

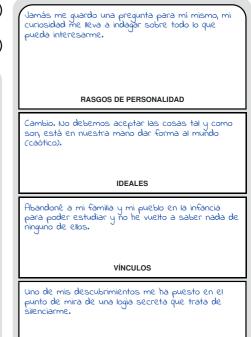
200k

NOMBRE DEL PERSONAJE

Buscador de Poder McArturo Mago 12, Guerrero 1 TRASFONDO **CLASE Y NIVEL** JUGADOR gnomo de las rocas Caótico neutral ESPECIE ALINEAMIENTO PUNTOS DE EXPERIENCIA







DEFECTOS



<u>Gnomo de las rocas:</u> Visión en la oscuridad Astucia de gnomo - Idiomas - Conocimiento de artificiero - Constructor Mago Nivel 12:

Truco potenciado - Copiar un conjuro en el libro - Erudito de la evocación - Esculpir conjuros - Evocación potenciada

- Lanzamiento de conjuros - Mejora de característica - Recuperación arcana

- Remplazar el libro <u>Guerrero Nivel 1</u>: - Nuevas energías

Competencias - Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencilas, Escudo - Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de artesano, Honda <u>Idiomas:</u> Gnomo y Comun

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

EQUIPO OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**RASGOS Y ATRIBUTOS** 

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pelo negro, ojos color cobrizo, una barba bien cuidada y una túnica roja con piezas doradas decorándolo.

APARIENCIA



**APARIENCIA** 

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- Disión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad VISION en la oscurriada: Il ester accestimentado a la vida subterrante, tienes una vision superior en la oscurria y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 piez como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- Astucia de gnomo: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- ▶ <u>Idiomas:</u> Puedes hablar, leer y escribir común y gnomo. El idioma gnomo, que utiliza la grafia enana, es famoso por sus tratados técnicos y sus catálogos de conocimiento sobre el mundo natural.
- ▶ <u>Conocimiento de artificiero:</u> Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con objetos mágicos, alquímicos o tecnológicos, puedes añadir tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ <u>Constructor</u>: Tienes competencia con herramientas de artesano (constructor). Con ellas puedes dedicar una hora de trabajo y emplear materiales por valor de 10 po para fabricar un mecanismo Diminuto (CA 5, 1 pg). El dispositivo deja de funcionar 24 horas después (a menos que dediques una hora a repararlo) o cua...
- ▶ <u>Truco potenciado</u>: El daño de tus trucos afecta incluso a criaturas que evitan el impacto del efecto. Cuando una criatura tiene éxito en una tirada de salvación contra tu truco, recibe la mitad del daño (si lo hay), pero no sufre los efectos adicionales.
- 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.
- Erudito de la evocación: El oro y el tiempo que debes gastar para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.
- ▶ <u>Esculpir conjuros</u>: Puedes crear «bolsas» de relativa seguridad para los efectos de tus conjuros de evocación. Cuando lances un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir un número de ellas igual a 1 + el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas superan automáticamente la tirada...
- ▶ <u>Evocación potenciada:</u> Añades tu modificador por Inteligencia a una tirada de daño de cualquier conjuro de evocación que lances.
- ▶ <u>Lanzamiento de conjuros</u>: Como estudiante de magia arcana, tienes un libro de conjuros que contiene conjuros que muestran los primeros destellos del verdadero poder.
- ▶ <u>Hejora de característica</u>: Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ <u>Recuperación arcana</u>: Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y, como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.
- ▶ <u>Remplazar el libro</u>: Puedes copiar un conjuro de tu propio libo de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.
- ▶ <u>Nuevas energías</u>: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1010 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

200k

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago Inteligencia CARACTERÍSTICA MÁGICA

18 CD SALVACIÓN CONJUROS

+10
BONIF. ATAQUE
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO



REP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Contacto electrizante	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	v, s
			jetivo recibe 1d8 puntos de daño , nenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (31	por relámpago y no puede realizar ri d8) y al nivel 17 (4d8).	eacciones hasta su siguiente	2 turno.
Truco	<u>llusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	sonido o una imagen de un ob . Inteligencia (Investigación) cor		Se puede disipar como acción o s	si vuelves a lanzar el conjuro. Se pui	2de distinguir la ilusión con u	rug
Truco	<u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	v, M
n objeto uperar ur	de no mas de 10 pies emite I na TS de Destreza para evita	uz brillante del color que ar el conjuro.	quieras en un radio de 20 pies y	luz tenue en 20 pies adicionales. Si	el portador del objeto es ho	ostil, de
Truco	Rayo de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	ataque de conjuro a distanció . El daño aumenta a nivel 5 (			ntos de daño por fuego. Incinera obji	etos intlamables si nadie lo l	lleva o
Truco	Rociar veneno	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	v, s
	una nube de gas nocivo a un 112) y a nivel 17 (4d12).	a criatura que debe sup	erar una TS de Constitución o rei	cibir 1d12 puntos de daño por venen	o. El daño aumenta a nivel 5	(2d12)
1	<u>Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, 1
	a alarma contra intrusos en u a o entra en el área protegida			. Una alarma, mental o audible, te ale	rta cuando una criatura Din.	ninuta (
1	Armadura de mago	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S,
			rza protectora mágica la rodea ha adura o si, como acción, disipas e	asta que el conjuro termina. Su CA E Il conjuro.	sase pasa a ser 13 + su mo	idificad
1	Dormir	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	$V_{j}$ $S_{j}$
ite conju 2nos de	iro sume a las criaturas en ui un punto que elijas, por ordei	n sueño ligero. Duerme 5 n ascendente de sus pu	5d8 (+2d8/nivel de conjuro por enc ntos de golpe (ignorando inconscie	ima de 1) puntos de golpe de criatur entes).	as que se encuentren a 20	pies o
1	<u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
a barrer Libes da	ra invisible de fuerza mágica t iño del conjuro Proyectil mágic	te protege. Hasta el princ co.	ipio de tu siguiente turno, tienes (	un bonificador de +5 a la CA, incluso	contra el ataque que lo acti	iva, y r
1	Manos ardientes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	lámina de fuego en un cono ( r encima de 1) puntos de dar			is de salvación de Destreza. Si falla	n, reciben 3d6 (+1d6 por nive	il de
1	Nube brumosa	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	v, S
	bruma que cubre un área es o de una velocidad mayor la		lio / nivel de conjuro. Se extiende	más allá en las esquinas y el área :	se considera muy oscura. U	in vient
1	<u>Onda atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
a ola de 1) punt	: fuerza atronadora afecta a os de daño por trueno y es e	las criaturas un cubo de Empujada 10 pies lejos di	. 15 pies adyacente a ti. Si falla u e ti. Si tiene éxito, recibe la mitad	ina TS de Constitución, recibe 2d8 (- de daño y no es empujada.	+1d8 por nivel de conjuro por	· encim
1	Protección contra el mal y el bien	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S,
			es, elementales, fatas, infernales c contraba en uno de estos estadò	y no muertos, las cuales tienen desv os, puede volver a tirar la TS.	entaja en los ataques contra	∋ હા
1	Retirada expeditiva	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	v, s
te conju alizar la	iro te permite moverte a un ri acción de esprintar.	itmo increíble. Cuando lo	lanzas, y después como acción a	dicional en cada uno de tus turnos h	nasta que el conjuro termine,	, pued
1	Rociada de color	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	$V_i$ $S_i$
cegado aturas e	r haz de luz ciega 6d10 (+2d10 en orden ascendente de acue	) por cada nivel de conjui rdo a sus PG actuales (	ro por encima de 1) puntos de gol ïgnorando criaturas inconscientes	pe dentro de un cono de 15 pies fri y que no pueden ver).	ente a ti. El conjuro afecta a	a las
1	Terribles carcajadas	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S,
a criatu: Sabidu:	ra a tu elección percibe todo ría para evitar el conjuro o, er	terriblemente gracioso, llo n cada uno de sus turno	ora de la risa y cae tumbado, que: s o cuando reciba daño (con vent	dando incapacitado y sin poder pone taja entonces) para terminarlo.	erse en pie. Debe superar (	una TS
4	Conjurar elementales menores	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S
			par dentro del alcance. Son amist ntales aumenta según el nivel de c	osos hacia ti y tus compañeros. Ob conjuro: x2 a nivel 6, y x3 a nivel 8.	edecen cualquier orden verb	al que
5	Atravesar muro	Transmutación	1 acción	1 hora	30 pies	v, S,
				nuro, un techo o un suelo) dentro de , 8 pies de alto y 20 pies de profunc		z que
	Circulo de teletransporte	Conjuración	1 minuto	1 asalto	10 pies	V, S,
5		•	los que conectan con un círculo po	ermanente de tu elección, cuyos sím	*	no plan
5 bujas ur			criatura que entre en él aparece e	en el destino inmediatamente.		
5 bujas ur			criatura que entre en él aparece e 1 acción	Instantáneo	Personal	V, S,

200k

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago Inteligencia CARACTERÍSTICA MÁGICA

