

NOMBRE DEL PERSONAJE: NOMBRE DEL JUGADOR:
 NIVEL: NOMBRE DE LA CAMPAÑA: AÑO:
 RAZA: ALINEAMIENTO: EDAD: TAMAÑO:
 ALTURA: PESO: CABELLO: OJOS:
 PIEL: FECHA DE NACIMIENTO: EDAD: SEXO:
 HOGAR: IDIOMAS:



BRUJA

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MED. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MED. TEMPORAL	TOTAL	TEMPORAL	RED. DAÑO
FUE	○				PG		
DES	○				HERIDAS/PG ACTUALES	ATENUADO/DAÑO NO LETAL	
CON	○						
INT	○						
SAB	○				INIC.		
CAR	○				Id20+ ○ =		
CA	○	Id10+			TOTAL	Med. Des.	Med. Varios

NIVEL TOTAL	PUNTOS DE EXPERIENCIA	SIGUIENTE NIVEL
-------------	-----------------------	-----------------

HABILIDADES. PUNTOS DE HABILIDAD =										
PROFESIONES	NIVEL	BONO TOTAL	MED. CARAC. TERRESTRE	RANGOS	CLASEA (+3)	MED. VARIOS				
↓ Bruja (PRDILICTA)						RAZA Y CLASE	DETES	OBJETOS	ARMADURA/EQUIPO	OTROS

TOQUE	DESPREVENIDO	MODIFICADORES	RES. CONJUROS
-------	--------------	---------------	---------------

FOR.(CON)	Id20+					
REF.(DES)	Id20+					
VOL.(SAB)	Id20+					

C/C (TOTAL)	ATAQUE BASE	Med. FUE	Med. TAMAÑO	Med. VARIOS	TEMPORAL
/ / /	/ / /				
DISTANCIA (TOTAL)	ATAQUE BASE	Med. DES	Med. TAMAÑO	Med. VARIOS	TEMPORAL
/ / /	/ / /				

MANO ÚTIL	MANO TORPE	ATAQUES ESPECIALES
1		
2		
3		
4		

BMC	○					
TOTAL	ATAQUE BASE	Med. FUE	Med. TAMAÑO	TEMPORAL		
DMC	○	Id10+				
TOTAL	ATAQUE BASE	Med. FUE	Med. DES	Med. TAMAÑO	TEMPORAL	

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMADURA/OBJ PROTECTOR	BONO	TIPO	PENAL.	FALLO CONJURO	DES MÁX.
TOTAL					

ACROBACIAS	=DES*	+	+	+	+	+	+	+	+
ARTESANÍA (SE)	=INT	+	+	3	+	+	+	+	+
ARTESANÍA (SE)	=INT	+	+	3	+	+	+	+	+
ARTESANÍA (SE)	=INT	+	+	3	+	+	+	+	+
AVERIGUAR INTENCIONES	=SAB	+	+	+	+	+	+	+	+
CONC. CONJUROS (SE)	=INT	+	+	3	+	+	+	+	+
DIPLOMACIA (REUNIR INFO.)	=CAR	+	+	+	+	+	+	+	+
DISFRAZARSE	=CAR	+	+	+	+	+	+	+	+
ENGAÑAR	=CAR	+	+	+	+	+	+	+	+
ESCAPISMO	=DES*	+	+	+	+	+	+	+	+
INTERPRETAR (SE)	=CAR	+	+	+	+	+	+	+	+
INTERPRETAR (SE)	=CAR	+	+	+	+	+	+	+	+
INTERPRETAR (SE)	=CAR	+	+	+	+	+	+	+	+
INTERPRETAR (SE)	=CAR	+	+	+	+	+	+	+	+
INTIMIDAR	=CAR	+	+	3	+	+	+	+	+
INUTILIZAR MECANISMO (SE)	=DES*	+	+	+	+	+	+	+	+
JUEGO DE MANOS (SE)	=DES*	+	+	+	+	+	+	+	+
LINGÜÍSTICA (SE)	=INT	+	+	+	+	+	+	+	+
MONTAR	=DES*	+	+	+	+	+	+	+	+
NADAR	=FUE*	+	+	+	+	+	+	+	+
OFICIO (SE)	=SAB	+	+	3	+	+	+	+	+
OFICIO (SE)	=SAB	+	+	3	+	+	+	+	+
OFICIO (SE)	=SAB	+	+	3	+	+	+	+	+
PERCEPCIÓN	=SAB	+	+	+	+	+	+	+	+
SABER (ARCANO) (SE)	=INT	+	+	3	+	+	+	+	+
SABER (DUNGEONS) (SE)	=INT	+	+	+	+	+	+	+	+
SABER (GEOGRAFÍA) (SE)	=INT	+	+	+	+	+	+	+	+
SABER (HISTORIA) (SE)	=INT	+	+	3	+	+	+	+	+
SABER (INGENIERÍA) (SE)	=INT	+	+	+	+	+	+	+	+
SABER (LOCAL) (SE)	=INT	+	+	+	+	+	+	+	+
SABER (LOS PLANOS) (SE)	=INT	+	+	3	+	+	+	+	+
SABER (NATURALEZA) (SE)	=INT	+	+	3	+	+	+	+	+
SABER (NOBLEZA) (SE)	=INT	+	+	+	+	+	+	+	+
SABER (RELIGIÓN) (SE)	=INT	+	+	+	+	+	+	+	+
SANAR	=SAB	+	+	3	+	+	+	+	+
SIGILO (ACECHAR)	=DES*	+	+	+	+	+	+	+	+
SUPERVIVENCIA	=SAB	+	+	+	+	+	+	+	+
TASACIÓN	=INT	+	+	+	+	+	+	+	+
TRAT. CON ANIMALES (SE)	=CAR	+	+	+	+	+	+	+	+
TREPAR/ESCALAR	=FUE*	+	+	+	+	+	+	+	+
USAR OBJETO MÁGICO (SE)	=CAR	+	+	3	+	+	+	+	+
VOLAR	=DES*	+	+	3	+	+	+	+	+

VEL.	PIES SQ	PIES SQ	PIES	PIES	PIES	PIES	PIES
	VEL. BASE	CON ARMADURA VUELO Y EQUIPO	MANIOBRABILIDAD	NADAR	TREPAR	CAVAR	TEMPORAL

MUNICIÓN	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
TOTAL	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□

APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

APTITUDES ESPECIALES DE CLASE: (Bruja Niv.)

