 2 Potenciar caract locas a una criatura y le of arga), Constitución (y 2d6 T 3 Disipar magia		1 acción adiciona		60 pies	V, S
iocas un arma no mágica. In onificador aumenta al usar la conjuro concede a tus al ada objetivo aumentan en la cura asta seis criaturas de tu e nuertos ni a constructos. La la constructos de tu e nuertos ni a constructos. La la constructos de tu e nuertos ni a constructos de tu e nuertos ni a constructos de accessa a una criatura y le otarga), Constitución (y 2d6 7 de 13 Disipar magia			i adicional para moverla 20 piez y rep		nou, poi
onificador aumenta a usar 2 Auxilio. 1 conjuro concede a tus al ada objetivo aumentan en o 2 Plegaria de cura asta seis criaturas de tu e nuertos ni a constructos. Le 1 2 Potenciar caraci 1 2 Potenciar y le ol arga), Constitución (y 2d6 T	Transmutación	1 acción adiciona	al Concentración 1 hora	Toque	V, S
u conjuro concede a tus al ada objetivo aumentan en sono en constructos de tu e asta seis criaturas de tu e auertos ni a constructos. La potenciar caracticas a una criatura y le ofarga), Constitución (y 2067)	Hasta que termine el conjuro, el : ar un espacio de conjuro de mayo		a mágica con un bonificador de +1 a la rior y +3 con nivel 6 o superior.	as tiradas de ataque y de daño.	EI
ada objetivo aumentan en . 2 <u>Plegaria de cura</u> asta seis criaturas de tu e nuertos ni a constructos. Le 1 2 <u>Potenciar caraci</u> ocas a una criatura y le ol arga), Constitución (y 2d6 7	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	۷, S, ۲
asta seis criaturas de tu e nuertos ni a constructos. Lá] 2 <u>Potenciar caraci</u> iocas a una criatura y le of arga), Constitución (y 2067)] 3 <u>Disipar magi</u> a	aliados dureza y determinación. E 1 5 mientras dura el conjuro. Se (Elige hasta tres criaturas dentr otorgan 5 PG adicionales por c	tro del alcance. El máximo de puntos : cada nivel por encima de 2.	de golpe y los puntos de golpe a	ictuales de
juertos ni a constructos. Lá 2 <u>Potenciar caraci</u> ocas a una criatura y le of arga), Constitución (y 2067 3 <u>Disipar magi</u> a	<u>ración</u> Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
ocas a una criatura y le ot arga), Constitución (y 2d6 7] 3 <u>Disipar magi</u> a	. elección que puedas ver dentro La curación aumenta en 1d8 por o	del alcance recuperan PG igua cada nivel por encima de 2.	al a 2d8 + tu modificador por caracter	rística para lanzar conjuros. No a	afecta a no
arga), Constitución (y 2d6 7] 3 <u>Disipar magia</u>	cterística Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, 1
, ,	otorgas una mejora mágica: venta PG temporales) o Sabiduría. Pue	aja en las pruebas de Inteligenc edes afectar a una criatura m	cia, Destreza (y evitar daño por caíd: nás por cada nivel por encima de 2.	a de 20 pies), Carisma, Fuerza (1	y duplicar
	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	v, s
	efecto mágico. Los conjuros lanza ba de ataque de conjuro con CD		:l igual o inferior al nivel del espacio de s exito, el conjuro termina.	l conjuro gastado terminan. Si es	s de nivel
3 <u>El manto del cru</u>	ruzado Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
radias un poder sagrado e entro del aura (incluido tú)		volviendo más audaces a las c mado causa un daño extra de	criaturas amigas. El aura se mueve co 104 puntos de daño radiante.	ontigo, centrada en ti. Cada criati	ura no hos
3 <u>Espíritus guardi</u> á		1 acción	Concentración 10 minuto	s Personal	V, S, M
spíritus guardianes revolote	en un aura de 30 pies de radio, 1 1) que impacte con un ataque arn		su velocidad a la mitad. Al entrar o c ño aumenta 1d8 por nivel de conjuro m		a, deben
3 Protección contr	en un aura de 30 pies de radio, i) que impacte con un ataque arn <u>lianes</u> Conjuración tean en un radio de 15 pies. Las	1 acción	Concentración 1 hora e daño que elijas: ácido, frío, fuego, rel	Toque	v, s

COLECCIÓN Ygrein

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo Sabiduría CLASE SORTÍLEGA CARACTERÍSTICA MÁGICA

16 CD SALVACIÓN CONJUROS

+8 BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
] 3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	v, S, M
ocas a ur		ı el último minuto y esta r	regresa a la vida con 1 punto de o	golpe. Este conjuro no puede hacer qu	•	
4	Destierro	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	v, S, M
a criatur r desten	a que puedas ver debe supe rado definitivamente a su pla	erar una TS de Carisma (ano natal. Puedes desterr	o ser desterrado. Si el objetivo e: rar a una criatura adicional por ca	s nativo del plano actual, viaja a un se ada nivel de conjuro por encima de 4.	emiplano inofensivo. Si n	o, puede
				8 horas Olpe del objetivo se reducirían a o com a anulado. Después el conjuro termina		v, s laño, este
4	Libertad de movimiento	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	v, S, M
movimier jetivo ni l	nto de una criatura voluntaria hacer que este quede paraliz	tocada no se ve afectad ado o apresado. Estar b	do por el terreno dificil, y los conju ajo el agua no le impone penalizac	uros y otros efectos mágicos no puec Jores al movimiento ni a los ataques.	den ni reducir la velocida	nd del
4	<u>Piel pétrea</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	v, S, M
	ro hace que la carne de una e, perforante y cortante no r		ques sea tan dura como la piedra	a. Hasta que el conjuro termine, el obje	etivo tiene resistencia al	daño
5	Golpe flamigero	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	v, S, M
a column 6 fuego :	na de tuego divino de 40 pies + 4d6 radiante. Si tienen éxito	, de altura y 10 de radio (o, la mitad. El daño aumer	cae en el punto que elijas. Las cri: nta 1d6 (fuego o radiante) por nivi	aturas dentro hacen una TS de Dest el de conjuro por encima de 5.	reza, Si tallan reciben d	ano igual a
5	Inmovilizar monstruo	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	v, S, M
a criatur da turno.	a que puedas ver a tu elecci . Si tiene éxito, el conjuro ter	ión que no sea no muerto mina. Puedes afectar a o	o debe superar una TS de Sabidi otra criatura adicional por cada ni	uría o quedar paralizado mientras dur ivel de conjuro por encima de 5.	a el conjuro. Repite la T	S al final o
5	Restablecimiento mayor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M