18 CD SALVACIÓN CONJUROS

+10
BONIF. ATAQUE
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO



especialisms un resument del concomiento papular sobret una petitiona, lugar un deplica martinado estabeta, historia de unbadad a incutano un sabert accreto poco- mondo. Sobre consigues información as inferie una insprendencia agrandaria de información de a pricaso peros puede la mestra partir de consiguente de martina de puede información de principa de consiguente que se sobre partir de consiguente un servicio de consiguente que se sobre partir de consiguente de consiguente que se sobre partir de consiguente de consiguente que se sobre partir de consiguente de consideration de considera		NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
incides. Sobic conseques informacion au triere una importancia expendena" la informacion es precisa piero pueder una interior productivo del S. Scottactico con atro, paleo Pelvinoción.  S. Contactico con atro, paleo Pelvinoción.  Fromundo crisuad: 4 minuto crisuad: 5 minuto crisuad: 4 minuto crisuad: 4 minuto crisuad: 5 minuto crisuad: 4 minuto crisuad: 4 minuto crisuad: 5 minuto crisuad: 4 minuto crisuad: 5 minuto crisuad: 4 minuto crisuad: 5 minuto crisuad: 5 minuto crisuad: 4 minuto crisuad: 5 minuto crisuad	) 5	Conocimiento de leyendas	Adivinación	10 minutos	Instantáneo	Personal	v, S, M
supernas una TS de intelligencia CD & gueldes haces o prepuntas a un semidan, expiritu o entidad de orio plano. Responde a cada prepunta con una galabra o custo provincia provincia de composito de composito de debito papiaro y puedes entellected haces un december operatoria una galabra o custo mono material para o transcripcio del composito del material para o transcripcio provincia del material para del conjunto del para del par							Росо
now, expressesses 3. Si fabilis 175, recibels dels puntos del dello pariqueo y quedos enrolyectodo hasto que terminas un descensos protongidols.  5. Creación Tendro Marian Tendro Maria	5	Contactar con otro plano	Adivinación	1 minuto (ritual)	1 minuto	Personal	V
aces hebrase de materia de las somicios para crear un ópito herite no major que un culto de 5 pieso destrio del acance, La duración del para conjunc. El tambato del culto auvirienta 5 puesa por cada nivel de conjunc per incina de 5.  5 Doble engañosio Nusión (acanomica) de conjunción de conjunci							ra ( ≪sí≫,
creación no anvie como matérial para info congue. El tambillo del cubo autribital 5 pueta por cada miet de conjuno per tempo de 5.  1. Subleto programa.  Nación  Los Competentación in hora  Personal S.  Le viellos insolates y un debide ilusorio trupo aperice dende cadalador mientras dura el conjunc. La involabilidad termina di alacción para over a la Nución hidró de dos vectos in vectorios de vectorios de cada con a conjunción trupo aperice dende cadalador mientras dura el conjunción de debido de vectorio vectorio de vectorio de cada con a constitución de minuto.  Disconlar petración de personal contra de la confunción de minutos de conjunción de productivo de participación de minutos de conjunción de productivo de participación de minutos de conjunción de productivo de participación de minutos.  Personal V. S. Tipo de constitución de minutos de conjunción de conjunción de productivo de participación de minutos.  Personal V. S. Tipo de constitución de minutos de conjunción de conju	5	Creación	Ilusión	1 minuto	Especial	30 pies	v, S, M
is walske i vinsible vi un dable kusorin hup aparete dande stalaas mitinhras dura et conjuro. La involvidad fermina si alaque o lantaas un conjuro. Usa hu acción para over a la Nución Máste dos veces no vinsibilidad es menta de la vinsibilidad fermina si alaque o lantaas un conjuro. Usa hu acción para over a la Nución Máste dos veces hu vinsibilidad per puedas ser debe superior ina TS de Sabiduría con vertaja si estás technodo contre de 10 i queda herbradad. Prudes dente ordenes con un vinculo espérico y hard o proble por dedecertas. La duración aumenta habita fe minutos a nivel de conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 hora à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 horas à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 horas à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 horas à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 horas à 1 y 5 horas a nivel a conjuro 6,4 horas a confur 6,4 horas a							del objeto.
sover a la insuisión hábita dos veces tin vébicados y hacetite gastacular o habbar. Como acción adicional puedes usar sus gas y udos.  5 Diamina gatissona.  6 para de posible por obedecirais. La diuración auménta habita de mánutos a nivel de conjuro 6 y apudab rechitados. Puedes dante órdenes con un vínculo ejeptifico y hará la posible por obedecirais. La diuración auménta habita de mánutos a nivel de conjuro 6 y finar a 9 y 5 horas a nivel 3.  5 Escudeños:  6 para de posible por obedecirais. La diuración auménta habita de mánutos a nivel de conjuro 6 y finar a 9 y 5 horas a nivel 3.  5 Escudeños:  6 para vinar de consciona de existencia que fui, Debe hacer una TS de Sabiduría, modelhada según lo bien que conoces al objetivo y el figo "conoción física que le finar o son el se sistencia que fue le suga a trades del cuay quedes ver y escucha?  5 gassas  5 gassas  6 para V sa una ordanima que puedas vers. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o guadas hechizada por fi mientras dura el conjuro. Precisión de dobre púlguco si acrías contra fusi instrucciones (máximo una vez al dia). Una orden sucida termina el conjuro. Precisión de trades que puedas vers. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o guadas hechizada por fi mientras dura el conjuro. Neperite ta TS al únicio fa trades del cuay supera parallado mientras dura el conjuro. Repirite ta TS al únicio de trades de trades puedas ver a trades del cuay supera que puedas ver a trades del conjuro. Precisión de discinimiento de conjuro per recision del S. Supera del S. Supera del S. Supera del S. Supera de la supera de la conjuro. Precisión del trades del conjuro. Precisión del conjuro. Precisión del trades del trades de la supera de la supera de la conjuro. Precisión del trades del conjuro. Precisión del conjuro. Precisión adicional pera del conjuro del conjuro. Precisión adicional pera pera pueda para servirir el y segur fue a referencia o inferencia que debe cataler dentra del aconjuro del conjuro. Precisión adicional pera del precisión del conju		•					
humanode que puedas ver debe superar una TS de Caladuria (con ventaja si estás Juchando contra é) o quedar hechicado. Puedas dene ordenes con un vinculo legativo y la hirá de poelate por obelédecriaes. La divinación de minutos contra el 10 que pueda se pueda de minutos contra el 10 que pueda se pueda de pueda de minutos contra el 10 que pueda se pueda de veisafencia que fue se encuentre en el mismo glano de existencia que fue bese hacer una TS de Sabiduria (modificada según la pueda de veisafencia que fue se encuentre en el mismo glano de existencia que fue bese pueda en radio de pueda de veisafencia que fue de veisafencia de pueda parallador de que fue de veisafencia de veisafencia de periodo de defino periodo si activa contra fue interioria que debe purba de capital de conjuro se termina de conjuro. Hechitada, cite de fue puedas ver a hi ección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduria o quedar parallador minintras dura el conjuro. Repite la TS al final de transación de conjuro interina. Puedas efectar a otra criaturia adeixonal por cada misi de conjuro priciona de S.  5. Ligadura de las paísas de las paísas de las paísas de fue de conjuro por encima de S.  5. Ligadura de las paísas de las paísas de fue de conjuro por encima de S.  5. Ligadura de las paísas de las paísas de fue de conjuro por encima de S.  5. Ligadura de las paísas de las paísas de fue de conjuro de conjuro. Debe superar una TS de criatura que debe paísas de conjuro por encima de S.  5. Ligador de las deservicios de la celebra de conjuro de conjuros. Debe su que fue de la conjuro de conjuros de conjuros de conjuros pueda una devinación aumenta según el med de conjuros. Debe su que se mueve a fue ordenes a Trere CA							ón para
illegâtico y harâ in 'posibile por obedicerina. Lo duración aumenta habat se mínutos a nivel de conjuro 6, 4 hora a à 1 y 8 horas a nivel 8.  5 Escudiñair — Advinación — Advi	-						