• **Competencia con armas y armaduras:** Las brujas son competentes con todas las armas sencillas. No son componentes con ningún tipo de armadura o escudo. La armadura interfiere con los movimientos de la bruja, lo que puede hacer que sus conjuros con componentes somáticos fallen.

• **Conjuros:** Una bruja lanza conjuros arcanos, elegidos de la lista de conjuros de bruja. Una bruja debe elegir y preparar sus conjuros con antelación.

Una bruja debe comunicarse con su familiar cada día para preparar sus conjuros. Para aprender a preparar o lanzar un conjuro, una bruja ha de tener una Inteligencia de al menos 10 + nivel del conjuros a ejecutar. La CD de los TS contra los conjuros de bruja equivale a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Inteligencia de la bruja.

Una bruja sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Su asignación diaria de conjuros figura en la tabla que puedes consultar en la descripción de la clase de Bruja en la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder". Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Inteligencia.

Una bruja conoce cualquier cantidad de conjuros, pero como decíamos antes, sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel por día. Debe elegir y preparar sus conjuros con antelación, tras dormir 8 horas de sueño y dedicar al menos 1 hora a comunicarse con su familiar. Mientras se comunica, la bruja decide que conjuros preparar.

• **Trucos:** Las brujas pueden preparar una cantidad de trucos, o conjuros de nivel 0º, cada día, como figura en la tabla que puedes consultar en la descripción de la clase de Bruja en la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder". Estos conjuros son lanzados como cualquier otro conjuro, pero no se gastan tras ser lanzados y pueden volver a usarse. Los trucos preparados empleando otros espacios de conjuro, debido a dotes metamágicas por ejemplo, son gastados de forma normal.

• **Familiar de la bruja:** Forjando extraños vínculos con seres innombrables, las brujas obtienen el servicio de un consejero místico, un familiar que tanto la sirven como le revelan secretos desconocidos a la mayoría de mortales. Un familiar es un animal escogido por una bruja para ayudarla en su lanzamiento de conjuros y concederle poderes especiales. A 1º nivel, una bruja crea un estrecho vínculo con un familiar, una criatura que le enseña magia y la ayuda a guiarse a lo largo de su senda. Los familiares también ayudan a un bruja concediéndola bonificadores de habilidad, conjuros adicionales y ayuda con ciertos tipos de magia. Esto funciona como el rasgo de clase de "vínculo arcano" del mago, aunque con algunas excepciones y cambios, de modo que las reglas del Familiar para la Bruja quedan de la siguiente manera.

- Ficha del Familiar:

Criatura: Clase y Nivel:

DG: PG: CA:

Iniciativa: Velocidad:

Puntuaciones Características: Fue (.....) Des (.....)

Con (.....) Int (.....) Sab (.....) Car (.....)

TS: Fort (.....) Ref (.....) Vol (.....)

Ataques:

Daño:

Habilidades:

Dotes:

Aptitudes Especiales:

- Aptitud Especial concedida a la bruja:

- **Elegir familiar:** Una bruja emplea su nivel como su nivel de mago efectivo cuando determina las aptitudes de su familiar. Una bruja puede escoger cualquiera de los familiares disponibles para un mago además de los familiares nuevos descritos a continuación.

Familiares del mago:

- **Murciélago:** El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Volar.

- **Gato:** El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Sigilo.

- **Halcón:** El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de basadas en la vista y enfrentadas de Percepción con luz brillante.

- **Lagarto:** El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Trepar.

- **Mono:** El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Acrobacias.

- **Buño:** El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de basadas en la vista y enfrentadas de Percepción en las sombras o en la oscuridad.

- **Rata:** El amo gana un bonificador +2 a las tiradas de salvación de Fortaleza.

- **Cuervo*:** El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Tasación.

- **Víbora:** El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Engañar.

- **Sapo:** El amo gana +3 Puntos de Golpe.

- **Comadreja:** El amo gana un bonificador +2 a las tiradas de salvación de Reflejos.

*Un familiar cuervo puede hablar un idioma que su amo conozca como aptitud sobrenatural.

Familiares de la bruja: Además de los familiares descritos arriba, las brujas pueden seleccionar cualquiera de los animales siguientes como su familiar. Los hechiceros y los magos también podrían adoptar estos familiares nuevos, utilizando las mismas reglas que para cualquier otro familiar. Estos familiares emplean las estadísticas descritas en el *Bestiario Pathfinder RPG*, especialmente el ciempiés casero, el rey cangrejo, el escorpión agujón-verde, el zorro (perro con plantilla joven), el pulpo (pulpo con plantilla joven) y la araña escarlata.

- **Ciempíes:** El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Sigilos.

- **Cangrejo:** El amo obtiene un bonificador +2 a las pruebas de presa.

- **Zorro:** El amo obtiene un bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos.

- **Pulpo:** El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Nadar.

- **Escorpión:** El amo obtiene un bonificador +2 a las pruebas de iniciativa.

- **Araña:** El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Tregar.

- **Almacenar conjuros a través del familiar:** Una bruja debe comunicarse con su familiar cada día para preparar sus conjuros. Los familiares almacenan ("conocen") todos los conjuros que conoce una bruja, y una bruja no puede preparar un conjuro que no esté almacenado en su familiar (es decir, los conjuros que almacena el familiar son los que conoce la bruja, y de estos la bruja elige los que memoriza cada día). Comenzando a 1^{er} nivel de la bruja, el familiar de una bruja almacena todos los conjuros que la bruja conoce, que son todos los conjuros de bruja de nivel 0^o más 3 conjuros de 1^{er} nivel a elección de la bruja. Esto no permite al familiar lanzar estos conjuros o emplear objetos que activan conjuros o finalizan conjuros. Comenzando a 2^o nivel, y cada 2 niveles posteriores, el familiar de una bruja añade nuevos conjuros adicionales a la lista de conjuros de la bruja basados en su patrón (ver más adelante la aptitud de "Patrón"). Estos conjuros son automáticamente almacenados por el familiar y puede ser preparado de forma normal una vez obtenidos.

- **Aprender nuevos conjuros a través del familiar:** A cada nuevo nivel de bruja, añade 2 conjuros nuevos de cualquier nivel o niveles que pueda lanzar (basado en su nuevo nivel de bruja) a su familiar. Una bruja también puede añadir conjuros adicionales a su familiar a través de un ritual especial. Las brujas pueden añadir conjuros nuevos a sus familiares a través de varios métodos. Una bruja sólo puede añadir conjuros a su familiar si estos conjuros pertenecen a la lista de conjuros de la bruja (ver las hojas de la ficha en que aparecen los conjuros, donde puedes consultar las listas de conjuros de la bruja).