ge una criatura que se encuentre en el mismo plano de existencia que fiú. Debe hacer una TS de Sabuluria, modificada esgún lo bien que conocés al objetivo y el Tipo fonción fisica que tienes con ét. Si falta, se crea un sensor invisible que le agure a través del cual puedes ver y escuchar.  I 5 azas Encantamiento (mismo de de dino paginos de puedas ver, si te entiende, debe superar una TS de Sabuluria o quedar hechizada por fi mientras dura el conjuro. Hechizada, cite de dino paginos os alectiva contres frombiento man vez al dia), una orden suucida fermina el conjuro. Prepite la TS al final re criatura que puedas ver a tura escotón que no sea no muento debe superar una TS de Sabuluria o quedar hechizada por fi mientras dura el conjuro. Repite la TS al final re criatura que puedas ver a tura escotón que no sea no muento debe superar una TS de Sabuluria o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final re da turno. Si tene écito, el conjuro termina. Puedes alectar a otra criaturia adicional por cada mied de conjuro por encima die S.  I 5 Ligadura de los planos  Rejuración I hora I do no quedar legado para servinte y seguir tus ordenes lo mejor que pueda, La duración aumenta según el nivel de conjuro. Debe superar una TS de salvación aumenta según el nivel de conjuro.  I 5 Habou accasa  Encación I acción Concentración i hora (a) pueda el conjuro. Debe superar una TS de salvación aumenta según el nivel de conjuro.  I 5 Habou accasa  Encación I acción Concentración i hora (a) pois y, S, Habou accasa  Encación I acción Concentración i hora (a) pois y, S, Habou accasa  Encación I acción Concentración i hora (a) pois y, S, Habou accasa  Encación Puro de debe esta de la conjuro por rede de conjuro por rede conjuros.  I 5 Habou accasa  Encación I acción Concentración i minuto 3 o pies y, S, Habou accasa  Encación Puro que puedas ver debe superar TS de Sabuluria con ventaja al lumáximo, Five 36 Five 30 Puedes usar fu acción adicional para provocar encare el cuerció de lum evento de las vidirios de las vi							n vínculo
Fromexion fisicial que tienes con él. Si falat, se crea un sensor invisible que le sigue a través del cual puedes ver y escucha?  5 6285  Encantamiento 4 minuto 3 odias 60 peis V as una orden mágica a una cinatura que puedas ver. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Héchizada, ciles d'élite puntos de daño posiçueo si activa contra fus instrucciones (máximo una vez al dia). Una orden sucida fermina el conjuro.  5 konoxiliaz monstatua 5 enantamiento 4 acción Concentración 4 minuto 5 pies V, S, H acriatura que puedas ver a fu elección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final ria dia trumo. Si fiere évito, el conjuro termina, bruedas afectar a ortar cinatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de S.  1 5 Ligadura de los pianos Rejuración 1 hora 24 horas 60 pies V, S, H cualos a tu servicio a un celestral, una certar o un infernal, que debe estar dentro del acance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de riscima o queder lagado para servir el y seguir trus ordenes lo méjor que pueda, la duración aumentas según el nevid de conjuro.  5 Hana acacana Evocación 1 decido Concentración 4 hora 420 pies V, S, H daditicas rescuerdo Evocación 1 decido Concentración 4 hora 420 pies V, S, H bodificas rescuerdo Evocación 1 decido Concentración 4 minuto 30 pies V, S en cinatura que puedas ver debe superar TS de Sabiduría (con venta) así buchas contra ello) quedar hechizado aumenta por nivel de conjuro.  5 Huro de Suerza 1 de evento de las últimas 34 horas de no más de 40 minutos. Los recuerdos se asientación 4 minutos 30 pies V, S en recuerdo de un evento de las últimas 34 horas de no más de 40 minutos. Los recuerdos se asientación 4 minutos 40 pies V, S H minutos 40 pies S V, S H modificas rescuerdo de sun punto que eligas en cualquier crientación. Petando o sobre una superficie solida minutos 2 do pies 60 pies los pies 10 pies 60 pies 10 pies 60 pies 60 pies	•						v, S, M
as una orden mágica à una criatura que puedas ver. Si te entiende, debte superar una TS de Sabuduría o quedar hechizada por ti miéntras dura el conjuro. Hechizada, cible 50to puntos de daño políquico si actúa contra tus instrucciones (máximo una vez al dia). Una orden suicida termina el conjuro. Po pies V, S, M o mosófícia monativa.  Encantamiento 1 acción Concentración 4 minuto 50 pies V, S, M o pies V, S, M o presente el conjuro per de vida de turno. Si tente éxito, el conjuro per denima de conjuro. Repite la TS al final rida turno. Si tente éxito, el conjuro per denima de S.  5 Ligadura de los pidosos Mijuración 1 hora 2 vivo de la conjuro per encima de S.  5 Ligadura de los pidosos Mijuración 1 hora 2 vivo experar una TS de Sabuduría o que debte estar dentro del alcance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de riciano o queden legado paria servir el y seguir tivo drienes lo mejor que puede al tua discino aumenta seguir el nivel de conjuro.  5 Bano arcana Evocación 4 acción Concentración 4 hora 40 pies superar una TS de Sabuduría por arcade que se mueve a tua circia decimiento de la conjuro de la c	ige una c 2 conexió	riatura que se encuentre en el on física que tienes con él. Si f	l mismo plano de existen `alla, se crea un sensor ir	ncia que tú. Debe hacer una TS ( nvisible que le sigue a través del	de Sabiduría, modificada según k cual puedes ver y escuchar:	o bien que conoces al objetivo	o y el tipo
cicle 56th puntos "Octobro pusquico si activa contra tius instrucciones (máximo una vez al dila). Una orden suicida termina el conjuro.  5 innovolizar, monistrisso Encantamiento 4 acción Concentración 4 minuto 9 piles V, S, M na criatura que puedas ver a hu elección que no sea no miverto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final rida tumo, Si riten é virto, el conjuro termina. Puedes afectar a otrá criatura adicional por cada nivel de conjuro per encima de S.  5 Ligadura de los pianos Phijuración 4 hora 34 horas 60 piles V, S, M novas custas a tu servicio a un cetestral, un elemental, una faita o un infermal que debe estar dentro del atxance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de ricima o queden ligado para servirte y seguin tivo dricines in mejor que puedas, ta divinación aumenta seguin el nivel de conjuro.  5 tanos accana Evocación 6 cación Concentración 4 hora 40 pies V, S, M cación Concentración 4 hora 40 pies V, S, M cación Concentración 4 hora 40 pies V, S, M cación Concentración 4 hora 40 pies V, S, M cación Concentración 4 hora 40 pies V, S, M cación Concentración 4 por micha de la conjuro.  5 taodicar recuerdo Encantamiento 4 acción Concentración 4 minuto 5 piles V, S ha criatura que puedas ver debe superar TS de Sabiduría (con ventaja sil luchas contra ella) o quedar hechizada mientras dura el conjuro.  5 tumo de fletras surge en un punto que elipas en cuaquier orientación. Flotando o sobre una superficie solida. Puede ser una semisfera de to pies de radio o estar mipuesto por to panelles condidados de 4 pies. Bioquea el Plano Eféreo. Es innume al daño, Sób puede ser re destrudo con Desantegra.  1 5 turo de piedra Es vicación 4 acción Concentración 4 o minutos 420 pies V, S, M nimicas de radio en un punto que elipas. Tiene 6 pulgadas de grossor y está conquesto por to panelles configuos cuadrados de 10 pies (o miteda de conjuno pies de radio o centra de conjuno cuadrados de 40 pies. So devide de conjunción por veneno. Si te	•						
la criatura que puedas ver a fu elección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paraízado mientras dura el conjuno. Répite la TS al fina de de tumo. Si fiene éxitio, el conjunt oper terman à vuedes afectar a otra criatura adeicinal por cada nivel de conjunto ne necessario de su seguir tumo. Si fiene éxitio, el conjunt obrata de su necessital, una elemental, una fata o un infernal que debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento del conjuno. Debe superar una TS de inservicio à un celestral y una festa o un infernal que debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento del conjuno. Debe superar una TS de inservicio à un celestral y una elemental y una festa o un infernal que debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento del conjuno.  5 Mano arcana  Evocación  4 acción  Concentración / hora  4 opies V, S, Mano mano grande que se mueve a tus órdenes. Tiene CA 12, PG igual a tu máxima, Flue 16 (+8) y Des 10 (+0). Puedes usar tu acción addicional para provocar lectos flyarrar, presa addismod conjunos; Puño gopec cuerpo a cuerpo 188 dello; interponerse y Empuyas. El daño aumenta por nivel de conjuno.  5 Modificar recuerdo  Encantamiento  4 acción  Concentración / minuto  30 piles V, S, Mano recuerdo  Encantamiento  4 acción  Concentración / minuto  30 piles V, S, Mano de fluerza  Evocación  4 acción  Concentración / minutos  40 piles V, S, Mano de fluerza  Evocación  4 acción  Concentración / minutos  40 piles V, S, Mano de fluerza  Evocación  4 acción  Concentración / minutos  40 piles V, S, Mano puede estar de la para estar el excuerdo de un evento de las últrinas a VI horas de no máxo de 10 minutos.  5 Muno de fluerza sunge en un punto que elijas en cualquier orientación. Plotando o sobre una superficie sotida. Puede ser una semiesfera de 40 piles V, S, Mano minutos la cualquier no paraíte su cualquier orientación. Plotando o sobre una superficie sotida. Puede ser una semiesfera de 10 piles V, S, Mano de piede accidida en un punto que elijas. Tiene 6 pulgadas de grosor y es							Hechizada,
ida turno. Si tiéné éxito, el conjuro términa. Puedes aféctar a otra criatura adelicinal por cada nivel de conjuro por encima de 5.  5. Ligadura de los platosas. Algunación 4 hora 214 horas 60 pies V, S, M. Inculas a fu servicio a un celestial, un elemental, uno fata o un infernal, que debe estar dentro del acance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de inserva o quedar ligado para servirte y seguir tus órdenes lo mejor que pueda, La duración aumenta según el nivel de conjuro.  5. Mano, arcana Evocación 4 acción Concentración 4 hora 410 pies V, S, M. eas una mano grande que se mueve a tus órdenes. Tiene CA 20, Psi juyal a tu máximo, Flue 26 (148). Y Des 10 (140). Puedes usar tu acción adicional para provocar ectos figarrar, presa 266-mod conjuros, Puño golpe cuerpo a cuerpo 488 daño, interponerse y Empujár. El daño aumenta por nivel de conjuro.  5. Modificar recuerdos  6. Encantamiento 4 acción Concentración 4 minuto  8. Acción Concentración 4 minuto  9. Acción Concentración 4 minutos  9. Acción Concentració	-					•	v, S, M
inculas a fu servicio a un celestal, un elemental, una fota o un infernal, que debe estar dentro del akcance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de insima o quedar ligado para servirte y seguir fus órdenes lo mejor que pueda. La duración aumenta según el nivel de conjuro.  1. 5 Mano arcana  Exocación  1. 4 acción  Concentración 4 hora  4.20 pies V, S, M eas una mano grande que se mueve a tus órdenes. Tiene CH 20, Pici judal a tu máximo, Pieu 26 (48) V, Des 40 (40). Puedes usar tu acción adicional para provocar rectos Agarrar, presa adérmod conjurios; Purio golpe culerpo à cuerpo 408 daño, interponerse y Empujós. El daño aumenta por nivel de conjuro.  5. Modificar recuerdo  5. Modificar recuerdo  5. Encantamiento  4. acción  Concentración 4 minuto  5. o pies V, S. M acciatura que puedas ver debe superar TS de Sabiduría (con ventaja si luchas contra eta) o quedar hechizada mientras dura el conjuro. Puedes hablar con ella para erar el recuerdo de un evento de las últimas 24 horas de no más de 10 minutos. Los recuerdos se asilentan al ferminar el conjuro.  5. Muno de fuerza surge en un punto que elijas en cualquier orientación. Potando o sobre una superficie sólida. Puede ser una semiesfera de 40 pies de radio o estar mejuesto por 10 panelles cuadrados de 10 pies. Bioquea el Plano Effereo. Es immune al daño. Sólo puede ser destriudo con Desnitegrar.  5. Muno de piecha es cuadrados de 10 pies. Bioquea el Plano Effereo. Es immune al daño. Sólo puede ser destriudo con Desnitegrar.  5. Muno de piecha por el panelles cuadrados de 10 pies de radio o estar mejuesto por 10 panelles cuadrados de 10 pies de radio o estar mejuesto por 10 panelles cuadrados de 10 pies de radio en un punto que elijas. Tiene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 panelles contiguos cuadrados de 10 pies 0 pies 0 concieta de 10 pies 0 p						s dura el conjuro. Repite la T	TS al final d
insterna o quedar ligado para servirté y seguir tus órdenes lo méjor que pueda, La duración aumenta seguin el nivel de conjuno.  5 Mano accana  Evocación  1 acción  Concentración 1 hora  4.20 piles V, S, M esa una mano grande que se mueve a tus órdenes. Tiene CH 20, Tes (4, 20) Tes no (1-0.). Puedes usar tu acción adicional para provocar ectos figarrar, presa addismod conjunos; Puño golpé cuerpo a cuerpo Vide daño; interponerse y Empuyár. El daño aumenta por nivel de conjuno.  5 Modificar recuerda  Encantamiento  1 acción  Concentración 4 minuto  30 pies V, S m a criatrura que puedas ver debe superar TS de Sabiduría (con ventaja si luchas contra eta) o quedar hechizada mientras dura el conjuno. Puedes habiar con ella para erar el recuerdo de un evento de las últimas 24 horas de no más de 10 minutos. Los recuerdos se asientan al terminar el conjuno.  5 Muro de fluerza  Evocación  1 acción  Concentración 4 minutos  4.20 pies V, S, M numo de fluerza  Evocación  1 acción  Concentración do minutos  4.20 pies V, S, M numo de fluerza  Evocación  1 acción  Concentración do minutos  4.20 pies V, S, M numo de fluerza  Evocación  1 acción  Concentración do minutos  4.20 pies V, S, M numo de fluerza  Evocación  1 acción  Concentración do minutos  4.20 pies V, S, M numo de fluerza  Evocación  1 acción  Concentración do minutos  4.20 pies V, S, M numo de fluera  Evocación  1 acción  Concentración do minutos  4.20 pies V, S, M numo de fluera  Evocación  1 acción  Concentración do minutos  4.20 pies V, S, M numo de piedra solidado en un punto que elijas. Tiene 6 pulgadas de grosor y está computesto por do paneles contiguos cuadrados de to pies (o males de toxo) pies con a pulgadas de grosor). Puedes darie torma al muro. Si mantiéries la concentración se vuelte permanente.  5 Mube aniquiladora  Conjuración  1 acción  Concentración do minutos  4.20 pies V, S, M numo de fluera de fl	5	<u>Ligadura de los planos</u>	Abjuración	1 hora	24 horas	60 pies	v, S, M
eas una mano grande que se mueve a tus órdenes. Tiene CA 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 (+8) y Des 40 (+0). Puedes usar tu acción adicional para provocar ectos figarrar, presa addifimod conjuros. Puño gabe cuerpo a cuerpo did daño; interponerse y Empujár. El daño aumenta por nivel de conjuro.  5 Modificar recuerdo  6 Encantamiento  7 acción  7 Acción  7 Concentración 1 minuto  8 o pies  8 y, S  8 criatura que puedas ver debe superar TS de Sabiduría (con ventaja si luchas contra ella) o quedar hechizada mientras dura el conjuro. Puedes habíar con ella para erar el recuerdo de un evento de las últimas 24 horas de no más de 10 minutos. Los recuerdos se asientan al terminar el conjuro.  5 Muro de fuerza  5 Muro de fuerza  6 Evocación  7 acción  7 acción  7 acción  8 Concentración 10 minutos  7 acción  8 Muro de piedra  8 Evocación  8 Acción  9 Acción  9 Acción  9 Acción  9 Acción  1 acción  9 Concentración 10 minutos  10 pies  10 pies  10 y, S, Minuto de piedra  10 pies						del conjuro. Debe superar u	ina TS de
iectos Agarrar, presa Iddimod conjuros, Puño golpe cuerpo à cuerpo 188 daño, interponerse y Empujár. El daño aumenta por nivel de conjuro.  5 Modificar recuerdo  6 Encantamiento  7 Acción  Concentración 4 minuto  80 pies V, S a criatura que puedas ver debe superar TS de Sabiduría (con ventajá si luchas contra ella) o quedar hechizada mientras dura el conjuro. Puedes habiar con ella para erar el recuerdo de un evento de las últimas 24 horas de no más de 40 minutos. Los recuerdos se asientan al terminar el conjuro.  5 Muro de fuerza  Evocación  7 acción  Concentración 40 minutos  4.20 pies V, S, M minuto de fuerza surge en un punto que ellijas en cualquier orientación. Flotando o sobre una superficie sólida. Puede ser una semiesfera de 40 pies de radio o estar mejuesto por 40 paneles cuadrados de 40 pies. Boquea el Plano Etéreo. Es immune al daño. Sólo puede ser una semiesfera de 40 pies de radio o estar mejuesto por 40 paneles cuadrados de 40 pies. Boquea el Plano Etéreo. Es immune al daño. Sólo puede ser destrudo con Desintegrar.  5 Muro de piedra  Evocación  7 acción  Concentración 40 minutos  7 acción  7 acción  7 acción  8 concentración 40 minutos  8 daño pies V, S, M meles de 10 pies 60 pies. Boquea el Plano Etéreo. Es immune al daño. Sólo puede ser destrudo con Desintegrar.  8 Muro de piedra  Evocación  9 acción  1 acción  9 acción  9 acción  9 acción  1 acción  2 acción accidentación 40 minutos  1 acción  2 acción accidentación 40 minutos  1 acción  2 acción  1 acción  2 acción  3 acción  4 acción  4 acción  4 acción  1 acción  2 acción  2 acción  3 acción  4 acción  4 acción  4 acción  4 acción  4 acción  4 acción  5 acción accidentación 40 minutos  4 acción  5 accidentación 40 minutos  4 acción  5 accidentación 40 minutos  4 acción  4 acción  5 accidentación 40 minutos  5 accidentación 40 minutos  5 accidentación 40 minutos  8 accidentación 40 minutos  8 accidentación 40 minutos  8 acc			J	J. 1	the seguir er hiver de conjuio.		
S Modificar recuerdo Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 30 pies V, S ac criatura que puedas ver debe superar TS de Sabiduría (con ventaja si luchas contra ella) o quedar hechizada mientras dura el conjuro. Puedes hablar con ella para revar el recuerdo de un evento de las últimas 24 horas de no más de 10 minutos, Los recuerdos se asientan al terminar el conjuro.  5 Muro de fuerza Evocación 1 acción Concentración 40 minutos 4 20 pies V, S, M n muro de fuerza surge en un punto que elijas en cualquier orientación. Florando o sobre una superficie sólida. Puede ser una semiesfera de 10 pies de radio o estar mpuesto por 10 paneles cuadrados de 10 pies. Boquea el Plano Etéreo. Es immune al daño. Sólo puede ser destruido con Desintegrar.  5 Muro de piedra Evocación 1 acción Concentración 40 minutos 420 pies V, S, M esas una pared no mágica de piedra sólida en un punto que elljas. Tene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 paneles contiguos cuadrados de 10 pies (0 nicles de toxão pies con 3 pulgadas de grosor). Puedes darie forma al muro. Si mantienes la concentración 40 minutos 420 pies V, S, M esas una esfera de niebla venenosa de 20 pies de radio en un punto que elljas. Hentrar o comenzar el turno dentro, una criatura debe realizar una TS de Constitución falla recibe Sól8 de daño por veneno. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 148 por cada nivel de conjuro por encima de 5.  5 Similitud Nusión 1 acción 8 horas 30 pies V, S misiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, puer uperar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia fisica, la ropa, armadura, armas y equipo.  5 Sinát Nusión 1 minuto 8 horas Nusión 1 acción 1 minuto 8 horas 1 esperamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hastro of parter aparece en sus sueños. Puede habiar con élay daire forma al sueño. El objetivo recuerda e			Evocación	1 acción	Concentración 1 hora	<b>\</b>	