- **Conjuros Obtenidos en un Nuevo Nivel:** El familiar de una bruja aprende cierta cantidad de conocimiento y magia mientras la bruja va de aventuras. Siempre que una bruja obtiene un nivel, puede añadir 2 conjuros de la lista de conjuros de bruja a su familiar. Estos 2 conjuros gratuitos deben ser de niveles de conjuros que la bruja pueda lanzar.

- **Familiar Enseñando a Familiar:** El familiar de una bruja puede aprender conjuros de otro familiar de otra bruja. Para lograr esto, los familiares deben pasar una hora por nivel del conjuro a ser enseñado en comunicación uno con otro. Al final de este tiempo, la bruja cuyo familiar está aprendiendo un conjuro debe realizar una prueba de *Conocimiento de conjuros* (CD 15 + nivel de conjuro). Si la prueba tiene éxito, el familiar ha aprendido el conjuro y la bruja puede utilizarlo el próximo día que prepare conjuros. Si la prueba falla, el familiar ha fracasado en aprender el conjuro y no puede intentar aprender ese conjuro otra vez hasta que la bruja haya ganado otro rango (punto de habilidad) en *Conocimiento de conjuros*. La mayoría de brujas exige un conjuro de nivel igual o mayor a cambio de este servicio. Si un familiar pertenece a una bruja que ha muerto, sólo retiene este conocimiento de conjuros durante 24 horas, tiempo durante el cual es posible obligar o sobornar al familiar para que enseñe sus conjuros a otro, sujeto a discreción del DM.

- **Aprendiendo de un Pergamino:** Una bruja puede emplear un pergamino para enseñar a su familiar un conjuro nuevo. Este proceso requiere 1 hora por nivel del conjuro a ser aprendido, tiempo durante el cual el pergamino arde y sus cenizas son empleadas para crear una infusión o polvo especial que es

consumido por el familiar. Al final de este tiempo, la bruja debe realizar una prueba de *Conocimiento de conjuros* (CD 15 + nivel del conjuro). Si la prueba falla, el proceso se torció en algún momento y el conjuro no es aprendido, aunque el pergamino sigue siendo consumido.

- **Descargar conjuros de toque (S6):** Si una bruja es de 3^{er} nivel o superior, su familiar puede "descargar" conjuros o embrujos de toque por ella. Si la bruja y el familiar están en contacto en el momento en que la bruja lanza un conjuro de toque, puede designar al familiar como el "tocador". Entonces el familiar puede descargar el conjuro de toque justo igual que lo haría la bruja. De forma normal, si la bruja lanza otro conjuro antes de que el toque sea descargado, el conjuro de toque se disipa. Si la bruja activa un embrujo, su familiar puede ser empleado para realizar el toque. No tiene que estar en contacto con el familiar para emplear esta aptitud.

- **La Bruja y las otras clases que conceden familiares:** Los niveles de clases diferentes que tienen derecho a familiares se apilan para propósitos de determinar cualquier aptitud del familiar que depende del nivel de la bruja. Si una bruja posee tales niveles, su familiar siempre emplea las reglas de bruja para familiares, no las proporcionadas por las otras clases, como los magos o los hechiceros con la línea de sangre arcana. El familiar de una bruja solo almacena conjuros de bruja. Todos los demás conjuros son almacenados de forma normal, como se indica en sus rasgos de clase.

- **Si el familiar muere o se pierde:** Si un familiar se pierde o muere, puede ser reemplazado 1 día más tarde a través de un ritual especial que cuesta 500 p.o. por nivel de bruja. El ritual requiere 8 horas para ser completado. Un familiar nuevo comienza conociendo todos los conjuros de nivel 0^o más 2 conjuros de cada nivel que la bruja sea capaz de lanzar. Estos son además de cualquier conjuro adicional conocido por el familiar basado en el nivel de la bruja y en su patrón (consulta conjuros de patrón más adelante).

- **Reglas generales de los familiares:** usa las estadísticas básicas para una criatura del tipo del familiar como se describe en el Bestiario de Pathfinder RPG, pero con los siguientes cambios:

- **Dados de Golpe:** para todos los efectos relacionados con el número de Dados de Golpe, usa el nivel de personaje del amo o los DG normales del familiar, lo que sea más alto.

- **Puntos de Golpe:** el familiar tiene la mitad del máximo de puntos de golpe de su amo (sin incluir puntos de golpe temporales) redondeando hacia abajo, independientemente de sus Dados de Golpe reales.

- **Ataques:** utiliza el ataque base del amo, como se haya calculado para todas sus clases. Utiliza el modificador de Destreza o Fuerza del familiar, lo que sea mayor, para calcular el bonificador de ataque cuerpo a cuerpo con armas naturales. El daño es igual al de una criatura normal del tipo del familiar.

- **Tiradas de salvación:** para cada tirada de salvación, usa la tirada de salvación base del familiar (Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +0) o la del amo (calculada incluyendo todas sus clases), lo que sea mejor. El familiar usa sus propios modificadores de característica a las tiradas de salvación y no comparte ninguno de los bonificadores que el amo pueda tener a las tiradas de salvación.

- **Habilidades:** para cada habilidad en la que el amo o el familiar tengan rangos, usa los rangos normales de habilidad para un animal de su tipo o los rangos de habilidad del amo, lo que sea mejor. En cualquier caso, el familiar usa sus propios modificadores de característica. Independientemente de los modificadores totales de habilidad del familiar, algunas habilidades quedan más allá de su capacidad. Los familiares tratan Acrobacias, Nadar, Percepción, Sigilo, Tregar y Volar como habilidades de clase.

- **Descripción de las aptitudes de los familiares:** todos los familiares tienen aptitudes especiales (o conceden aptitudes a sus amos) dependiendo de los niveles combinados que tenga el amo

en clases que concedan familiares, como se indica en la tabla más abajo. Las aptitudes son acumulativas.

Nivel de Clase del amo	Ajuste de Armadura Natural	Int	Especial
1º-2º	+1	6	Alerta, Evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo empático
3º-4º	+2	7	Enviar conjuros de toque
5º-6º	+3	8	Hablar con el amo
7º-8º	+4	9	Hablar con animales de su especie
9º-10º	+5	10	
11º-12º	+6	11	Resistencia a conjuros
13º-14º	+7	12	Escudriñar al familiar
15º-16º	+8	13	
17º-18º	+9	14	
19º-20º	+10	15	

- **Ajuste de Armadura natural:** el número anotado aquí se suma al bonificador existente de armadura natural del familiar.