na criatura que puedas ver debe superar TS de Sabiduría (con ventaja si luchas contra ella) o quedar hechizada mientras dura el conjuro. Puedes hablar con ella para erar el recuerdo de un evento de las últimas 24 horas de no más de 10 minutos. Los recuerdos se asientan al terminar el conjuro.  5 <u>Huro de fuerza</u> Evocación 1 acción Concentración 10 minutos 120 pies V, S, M n muro de fuerza surge en un punto que elljas en cualquier orientación. Plotando o sobre una superficie sólida. Puede ser una semiesfera de 10 pies de radio o estar impuesto por 10 panelles cuadrados de 10 pies. Bloquea el Plano Etéreo. Es immune al daño. Sólo puede ser destruido con Desintegrar.  5 <u>Muro de piedra</u> Evocación 1 acción Concentración 10 minutos 120 pies V, S, M eas una pared no mágica de piedra sólida en un punto que elijas. Tiene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 panelles contiguos cuadrados de 10 pies (0 mineles de 10x20 pies con 3 pulgadas de grosor). Puedes darie forma al muro. Si mantienes la concentración se vuelve permanente.  5 <u>Nube aniquilladora</u> Conjuración 1 acción Concentración o minutos 120 pies V, S eas una esfera de niebla venenosa de 20 pies de radio en un punto que elijas. Al entrar o comenzar el tumo dentro, una criatura debe realizar una TS de Constitución falla recibe 508 de daño por veneno. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 108 por cada invel de conjuro por encima de 5.  5 <u>Similitud</u> Nusión 1 acción 8 horas 30 pies V, S ministra a apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del aicance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, puer operar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia fisica, la ropa, armadura, armas y equipo.  5 <u>Soñat</u> Nusión 4 apariencia de una criatura su sueños. Puede habar con el y dañe forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.  5 <u>Telecinesia</u> Transmutación 1 acción Concentración 40 minutos 60 pies V, S. Manzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes	eas una	mano Grande que se mueve a	Evocación a tus órdenes. Tiene CA	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26	Concentración 1 hora (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa	ar tu acción adicional para pro	
n muro de fuerza surge en un punto que elijas en cualquier orientación. Flotando o sobre una superficie sólida. Puede ser una semiesfera de 10 pies de radio o estar impuesto por 10 panelles cuadrados de 10 pies. Bloquea el Plano Etéreo. Es immune al daño. Sólo puede ser destruido con Desintegrar.    5   Muro de piedra   Evocación   1 acción   Concentración 10 minutos   120 pies   V, S, M eas un pared no mágica de piedra sólida en un punto que elijas. Tiene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 panelles contiguos cuadrados de 10 pies (0 aneles de 10 x0) pies con 3 pulgadas de grosor). Puedes darie forma al muro. Si mantienes la concentración, se vuelve permanente.    5   Mule aniquiladora   Conjuración   1 acción   Concentración 10 minutos   120 pies   V, S eas 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 falla recibe 5ds de daño por veneno. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 108 por cada nivel de conjuro por encima de 5.    5   Similitud   Musión   1 acción   8 horas   30 pies   V, S embiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia illusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, puer uperar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia fisica, la ropa, armadura, armas y equipo.    5   Soñac   Musión   1 minuto   8 horas   Minitado   V, S, M a 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 est armiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede habar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.    5   Telecinesis   Transmutación   1 acción   Concentración 10 minutos   60 pies   V, S, M a conjuntario   10 pies   V, S, M a conjuntario   V,	eas una ectos: Ac	mano Grande que se mueve a garrar, presa 2d6+mod conjuro:	Evocación a tus órdenes. Tiene CA s; Puño: golpe cuerpo a c	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 uerpo 408 daño; Interponerse y E	Concentración 1 hora (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa Empujar. El daño aumenta por ni	ar tu acción adicional para provel de conjuro.	ovocar
Impuesto por 10 panelles cuadràdos de 10 piles. Bloqueà el Plano Etéreo. Es inmune al daño. Sóló puede ser destruido con Desintegrar.    5   Muro de piedra   Evocación   1 acción   Concentración 10 minutos   120 piles   V, S, M eas una pared no mágica de piedra sólida en un punto que elijas. Tiene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 panelles contiguos cuadrados de 10 piles (0 anelles de 10x20 piles con 3 pulgadas de grosor). Puedes darle forma al muro. Si mantienes la concentración, se vuelve permanente.    5   Mube aniquilàdora   Conjuración   1 acción   Concentración 10 minutos   120 piles   V, S   eas una esfera de niebla venenosa de 20 piles de radio en un punto que elijas. Al entrar o comenzar el turno dentro, una criatura debe realizar una TS de Constitución falla recibe 508 de daño por veneno. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 108 por cada nivel de conjuro por encima de 5.    5   Similitud   Ilusión   1 acción   8 horas   30 piles   V, S   embiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, pued perar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia fisica, la ropa, armadura, armas y equipo.    5   Soñar   Ilusión   1 minuto   8 horas   Ilimitado   V, S, M   a 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 est urmiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.    5   Telecinesis   Transmutación   1 acción   1 acción   Concentración 10 minutos   60 piles   V, S     1   S   Minculo telepático   Adivinación   1 acción   1 acción (ritual)   1 hora   30 piles un objeto de hasto por libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).	eas una èctos: Ac l 5 na criatur	mano grande que se mueve a garrar, presa 206+mod conjuro: <u>Modificar recuerdo</u> ra que puedas ver debe super	Evocación a tus órdenes. Tiene CA a; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento rar TS de Sabiduría (cor	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 cuerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción n ventaja si luchas contra ella) o o	Concentración 1 hora (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa Empujar. El daño aumenta por ni Concentración 1 minuto quedar hechizada mientras dura	ar tu acción adicional para provel de conjuro. 30 pies el conjuro. Puedes hablar con	ovocar V, S
eas una pared no mágica de piedra sólida en un punto que elíjas. Tiene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 panelles contiguos cuadrados de 10 pies (0 anelles de 10x20 pies con 3 pulgadas de grosor). Puedes darie forma al muro. Si mantienes la concentración, se vuelve permanente.    5   Nube aniquiladora   Conjuración   1 acción   Concentración 10 minutos   120 pies   V, S eas una esfera de niebla venenosa de 20 pies de radio en un punto que elíjas. Al entrar o comenzar el turno dentro, una criatura debe realizar una TS de Constitución falla recibe 508 de dario por veneno. Si tiene éxito, la mitad. El dario aumenta en 108 por cada nivel de conjuro por encima de 5.    5   Similitud   Ilusión   1 acción   8 horas   30 pies   V, S ambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, pueda perar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia fisica, la ropa, armadura, armas y equipo.    5   Soñar   Ilusión   1 minuto   8 horas   Ilimitado   V, S, Ma a 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 est armiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darie forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.    5   Telecinesis   Transmutación   1 acción   Concentración 10 minutos   60 pies   V, S     lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hasta o libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).    5   Vinculo telepático   Adivinación   1 acción   1 acción   1 hora   30 pies   V, S, Marias un vinculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepático	reas una rectos: Ac l 5 na criatur terar el r	mano Grande que se mueve á garrar, presa 2d6+mod conjuro: <u>Modificar recuerdo</u> ra que puedas ver debe super recuerdo de un evento de las (	Evocación a tus órdenes. Tiene CA s; Puño golpe cuerpo a c Encantamiento rar TS de Sabiduría (cor últimas 24 horas de no m	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 Luerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción 1 ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa  (mpujar. El daño aumenta por ni  concentración 1 minuto  quedar hechizada mientras dura  s se asientan al terminar el conju	ar tu acción adicional para provel de conjuro. 30 pies el conjuro. Puedes hablar con uro.	v, s n ella para
sneles de 10x20 piles con 3 pulgadas de grosor). Puedes darie forma al muro. Si mantienes la concentración, se vuelve permanente.  5 Nube aniquiladora  Conjuración  1 acción  Concentración 10 minutos  120 piles  V, S  eas una esfera de niebla venenosa de 20 piles de radio en un punto que elijas. Al entrar o comenzar el turno dentro, una criatura debe realizar una TS de Constitución 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.  5 Similitud  Ilusión  1 acción  8 horas  30 piles  V, S  ambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, pueda perar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia física, la ropa, armadura, armas y equipo.  5 Soñar  Ilusión  1 minuto  8 horas  8 horas  Ilimitado  V, S, M  a 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 est armiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.  5 Telecinesis  Transmutación  1 acción  Concentración 10 minutos  60 piles  V, S  lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 piles un objeto de hasta con libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).  5 Vinculo telepático  Adivinación  1 acción (ritual)  1 hora  30 piles  V, S, M  acción ciritual)  1 hora  30 piles  V, S, M  acción ciritual)  1 hora  30 piles  V, S, M  acción ciritual)	reas una rectos: Ac ) 5 na criatur terar el r ) 5 n muro d	mano grande que se mueve a garrar, presa 206+mod conjuros Modificar recuerdo ra que puedas ver debe super recuerdo de un evento de las u Muro de fuerza le fuerza surge en un punto qu	Evocación a tus órdenes. Tiene CA s; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento rar TS de Sabiduría (cor últimas 24 horas de no m Evocación ae elijas en cualquier orie	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 cuerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción n ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa: Empujar. El daño aumenta por ni  Concentración 1 minuto quedar hechizada mientras dura s se asientan al terminar el conju  Concentración 10 minutos perficie sólida. Puede ser una s	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar cor uro.  120 pies emiesfera de 10 pies de rad	v, s n ella para v, s, M
eas 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 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.  5 Similitud Ilusión 1 acción 8 horas 30 pies V, S ambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, pued aperar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia fisica, la ropa, armadura, armas y equipo.  5 Soñar Ilusión 1 minuto 8 horas Ilimitado V, S, M a 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 est armiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.  5 Telecinesis Transmutación 1 acción Concentración 10 minutos 60 pies V, S lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hasto do libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).  5 Vinculo telepático Adivinación 1 acción (ritual) 1 hora 30 pies V, S, M orjas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a	eas una rectos: Action of the criature of the	mano Grande que se mueve a garrar, presa 206+mod conjuros Modificar recuerdo ra que puedas ver debe super recuerdo de un evento de las u Muro de fuerza le fuerza surge en un punto quo o por 10 panelles cuadrados de	Evocación a tus órdenes. Tiene CA a; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento rar TS de Sabiduría (cor últimas 24 horas de no m Evocación ue elijas en cualquier orie 10 pies. Bloquea el Plan	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 cuerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción n ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción ntación. Flotando o sobre una su 10 Etéreo. Es inmune al daño. Sól	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa: Empujar. El daño aumenta por ni  Concentración 1 minuto quedar hechizada mientras dura s se asientan al terminar el conji  Concentración 10 minutos uperficie sólida. Puede ser una so o puede ser destruido con Desi	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar con uro.  120 pies semiesfera de 10 pies de rad	v, S n ella para v, S, M lio o estar
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.    5   Similitud   Illusión   1 acción   8 horas   30 pies   V, S ambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, puedaperar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia fisica, la ropa, armadura, armas y equipo.    5   Soñac   Illusión   1 minuto   8 horas   Ilimitado   V, S, M a 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 est armiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.    5   Telecinesis   Transmutación   1 acción   Concentración 10 minutos   60 pies   V, S a lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hasta do libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).    5   Vinculo telepático   Adivinación   1 acción (ritual)   1 hora   30 pies   V, S, M orjas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a	eas una ectos: Ac ectos: Ac solution erar el r solution muro d empuesto eas una	mano Grande que se mueve a garrar, presa 206+mod conjuros  Modificar recuerdo  ra que puedas ver debe super recuerdo de un evento de las u  Muro de fuerza  le fuerza surge en un punto qu o por 10 paneies cuadrados de  Muro de piedra  pared no mágica de piedra sé	Evocación a tus órdenes. Tiene CA s; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento rar TS de Sabiduría (cor últimas 24 horas de no m Evocación de elíjas en cualquier orie 10 pies. Bloquea el Plan Evocación	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 tuerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción n ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su 10 Etéreo. Es inmune al daño. Sól 1 acción as. Tiene 6 pulgadas de grosor y	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa: Empujar. El daño aumenta por ni  Concentración 1 minuto quedar hechizada mientras dura se asientan al terminar el conju  Concentración 10 minutos perficie sólida. Puede ser una so puede ser destruido con Desi  Concentración 10 minutos está compuesto por 10 paneles	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar cor uro.  120 pies semiesfera de 10 pies de rad ntegrar.  120 pies contiguos cuadrados de 10 p	v, S, M V, S, M V, S, M V, S, M
ambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, pued perar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia fisica, la ropa, armadura, armas y equipo.  5 Soñar Ilusión 1 minuto 8 horas Ilimitado V, S, Marcia de succiona 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 est armiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.  5 Telecinesis Transmutación 1 acción Concentración 10 minutos 60 pies V, S lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hasto po libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).  5 Vinculo telepático Adivinación 1 acción (ritual) 1 hora 30 pies V, S, Marias un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a	eas una ectos: Access for some criaturi erar el r  5 n muro di mpuesto: 5 eas una aneles de	mano Grande que se mueve a garrar, presa 206+mod conjuros Modificar recuerdo ra que puedas ver debe super recuerdo de un evento de las u Muro de fuerza le fuerza surge en un punto qu o por 10 paneles cuadrados de Muro de piedra pared no mágica de piedra sé e 10x20 pies con 3 pulgadas de	Evocación a tus órdenes. Tiene CA a; Puño golpe cuerpo a c Encantamiento tar TS de Sabiduría (cor últimas 24 horas de no m Evocación ue elíjas en cualquier orie 10 pies. Bloquea el Plan Evocación dida en un punto que elíj grosor). Puedes darle fo	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 cuerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción n ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su 10 Etéreo. Es immune al daño. Sóli 1 acción as. Tiene 6 pulgadas de grosor y orma al muro. Si mantienes la co	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa Empujar. El daño aumenta por ni  Concentración 1 minuto quedar hechizada mientras dura a se asientan al terminar el conji  Concentración 10 minutos perficie sólida. Puede ser una so o puede ser destruido con Desi  Concentración 10 minutos está compuesto por 10 paneles incentración, se vuelve permanen	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar con uro.  120 pies semiesfera de 10 pies de rad ntegrar.  120 pies contiguos cuadrados de 10 pies.	v, S, M ella para v, S, M lio o estar v, S, M
perar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia fisica, la ropa, armadura, armas y equipo.  5 Soñar Ilusión 1 minuto 8 horas Ilimitado V, S, Ma 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 est irmiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.  5 Telecinesis Transmutación 1 acción Concentración 10 minutos 60 pies V, S lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hasto políbras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).  5 Vinculo telepático Adivinación 1 acción (ritual) 1 hora 30 pies V, S, Ma	eas una ectos: Ac 5 ha criatur erar el r 5 h muro d mpuesto 2 eas una nneles de 5 eas una	mano Grande que se mueve a garrar, presa 206+mod conjuro:  Modificar recuerdo  ra que puedas ver debe superecuerdo de un evento de las u  Muro de fuerza  le fuerza surge en un punto qu  por 10 paneiles cuadrados de  Muro de piedra  pared no mágica de piedra se  2 10x20 pies con 3 pulgadas de  Nube aniquiladora  esfera de niebla venenosa de	Evocación a tus órdenes. Tiene CA s; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento rar TS de Sabiduría (cor últimas 24 horas de no m Evocación ue elijas en cualquier orie 10 pies. Bloquea el Plan Evocación olida en un punto que elija grosor). Puedes darle fo Conjuración 20 pies de radio en un	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 tuerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción n ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su 10 Etéreo. Es inmune al daño. Sóli 1 acción as. Tiene 6 pulgadas de grosor y orma al muro. Si mantienes la co 1 acción punto que elijas. Al entrar o com	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa: Empujár. El daño aumenta por nir  Concentración 1 minuto quedar hechizada mientras dura a se asientan al terminar el conju  Concentración 10 minutos perficie sólida. Puede ser una so puede ser destruido con Desi  Concentración 10 minutos está compuesto por 10 panelles uncentración, se vuelve permanen Concentración 10 minutos enzar el turno dentro, una criatu	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar cor uro.  120 pies demiesfera de 10 pies de rad ntegrar.  120 pies contiguos cuadrados de 10 p te.  120 pies ra debe realizar una TS de (	v, S, Model of the control of the co