- **Int:** la puntuación de Inteligencia del familiar.

- **Alerta (Ex):** mientras el familiar esté a mano, el amo obtiene la dote de Alerta.

- **Evasión mejorada (Ex):** cuando sea blanco de un ataque que normalmente permite una tirada de salvación de Reflejos para reducir el daño a la mitad, el familiar no recibe daño si tiene éxito en la tirada de salvación y sólo la mitad de daño incluso si falla la tirada de salvación.

- **Compartir conjuros:** el amo puede lanzar un conjuro con objetivo "tú" sobre su familiar (como conjuro de toque) en lugar de sobre sí mismo. El amo puede lanzar conjuros sobre su familiar incluso si el conjuro no afecta normalmente a criaturas del tipo del familiar (bestia mágica).

- **Vínculo Empático (Sb):** el amo tiene un vínculo empático con su familiar hasta una milla de distancia. El amo puede comunicarse empáticamente con el familiar, pero no puede ver a través de sus ojos. Debido a la naturaleza limitada del vínculo, sólo pueden compartirse emociones generales. El amo tiene la misma conexión que su familiar con un objeto o lugar.

- **Enviar conjuros de toque (Sb):** si el amo es de nivel 3 o mayor, un familiar puede enviar conjuros de toque por él. Si el amo y el familiar están en contacto en el momento en que el amo lanza el conjuro de toque, puede designar a su familiar como el "tocador". El familiar puede entonces enviar el conjuro de toque igual que habría hecho el amo. Como es habitual, si el amo lanza otro conjuro antes de que se envíe el toque, el conjuro de toque se disipa.

- **Hablar con el amo (Ex):** si el amo es de 5º nivel o superior, un familiar y su amo pueden comunicarse verbalmente como si estuvieran utilizando un idioma común. Otras criaturas no entenderán la comunicación sin ayuda mágica.

- **Hablar con animales de su especie (Ex):** si el amo es de 7º nivel o superior, un familiar puede comunicarse con animales de una especie similar a la suya (incluyendo variedades terribles): murciélagos con murciélagos, gatos con felinos, halcones y búhos con aves, lagartos y serpientes con reptiles, monos con otros simios, ratas con roedores, sapos con anfibios y comadrijas con armiños y visones. Dicha comunicación está limitada por la inteligencia de las criaturas en la conversación.

- **Resistencia a conjuros (Ex):** si el amo es de nivel 11 o mayor, su familiar obtiene resistencia a conjuros igual al nivel del amo +5. Para afectar al familiar con un conjuro, otro lanzador de conjuros debe obtener un resultado en una prueba de

lanzador (1d20 + nivel de lanzador) igual o superior a la resistencia a conjuros del familiar.

- **Escudriñar al Familiar (St):** si el amo es de nivel 13 o mayor, puede escudriñar a su familiar (como si estuviera lanzando el conjuro de escudriñamiento) una vez al día.

- **Conjuros de Patrón:** a 1º nivel, cuando una bruja obtiene a su familiar, también debe elegir a un patrón. El patrón es una fuerza misteriosa e incierta, que concede poder a la bruja por razones que esta podría no comprender del todo. Aunque estas fuerzas no necesitan tener nombre, normalmente ostentan influencia sobre una de las siguientes fuerzas. A 2º nivel, y cada 2 niveles posteriores, el patrón de una bruja añade conjuros nuevos a la lista de conjuros conocidos por la bruja. Estos conjuros también son automáticamente añadidos a la lista de conjuros almacenados por el familiar. Los conjuros marcados con asterisco (*) aparecen en la *Guía Avanzada del Jugador*. Los conjuros obtenidos dependen del patrón escogido. Cada patrón es resumido por su tema. Su nombre real depende de lo que decidan el DM y el jugador que interpreta a la bruja.

- **Agilidad:** 2º-salto, 4º-gracia felina, 6º-acelerar, 8º-libertad de movimiento, 10º-polimorfar, 12º-gracia felina (en grupo), 14º-excursión etérea, 16º-formas de animal, 18º-cambiar de forma.

- **Animales:** 2º-hechizar animales, 4º-hablar con los animales, 6º-dominar animal, 8º-convocar aliado natural IV, 10º-crecimiento animal, 12º-caparazón antivida, 14º-forma de bestia IV, 16º-formas de animal, 18º-convocar aliado natural IX.

- **Engaño:** 2º-ventriloquia, 4º-invisibilidad, 6º-parpadeo, 8º-confusión, 10º-pasamiento, 12º-imagen programada, 14º-invisibilidad (en grupo), 16º-pauta centelleante, 18º-detener el tiempo.

- **Elementos:** 2º-contacto electrizante, 4º-esfera flammígera, 6º-bola de fuego, 8º-muro de hielo, 10º-descarga flammígera, 12º-esfera congelante, 14º-vórtice*, 16º-tormenta de fuego, 18º-tromba de meteoritos,

- **Aguante:** 2º-soportal los elementos, 4º-aguante del oso, 6º-protección contra los elementos, 8º-inmunidad a conjuros, 10º-resistencia a conjuros, 12º-aguante del oso (en grupo), 14º-restablecimiento (mayor), 16º-cuerpo férreo, 18º-milagro.

- **Plaga:** 2º-detectar muertos vivientes, 4º-comandar muertos vivientes, 6º-contagio, 8º-Reanimar muertos vivientes, 10º-sabandijas gigantes, 12º-crear muertos vivientes, 14º-controlar muertos vivientes, 16º-crear muertos vivientes mayores, 18º-consumir energía.

- **Sombra:** 2º-imagen silenciosa, 4º-oscuridad, 6º-oscuridad profunda, 8º-conjuración sombría, 10º-evocación sombría, 12º-caminar por la sombra, 14º-conjuración sombría (mayor), 16º-evocación sombría (mayor), 18º-penumbra.

- **Fuerza:** 2º-favor divino, 4º-fuerza de toro, 6º-arma mágica mayor, 8º-poder divino, 10º-poder de la justicia, 12º-fuerza de toro (en grupo), 14º-forma de gigante I, 16º-forma de gigante II, 18º-cambiar de forma.

- **Transformación:** 2º-salto, 4º-aguante del oso, 6º-forma de bestia I, 8º-forma de bestia II, 10º-forma de bestia III, 12º-forma del dragón I, 14º-forma del dragón II, 16º-forma del dragón III, 18º-cambiar de forma.