a 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 est rmiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.  5 Telecinesis Transmutación 1 acción Concentración 10 minutos 60 pies 1, S lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hasto o libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).  5 Vinculo telepático Adivinación 1 acción (ritual) 1 hora 30 pies 1, S, Prijas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a	eas una ectos: Actor for a criaturi erar el ros suna mpuesto son el suna neles de seas una falla reconoción de seas una falla recono	mano Grande que se mueve a garrar, presa 206+mod conjuros.  Modificar recuerdo  ra que puedas ver debe super ecuerdo de un evento de las u  Muro de fuerza  le fuerza surge en un punto quo por 10 paneiles cuadrados de   Muro de piedra  pared no mágica de piedra se  2 10x20 pies con 3 pulgadas de   Nube aniquiladora  esfera de niebla venenosa de  cibe 5d8 de daño por veneno.	Evocación a tus órdenes. Tiene CA s; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento rar TS de Sabiduría (cor últimas 24 horas de no m Evocación de elíjas en cualquier orie do pies. Bloquea el Plan Evocación sida en un punto que elíji grosor). Puedes darle fi Conjuración 20 pies de radio en un si tiene éxito, la mitad. El	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 cuerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción 1 ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su 10 Etéreo. Es inmune al daño. Sól 1 acción as. Tiene 6 pulgadas de grosor y orma al muro. Si mantienes la co 1 acción punto que elijas. Al entrar o com l daño aumenta en 108 por cada	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa: Empujar. El daño aumenta por ni Concentración 1 minuto quedar hechizada mientras duras se asientan al terminar el conju Concentración 10 minutos perficie sólida. Puede ser una so puede ser destruido con Desi Concentración 10 minutos está compuesto por 10 panelles incentración, se vuelve permanen Concentración 10 minutos enzar el turno dentro, una criatunivel de conjuro por encima de de conjur	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar con uro.  120 pies semiesfera de 10 pies de rad ntegrar.  120 pies contiguos cuadrados de 10 pies.  120 pies te.  120 pies ra debe realizar una TS de (5.	V, S, h ella para V, S, h lio o estar V, S, t V, S, t V, S, t V, S Constitució
urmiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puedé hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.  5 <u>Telecinesis</u> Transmutación 1 acción Concentración 10 minutos 60 pies V, S. lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hasto o libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).  5 <u>Vinculo telepático</u> Adivinación 1 acción (ritual) 1 hora 30 pies V, S, M srjas un vinculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a	eas una rectos: Action for the control of the contr	mano Grande que se mueve a garrar, presa 2d6+mod conjuros Modificar recuerdo ra que puedas ver debe super ecuerdo de un evento de las o Muro de fuerza surge en un punto quo por 10 paneiles cuadrados de Muro de piedra se pared no mágica de piedra se 2 tox20 pies con 3 pulgadas de Nube aniquiladora esfera de niebla venenosa de cibe 5d8 de daño por veneno. Similitud apariencia de cualquier númer	Evocación a tus órdenes. Tiene CA a; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento car TS de Sabiduría (cor últimas 24 horas de no m e elijas en cualquier orie 10 pies. Bloquea el Plan Evocación idida en un punto que elija grosor). Puedes darle fi Conjuración . 20 pies de radio en un Si tiene éxito, la mitad. El Ilusión o de criaturas que pued	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 suerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción 1 ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su o Etéreo. Es inmune al daño. Sóli 1 acción as. Tiene 6 pulgadas de grosor y orma al muro. Si mantienes la co 1 acción punto que elijas. Al entrar o com I daño aumenta en 108 por cada 1 acción las ver dentro del alcance. Le das	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa  Empujar. El daño aumenta por ni  Concentración 1 minuto  quedar hechizada mientras dura  a se asientan al terminar el conju  Concentración 10 minutos  quericie sólida. Puede ser una so  puede ser destruido con Desi  Concentración 10 minutos  está compuesto por 10 paneles  sincentración, se vuelve permanen  Concentración 10 minutos  enzar el turno dentro, una criaturo  nivel de conjuro por encima de 3  8 horas  suna nueva apariencia ilusoria a  en  en en en en en en en en en en en en en e	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar cor uro.  120 pies semiesfera de 10 pies de rad ntegrar.  120 pies contiguos cuadrados de 10 pies te.  120 pies ra debe realizar una TS de (5.	v, S, M lio o estar v, S, M sies (o v, S Constitución
lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover so pies un objeto de hasto po libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).  5 <u>Vinculo telepático</u> Adivinación 1 acción (ritual) 1 hora 30 pies V, S, P rjas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a	eas una ectos: Ac 5 na criatur erar el r 5 n muro d mpuesto 5 eas una neles de 5 eas una falla rec 5 mbiar la mperar ur	mano Grande que se mueve a garrar, presa 206+mod conjuros.  Modificar recuerdo  ra que puedas ver debe super ecuerdo de un evento de las u  Muro de fuerza  le fuerza surge en un punto quo por 10 paneiles cuadrados de   Muro de piedra  pared no mágica de piedra sée 2 10x20 pies con 3 pulgadas de   Nube aniquiladora esfera de niebla venenosa de  ibe 5d8 de daño por veneno. Similitud   apariencia de cualquier número  a TS de Carisma para evitar	Evocación a tus órdenes. Tiene CA s; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento tar TS de Sabiduría (cor últimas 24 horas de no m Evocación de elijas en cualquier orie do pies. Bloquea el Plan Evocación Sida en un punto que elija grosor). Puedes darle fi Conjuración 20 pies de radio en un Si tiene éxito, la mitad. El llusión to de criaturas que pued ser afectado. Disfraza le	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 tuerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción 1 ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su 10 Etéreo. Es inmune al daño. Sól 1 acción as. Tiene 6 pulgadas de grosor y orma al muro. Si mantienes la co 1 acción punto que elijas. All entrar o com 1 daño aumenta en 108 por cada 1 acción las ver dentro del alcance. Le das a apariencia fisica, la ropa, armad	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa: Empujar. El daño aumenta por ni  Concentración 1 minuto quedar hechizada mientras dura se asientan al terminar el conju  Concentración 10 minutos perficie sólida. Puede ser una so puede ser destruido con Desi  Concentración 10 minutos está compuesto por 10 paneles encentración, se vuelve permanen Concentración 10 minutos enzar el turno dentro, una criatunivel de conjuro por encima de 3 horas suna nueva apariencia ilusoria adura, armas y equipo.	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar cor uro.  120 pies semiesfera de 10 pies de rad ntegrar.  120 pies contiguos cuadrados de 10 pies te.  120 pies ra debe realizar una TS de 0 30 pies cada objetivo. Si no es volur	V, S, Mella para V, S, Mella para V, S, Mella o estar V, S, Mella (o V, S Constitución V, S Antario, puec
po libras o una criátura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).  5 <u>Vinculo telepático</u> Adivinación 1 acción (ritual) 1 hora 30 pies V, S, M rjas un vinculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a	eas una ectos: Actor for the control of the control	mano Grande que se mueve a garrar, presa 2d6+mod conjuros Modificar recuerdo ra que puedas ver debe superecuerdo de un evento de las u Muro de fuerza surge en un punto quo por 10 panelles cuadrados de Muro de piedra se pared no mágica de piedra se 2 10x20 pies con 3 pulgadas de Nube aniquiladora esfera de niebla venenosa de ibe 5d8 de daño por veneno. Similitud apariencia de cualquier númerna TS de Carisma para evitar Soñar a los sueños de una criatura	Evocación a tus órdenes. Tiene CA a; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento rar TS de Sabiduría (cor Litimas 24 horas de no m Evocación ue elijas en cualquier orie 10 ples. Bloquea el Plan Evocación Conjuración 20 pies de radio en un si tiene éxito, la mitad. El llusión o de criaturas que pued ser afectado. Disfraza le llusión que conozcas y que esté	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 suerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción 1 ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su 10 Etéreo. Es inmune al daño. Sól 1 acción as. Tiene 6 pulgadas de grosor y 10 orma al muro. Si mantienes la co 1 acción punto que elijas. All entrar o com 1 daño aumenta en 108 por cada 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 1 a apariencia fisica, la ropa, armao 1 minuto 2 en tu mismo plano. Tú o una cr	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa  Empujar. El daño aumenta por ni  Concentración 1 minuto  quedar hechizada mientras dura  a se asientan al terminar el conju  Concentración 10 minutos  perficie sólida. Puede ser una so  o puede ser destruido con Desi  Concentración 10 minutos  está compuesto por 10 paneles  sucentración, se vuelve permanen  Concentración 10 minutos  enzar el turno dentro, una criatu  nivel de conjuro por encima de 3  8 horas  a una nueva apariencia ilusoria a  dura, armas y equipo.  8 horas  i horas	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar con uro.  120 pies semiesfera de 10 pies de rad ntegrar.  120 pies contiguos cuadrados de 10 pies te.  120 pies contiguos cuadrados de 10 pies cada debe realizar una TS de 0 5.  30 pies cada objetivo. Si no es volur  llimitado áis como mensajeros. Si el o	v, S, P
rjas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a	eas una ectos: As criaturerar el r 5 a muro da mpuesto 5 eas una falla reconstituto 5 a forma armiendo,	mano Grande que se mueve a garrar, presa 2d6+mod conjuros Modificar recuerdo ra que puedas ver debe super recuerdo de un evento de las su Muro de fuerza surge en un punto quo por 10 panelles cuadrados de Muro de piedra pared no mágica de piedra se e 10x20 pies con 3 pulgadas de Nube aniquiladora esfera de niebla venenosa de cibe 5d8 de daño por veneno. Si similitud apariencia de cualquier númer na TS de Carisma para evitar Soñar a los sueños de una criatura el mensajero aparece en sus estera e con su su muero a con su mensajero aparece en sus esteras de mensajeros en en en esteras de mensajeros en esteras de mensajeros en en en esteras de mensajeros en esteras de mensajeros en en esteras de mensajeros en en esteras de mensajeros en esteras de mensajeros en esteras de mensajeros en en esteras de mensajeros en esteras de mensajeros en esteras de mensajeros en esteras de me	Evocación a tus órdenes. Tiene CA a; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento car TS de Sabiduría (cor Litimas 24 horas de no m Evocación ue elijas en cualquier orie 10 pies. Bloquea el Plan Evocación Conjuración Jo pies de radio en un Si tiene éxito, la mitad. El Ilusión o de criaturas que pued ser afectado. Disfraza l Ilusión que conozcas y que esté s sueños. Puede hablar c	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 suerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción 1 ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su 10 Etéreo. Es inmune al daño. Sóli 1 acción as. Tiene 6 pulgadas de grosor y 1 acción punto que elijas. All entrar o com 1 daño aumenta en 108 por cada 1 acción las ver dentro del alcance. Le das a apariencia fisica, la ropa, armao 1 minuto 2 en tu mismo plano. Tú o una co 1 o él y darle forma al sueño. El o	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa  Empujar. El daño aumenta por ni  Concentración 1 minuto  quedar hechizada mientras dura  a se asientan al terminar el conju  Concentración 10 minutos  querricie sólida. Puede ser una so  puede ser destruido con Desi  Concentración 10 minutos  está compuesto por 10 panelles  ancentración, se vuelve permanen  Concentración 10 minutos  enzar el turno dentro, una criatu  nivel de conjuro por encima de de  a horas  s una nueva apariencia ilusoria a  dura, armas y equipo.  8 horas  siatura voluntaria que tocas actuo  bijetivo recuerda el sueño al des	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar con uro.  1.20 pies semiesfera de 10 pies de rad ntegrar.  1.20 pies contiguos cuadrados de 10 pies ra debe realizar una TS de (5.  30 pies cada objetivo. Si no es volur  limitado áis como mensajeros. Si el o apertar.	v, S, Mario o estar
	eas una rectos: Action for the criaturiterar el rico de compuesto de c	mano Grande que se mueve a garrar, presa 206+mod conjuros Modificar recuerdo ra que puedas ver debe superecuerdo de un evento de las su Muro de fuerza surge en un punto quo por 10 panelles cuadrados de Muro de piedra se e tox20 pies con 3 pulgadas de Nube aniquiladora esfera de niebla venenosa de cibe sodo de daño por veneno. Si Similitud apariencia de cualquier númera TS de Carisma para evitar Soñar a los sueños de una criatura e le mensajero aparece en sus Telecinesis	Evocación a tus órdenes. Tiene CA a; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento rar TS de Sabiduría (cor Litimas 24 horas de no m Evocación ue elijas en cualquier orie 10 pies. Bloquea el Plan Evocación Olida en un punto que elija grosor). Puedes darle fi Conjuración 20 pies de radio en un Si tiene éxito, la mitad. El Ilusión o de criaturas que pued ser afectado. Disfraza la Ilusión que conozcas y que esté sueños. Puede hablar c Transmutación siguientes rondas, puede	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 suerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción 1 ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su 10 Etéreo. Es inmune al daño. Sól 1 acción as. Tiene 6 pulgadas de grosor y 10 orma al muro. Si mantienes la co 1 acción 1 punto que elíjas. All entrar o com 1 daño aumenta en 108 por cada 1 acción las ver dentro del alcance. Le das a apariencia fisica, la ropa, armad 1 minuto 2 en tu mismo plano. Tú o una crion él y darle forma al sueño. El o 1 acción es mover o manipular criaturas u	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa  Empujar. El daño aumenta por ni  Concentración 1 minuto  quedar hechizada mientras dura  a se asientan al terminar el conju  Concentración 10 minutos  perficie sólida. Puede ser una so  puede ser destruido con Desi  Concentración 10 minutos  está compuesto por 10 paneles  encentración, se vuelve permanen  Concentración 10 minutos  enzar el turno dentro, una criatu  nivel de conjuro por encima de 3  a una nueva apariencia ilusoria a  dura, armas y equipo.  8 horas  idatura voluntaria que tocas actu  objetivo recuerda el sueño al des  Concentración 10 minutos  a objetos con el pensamiento. Pu	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar con uro.  120 pies semiesfera de 10 pies de rad ntegrar.  120 pies contiguos cuadrados de 10 pies te.  120 pies ra debe realizar una TS de (5).  30 pies cada objetivo. Si no es volur  limitado áis como mensajeros. Si el o apertar.  60 pies	v, S, M sies (o v, S Constitución v, S ntario, puec v, S, M bjetivo est
	reas una fectos: Ac fe	mano Grande que se mueve a garrar, presa 2d6+mod conjuros Modificar recuerdo ra que puedas ver debe superecuerdo de un evento de las u Muro de fuerza surge en un punto quo por 10 panelles cuadrados de Muro de piedra se pared no mágica de piedra se 2 10x20 pies con 3 pulgadas de Nube aniquiladora esfera de niebla venenosa de ibe 5d8 de daño por veneno. Similitud apariencia de cualquier númerna TS de Carisma para evitar Soñar a los sueños de una criatura , el mensajero aparece en sus Telecinesis	Evocación a tus órdenes. Tiene CA a; Puño: golpe cuerpo a c Encantamiento rar TS de Sabiduría (cor Litimas 24 horas de no m Evocación ue elijas en cualquier orie 10 ples. Bloquea el Plan Evocación idida en un punto que elija grosor). Puedes darle fi Conjuración 20 pies de radio en un Si tiene éxito, la mitad. El llusión o de criaturas que pued ser afectado. Disfraza la llusión que conozcas y que esté a sueños. Puede hablar c Transmutación siguientes rondas, puede a prueba enfrentada de	1 acción 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 suerpo 408 daño; Interponerse y E 1 acción 1 ventaja si luchas contra ella) o o nás de 10 minutos. Los recuerdos 1 acción Intación. Flotando o sobre una su 10 Etéreo. Es inmune al daño. Sól 1 acción as. Tiene 6 pulgadas de grosor y 10 acción punto que elijas. All entrar o com 1 daño aumenta en 108 por cada 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 1 ana ver dentro del alcance. Le das 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 1 acción las ver dentro del alcance. Le das 2 apariencia fisica, la ropa, armac 1 minuto 2 en tu mismo plano. Tú o una cr 1 acción las mover o manipular criaturas u 1 acción	Concentración 1 hora  (+8) y Des 10 (+0). Puedes usa  Empujar. El daño aumenta por ni  Concentración 1 minuto  quedar hechizada mientras dura  a se asientan al terminar el conju  Concentración 10 minutos  perficie sólida. Puede ser una so  o puede ser destruido con Desi  Concentración 10 minutos  está compuesto por 10 paneles  sucentración, se vuelve permanen  Concentración 10 minutos  enzar el turno dentro, una criatu  nivel de conjuro por encima de 3  a horas  a una nueva apariencia ilusoria a  dura, armas y equipo.  8 horas  a una rueva apariencia ilusoria a  dura, armas y equipo.  8 horas  a iatura voluntaria que tocas actu- objetivo recuerda el sueño al des  Concentración 10 minutos  u objetos con el pensamiento. Pu  juros contra su Fuerza).	ar tu acción adicional para provel de conjuro.  30 pies el conjuro. Puedes hablar con uro.  120 pies semiesfera de 10 pies de rad ntegrar.  120 pies contiguos cuadrados de 10 pies ra debe realizar una TS de 0 5.  30 pies cada objetivo. Si no es volur llimitado áis como mensajeros. Si el o apertar.  60 pies uedes mover 30 pies un objet	v, S, M v, S, M v, S, M sies (o v, S Constitución v, S, M bjetivo est. v, S