- **Astucia:** 2º-animar una cuerda, 4º-imagen múltiple, 6º-imagen mayor, 8º-asesino fantasmal, 10º-espejismo arcano, 12º-doble engañoso, 14º-invertir gravedad, 16º-pantalla, 18º-detener el tiempo.

- **Agua:** 2º-bendecir agua/maldedir agua, 4º-estela*, 6º-respiración acuática, 8º-control climático, 10º-geiser*, 12º-cuerpo elemental III (agua sólo), 14º-cuerpo elemental IV (agua sólo), 16º-manto del mar*, 18º-tsunami*

- **Sabiduría:** 2º-escudo de la fe, 4º-Sabiduría del bujo, 6º-vestidura mágica, 8º-globo de invulnerabilidad (menor), 10º-mensaje onírico, 12º-globo de invulnerabilidad (mayor), 14º-retorno de conjuros, 16º-protección contra los conjuros, 18º-disyunción del mago.

- **Embrujo:** Las brujas aprenden una serie de trucos mágicos, llamados embrujos, que les conceden poderes o debilitan a enemigos. A 1º nivel, una bruja obtiene un embrujo a su elección. Obtiene un embrujo adicional

nal a 2º nivel y por cada 2 niveles conseguidos después del 2º nivel, como figura en la tabla a continuación. Una bruja no puede seleccionar un embrujo individual más de una vez.

A no ser que se indique otra cosa, emplear un embrujo es una acción estándar que no provoca un ataque de oportunidad. La salvación para resistir un embrujo es igual a $10 + 1/2$ el nivel de la bruja + el modificador de Inteligencia de la bruja.

- **Asolar (SB):** La bruja puede maldécir a un animal, planta, criatura o una parcela de tierra, haciendo que marchite y muera. Marchitar una zona requiere 1 asalto, momento durante el cual la bruja y su familiar deben estar en contacto con el objetivo. Si es empleada sobre una parcela de tierra, la tierra comienza a marchitarse al día siguiente, y a lo largo de la siguiente semana todas las plantas en la zona mueren. Nada crecerá en esta tierra mientras la maldición persista. Una bruja puede afectar una zona con un radio igual a su nivel de clase x 10 pies. Asolar una criatura es una acción estándar que requiere un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Si es empleada sobre una criatura del tipo animal o planta, la criatura obtiene la siguiente maldición: Embrujo de Asolar - tipo maldición; salvación Voluntad niega; frecuencia 1/día; efecto 1 daño de Con. Ambos tipos de maldición pueden ser eliminadas con un quitar maldición o magia similar, empleando la CD de salvación como la CD para quitar la maldición. Una bruja sólo puede tener un embrujo en efecto a la vez. Si otro embrujo de asolar es realizado, el primero finaliza inmediatamente.

- **Risotada (SB):** Una bruja puede reírse alocadamente como acción de movimiento. Cualquier criatura que este a 30 pies que este bajo los efectos de un embrujo de agonía, un embrujo de hechizo, un embrujo de mal de ojo, un embrujo de suerte o un embrujo de infortunio lanzado por la bruja tiene la duración del embrujo extendida en 1 asalto.

- **Caldero (Ex):** La bruja recibe Elaborar Poción como dote adicional y un bonificador de perspicacia +4 a las pruebas de Habilidad de Artesanía (alquimia).

- **Hechizar (SB):** Una bruja puede hechizar a un animal o a una criatura humanoide a 30 pies llamando y pronunciando palabras tranquilizadoras. Esto mejora la actitud de un animal o una criatura humanoide en 1 paso, como si la bruja hubiera tenido éxito en una prueba de Diplomacia. El efecto dura una cantidad de asaltos igual al modificador de Inteligencia de la bruja. Una salvación de Voluntad niega este efecto. Ya tenga éxito o no la salvación, una criatura no puede ser objetivo otra vez de este embrujo durante 1 día. A 8º nivel, este efecto mejora la actitud de la criatura objetivo en 2 pasos. Esto es un efecto de hechizo [enajenador].

- **Aquelarre (Ex):** La bruja cuenta como una saga para el propósito de unirse a un aquelarre de sagas. El aquelarre debe contener al menos una saga. Además, siempre que la bruja con este embrujo este a 30 pies de otra bruja con este embrujo, puede emplear la acción ayudar a otro para conceder un bonificador +1 al nivel de lanzador de la bruja durante 1 asalto. Este bonificador se aplica a los conjuros de la bruja y a todos sus embrujos.

- **Disfraz (SB):** Una bruja puede cambiar su aspecto durante una cantidad de horas igual a su nivel de clase, como si emplease disfrazarse. Estas horas no necesitan ser consecutivas, pero deben ser gastadas en tramos de 1 hora.

- **Mal de ojo (SB):** La bruja puede hacer que la deuda se instale en la mente de un enemigo a 30 pies que pueda ver. El objetivo sufre un penalizador -2 a uno de los siguientes (a elección de la bruja): CA, pruebas de característica, tiradas de ataque, tiradas de salvación o pruebas de habilidad. El embrujo dura una cantidad de asaltos igual a 3 + modificador de Inteligencia de la bruja. Una salvación de Voluntad reduce esto sólo a 1 asalto. Esto es un efecto enajenador. A 8º nivel, este penalizador aumenta a -4.

- **Volar (SB):** La bruja se vuelve más ligera a medida que obtiene poder, finalmente ganando la aptitud para volar. A 1º nivel, la bruja puede emplear caída de pluma a voluntad y obtiene un bo-

nificador racial +4 a las pruebas de Nadar. A 3º nivel, puede lanzar levitar una vez por día. A 5º nivel, puede volar como el conjuero, durante una cantidad de minutos por día igual a su nivel. Estos minutos no necesitan ser consecutivos, pero deben ser gastados en tramos de 1 minuto.

- **Suerte (SB):** La bruja puede conceder a una criatura a 30 pies un poco de buena suerte durante 1 asalto. El objetivo puede convocar esta buena suerte una vez por asalto, permitiéndole volver a tirar cualquier prueba de característica, tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de habilidad, escogiendo el mejor resultado. Debe decidir emplear esta aptitud antes de realizar la primera tirada. A 8º nivel y a 16º nivel, la duración de este embrujo se extiende 1 asalto. Una vez que una criatura se ha beneficiado de un embrujo de suerte, no puede beneficiarse otra vez durante 24 horas.

- **Sanación (SB):** Una bruja puede mitigar las heridas de aquellos a quien toque. Esto funciona como un conjuero curar heridas leves, empleando el nivel de lanzador de la bruja. Una vez que una criatura se ha beneficiado de un embrujo de sanación, no puede beneficiarse de él otra vez durante 24 horas. A 5º nivel, este embrujo funciona como curar heridas moderadas.

- **Infortunio (SB):** La bruja puede hacer que una criatura a 30 pies sufra un infortunio grave durante 1 asalto. En cualquier momento en que la criatura realice una prueba de característica, tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de habilidad, debe tirar dos veces y escoger el peor resultado. Este embrujo afecta a todas las tiradas que el objetivo realice mientras dure. Tenga éxito o no la salvación, una criatura no puede ser objetivo de este embrujo otra vez durante 1 día.

- **Sueño (SB):** Una bruja puede hacer que una criatura a 30 pies caiga en un profundo, sueño mágico como el conjuero dormir. La criatura puede hacer una salvación de Voluntad para negar el efecto. Si la salvación falla, la criatura cae dormida durante una cantidad de asaltos igual al nivel de la bruja. Este embrujo puede afectar a una criatura de cualquier DG. La criatura no se levantará debido al ruido o la luz, pero otros pueden despertarlo con una acción estándar. Este embrujo termina inmediatamente si la criatura sufre daño. Tenga o no éxito la salvación, una criatura no puede ser objetivo de este embrujo otra vez durante 1 día.

- **Idiomas (SB):** Una bruja con este embrujo puede comprender cualquier idioma hablado durante una cantidad de minutos por día igual a su nivel, como comprensión idiomática. Esta duración no necesita ser consecutiva, pero debe ser gastada en tramos de 1 minuto. A 5º nivel, una bruja puede emplear esta aptitud para hablar cualquier idioma, como don de lenguas.

- **Custodia (SB):** Una bruja puede emplear este embrujo para situar una custodia protectora sobre una criatura. La custodia custodiada recibe un bonificador de desvío +2 a la CA y un bonificador de resistencia +2 a las tiradas de salvación. Esta custodia durante hasta que la criatura custodiada es impactada o falla una tirada de salvación. Una bruja sabe cuando una criatura custodiada ya no esta protegida. Una bruja sólo puede tener una custodia activa a la vez. Si la bruja emplea esta aptitud otra vez, la custodia anterior termina inmediatamente. Una bruja no puede emplear esta aptitud sobre ella. A 8º nivel y a 16º nivel, los bonificadores proporcionados por esta custodia aumentan en +1.

• **Embrujo mayor:** Comenzando a 10º nivel, y cada dos niveles posteriores, una bruja puede escoger uno de los siguientes embrujos mayores siempre que pueda seleccionar un nuevo embrujo.

- **Agonía (SB):** Con un rápido hechizo, una bruja puede colocar este embrujo sobre una criatura a 60 pies, haciendo que sufra un dolor intenso. El objetivo queda nauseado durante una cantidad de asaltos igual a su bruja de nivel. Una salvación de Fortaleza niega este efecto. Si la tirada de salvación falla, el objetivo puede intentar una nueva salvación cada asalto hasta el final del efecto. Tenga o no éxito la salvación, una criatura no puede ser objetivo de este embrujo durante 1 día.

- **Ojo de la Saga (SB):** Un brujo con este embrujo puede crear un sensor mágico por el cual puede ver. Esto funciona como el conjuro *ojo arcano*. Si la bruja posee el embrujo de *aquelarre*, todas las brujas a 10 pies que también posean el embrujo de *aquelarre* también pueden ver a través de este sensor, aunque al brujo que lo creó aún lo controla. La bruja puede emplear este ojo durante una cantidad de minutos por día igual a tu nivel. Estos minutos no necesitan ser consecutivos, pero deben ser gastados en tramos de 1 minuto.

- **Sanación mayor (SB):** Invocando a poderes misteriosos, el toque de la bruja puede remediar incluso las heridas más terribles de aquellos a quienes toca. Esto actúa como *curar heridas graves*, empleando el nivel de la bruja. Una vez que una criatura se ha beneficiado de un embrujo de sanación mayor, no puede beneficiarse de él durante 24 horas. A 15º nivel, este embrujo funciona como *curar heridas críticas*.

- **Pesadilla (SB):** Invocando poderes crueles, una bruja puede colocar un embrujo sobre una criatura a 60 pies que hace que su sueño sea atormentado por *pesadillas* terribles. Esto funciona como el conjuro *pesadilla* cada vez que la criatura afectada intenta descansar. Una salvación de *Voluntad* niega este efecto. Si la salvación falla, el objetivo puede realizar una nueva salvación cada noche o será incapaz de descansar.

- **Venganza (SB):** Una bruja puede colocar un embrujo de venganza sobre una criatura a 60 pies, haciendo que se abran heridas terribles por la piel del objetivo siempre que inflija daño a otra criatura en combate cuerpo a cuerpo. Inmediatamente después de que la criatura embrujada inflija daño en combate cuerpo a cuerpo, sufre la mitad de ese daño (redondeando hacia abajo). Este daño supera cualquier resistencia, inmunidad o reducción de daño que posea la criatura. Este efecto dura una cantidad de asaltos igual al modificador de *Inteligencia* de la bruja. Una salvación de *Voluntad* niega este efecto.

- **Visión (SB):** Una bruja con el embrujo de visión puede conceder un destello del futuro a una criatura tocada. Conceder una visión necesita 1 minuto, tiempo durante el cual la bruja y el objetivo deben permanecer en contacto uno con el otro. Al final de este tiempo, el sujeto recibe una imagen breve del futuro, normalmente de no más de 1 año desde el momento de la visión, sujeta a la discreción del DM. Esta es sólo una versión posible del futuro, haciendo el mejor de los casos estas visiones imprecisas. La mayoría de visiones están inclinadas hacia el alineamiento de la bruja que las ha concedido. Por ejemplo, las visiones concedidas por una bruja caótica malvada a menudo muestran escenas de muerte y destrucción, mientras que las de una bruja neutral buena tienden a ser acontecimientos u ocasiones alegres. Una criatura no puede quedar sujeta a otra visión hasta que la visión actual o bien ha tenido lugar o ha sido prevenida. Una bruja no puede emplear esta aptitud sobre ella misma. Las criaturas no dispuestas reciben una salvación de *Voluntad* para negar la visión.

- **Imagen de cera (SB):** La bruja puede pasar una acción de asalto completo para crear un duplicado de cera burdo y desconcertante de una criatura que pueda ver a 30 pies. Una vez que la imagen es completada, el sujeto debe realizar una salvación de *Voluntad*. Si el sujeto falla, la bruja obtiene una pequeña cantidad de control sobre la criatura. Siempre que ejecute este control, la criatura recibe una nueva salvación de *Voluntad* para terminar el efecto. Este efecto tiene lugar en el turno de la bruja y no impide las acciones de la criatura en su turno. La bruja puede emplear la imagen de cera durante una cantidad de veces igual a su modificador de *Inteligencia* antes de que se derrita. Como acción estándar, la bru-

ja puede hacer que el sujeto haga cualquiera de las siguientes cosas; mover hasta la velocidad de la criatura en cualquier dirección, atacarse una vez con cualquier arma en la mano (este ataque impacta automáticamente), tumbarse en el suelo, o soltar cualquier cosa que sujete. Alternativamente, puede gastar uno de sus usos sencillamente para torturar a la imagen, haciendo que la criatura quede tanto afectada y grogui en su turno. Tan pronto como la criatura tenga éxito en una tirada de salvación contra este efecto, es inmune a él durante 24 horas. Esto es un efecto enajenador (compulsión).

- **Control del clima (SB):** Una bruja con este embrujo puede emplear *control climático* una vez por día, pero crear el clima requiere 1 hora completa de cánticos, bailes y comunicación con su familiar.

• **Embrujo superior:** Comenzando a 18º nivel, y cada dos niveles posteriores, una bruja puede escoger uno de los siguientes embrujos mayores siempre que pueda seleccionar un nuevo embrujo.

- **Maldeción mortal (SB):** Este embrujo poderoso detiene el corazón de una criatura, haciendo que muera en unos pocos segundos. Este embrujo tiene alcance de 30 pies. La criatura embrujada recibe una salvación de *Voluntad* para negar el efecto. Si esta salvación falla, la criatura queda fatigada en el primer asalto del embrujo. En el segundo asalto del embrujo, la criatura queda exhausta. En el tercer asalto, la criatura muere a no ser que tenga éxito en una salvación de *Fortaleza*. Las criaturas que fallen la primera salvación pero tienen éxito en la segunda quedan exhaustas y sufre 4d6 puntos de daño + 1 punto de daño por nivel de la bruja. Matar a la bruja que embrujó a la criatura termina el efecto, pero cualquier fatiga o extenuación permanece. Si tiene éxito o no en las salvaciones, una criatura no puede ser objetivo de este embrujo otra vez durante 1 día.

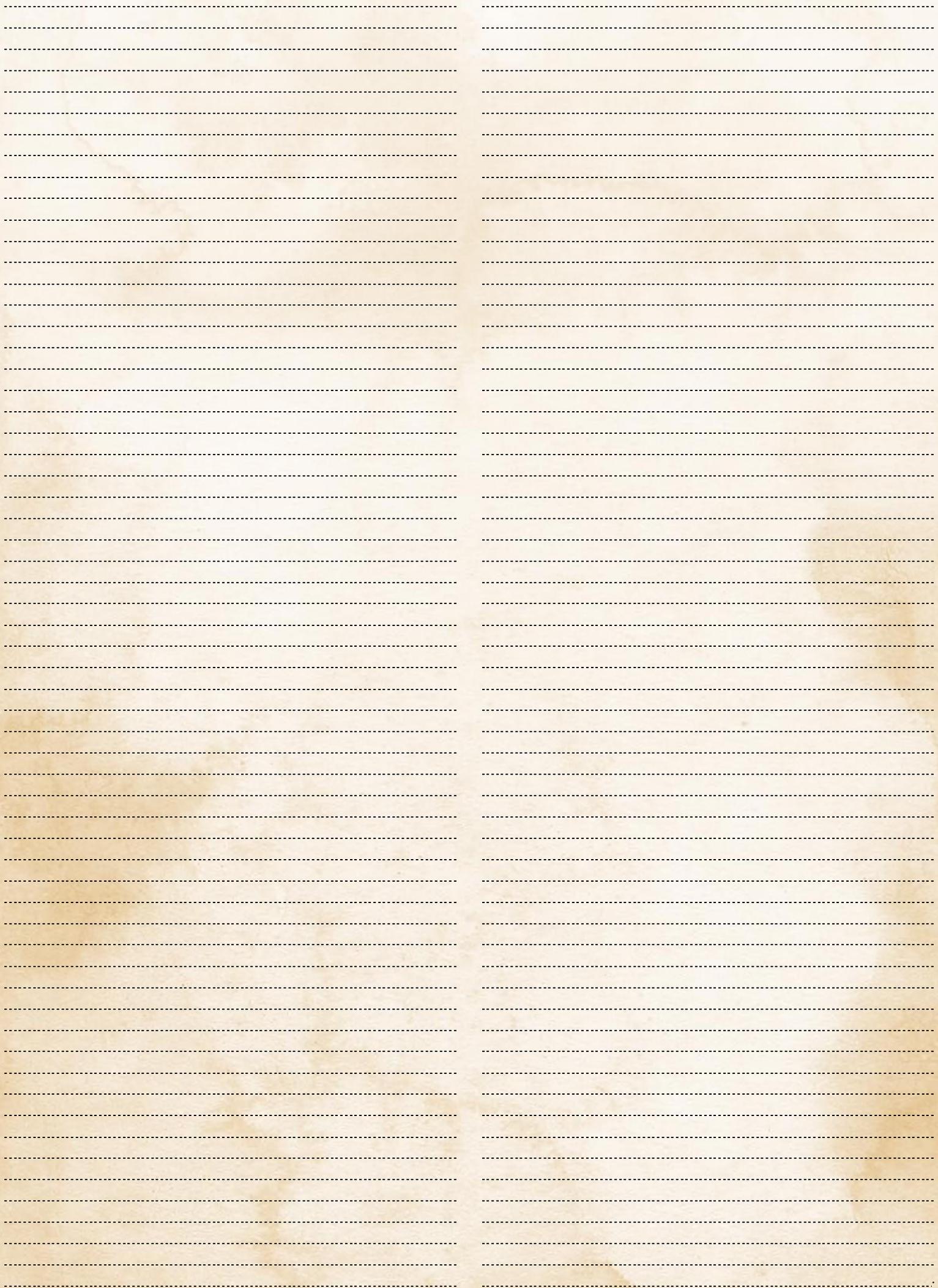
- **Sueño eterno (SB):** La bruja puede tocar a una criatura, haciendo que entre en un sueño permanente. La criatura recibe una salvación de *Voluntad* para negar este efecto. Si la salvación falla, la criatura cae dormida y no puede ser despertada. El efecto solo puede ser eliminado con un *deseo* o una magia similar, aunque matar a la bruja finaliza el efecto. La bruja puede emplear esta aptitud para envenenar comida o bebida, haciendo que quien lo ingiera realice una salvación o caiga en un sueño eterno. Solo puede tener una de tales dosis de veneno en efecto a la vez, y pierde su potencia después de 1 minuto si no es consumido. Si tiene éxito o no en la salvación, una criatura no puede ser objetivo de este embrujo otra vez durante 1 día.

- **Reencarnación forzosa (SB):** La bruja hace que una criatura a 30 pies muera e inmediatamente reencarnada en un cuerpo nuevo. Una salvación de *Voluntad* niega este efecto. Aquellos que fallan mueren e inmediatamente vuelve a la vida con el conjuro *reencarnar*. Si tiene éxito o no en la salvación, una criatura no puede ser objetivo de este embrujo otra vez durante 1 día.

- **Dador de vida (SB):** Una vez por día la bruja puede, como acción de asalto completo, tocar a una criatura muerta y traerla de vuelta a la vida. Esto funciona como *resurrección*, pero no requiere componente material.

- **Desastre natural (SB):** Un bruja que emplea este embrujo invoca a las fuerzas de la naturaleza para que causen el caos sobre una zona. Esto funciona como una *tormenta de venganza* combinada con un *terremoto* que tiene lugar en el segundo asalto del efecto (mientras la lluvia ácida cae desde el cielo). Una bruja debe concentrarse por la duración de este efecto. Si se la molesta, el efecto termina inmediatamente. Una bruja solo puede emplear esta aptitud una vez por día.

NOTES: (.....)



DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUROS CONOCIDOS POR LA BRUJA (ALMACENADOS EN EL FAMILIAR Y CONJUROS DE PATRÓN):

LISTA DE CONJUROS DE BRUJA:

Aunque la mayoría de estos conjuros se encuentran en el Libro de Reglas Básico, aquellos marcados con asterisco (*) aparecen en la Guía Avanzada del Jugador.

- **Conjuros de Bruja de nivel 0** - chispa*, cuchichear mensaje, detectar magia, detectar veneno, estabilizar, leer magia, luces danzantes, luz, orientación divina, pudrir comida y bebida*, remendar, resistencia, sangrar, toque de fatiga.

- **Conjuros de Bruja de nivel 1** - agrandar persona, armadura de mago, causar miedo, comprensión idiomática, convocar monstruo I, curar heridas leves, detectar puertas secretas, don seductor*, dormir, enmascarar esencia mágica*, hechizar persona, hipnotismo, identificar, inflingir heridas leves, linterna danzante*, mal agüero*, manos ardientes, montura, niebla de obscurecimiento, orden imperiosa, rayo de debilitamiento, reducir persona, sirviente invisible, toque gélido.

- **Conjuros de Bruja de nivel 2** - alterar el propio aspecto, apacible descanso, atontar monstruo, banquete de cenizas*, campanas fúnebres, cautivar, ceguera/sordera, convocar monstruos II, convocar plaga, curar heridas moderadas, detectar pensamientos, encontrar trampas, espantar, falsa vida, habla oculta*, inflingir heridas moderadas, inmovilizar persona, lenticificar veneno, levitar, mano espectral, mirada ardiente*, nube brumosa, partículas rutilantes, percibir pistas, planear*, pustulas de viruela*, situación, supurar*, telaraña, toque de estulticia, ver lo invisible, vomitar plaga*, zona de verdad.

- **Conjuros de Bruja de nivel 3** - buscar pensamientos*, caminar sobre las aguas, chillido*, claraudiencia/clarividencia, convocar monstruos III, compartir sentidos*, copa de polvo*, cuchillo crepuscular*, disipar magia, estrella guía*, exilio de la naturaleza*, furia, glifo custodio, golpe doloroso*, hablar con los muertos, heroísmo, impronta de la serpiente sepia, lanzar maldición, quitar enfermedad, localizar objeto, nube apestosa, quitar ceguera/sordera, quitar maldición, rayo relampagueante, sueño profundo, sugestión, toque vampírico, tormenta de aguanieve, vista arcana, volar.

- **Conjuros de Bruja de nivel 4** - ojo arcano, tentáculos negros, hechizar monstruo, confusión, desesperación aplastante, curar heridas serias, custodia contra la muerte, detectar escudriñamiento, puerta dimensional, discernir mentiras, adivinación, enervación, miedo, geas (menor), tormenta de hielo, trastornado*, neutralizar veneno, asesino fantasmal, veneno, escudriñamiento, cobijo seguro, caminar por sueños*, bruma sólida, mortificar*, convocar monstruos IV, aspecto triple*, motas errantes de estrella*.

- **Conjuros de Bruja de nivel 5** - polimorfarse funesto, desterrar aparente*, asolar, romper encantamiento, nube aniquiladora, curar heridas críticas, dominar persona, debilidad mental, inmovilizar monstruo, inflingir heridas críticas, transmigración, creación mayor, mar-

ca de la justicia, bruma mental, viaje en vuelo, golpe doloroso (en grupo)*, ojos fisgones, reen-carnar, descanso eterno*, cofre secreto, as-fixia*, convocar monstruos V, símbolo de dolor, símbolo de sueño, vínculo telepático, teleportar, olas de fatiga.

- **Conjuros de Bruja de nivel 6** - analizar esencia mágica, animar objetos, capa de sueños*, cono de frío, curar heridas leves (en grupo), disipar magia (mayor), mirada penetrante, ulcerar (en grupo)*, encontrar la senda, geas/empeño, guardas y custodias, heroísmo (mayor), inflingir heridas ligeras (en grupo), conocimiento de leyendas, revivir a los muertos, rematar a los vivos, de la piedra a la carne, sugestión (en grupo), convocar monstruos VI, piel de plaga*, símbolo de miedo, símbolo de persuasión, transformación, visión verdadera, escudo reactivo*.

- **Conjuros de Bruja de nivel 7** - visión arcana (mayor), relámpago zigzagueante, curar heridas moderadas (en grupo), dañar, sanar, inmovilizar persona (en grupo), inflingir heridas moderadas (en grupo), locura, convocaciones instantáneas, puerta en fase, desplazamiento de plano, palabra de poder cegador, regenerar, escudriñamiento (mayor), convocar monstruos VII, símbolo de aturdimiento, teleportar (mayor), teleportar objeto, visión, olas de extenuación.

- **Conjuros de Bruja de nivel 8** - antipatía, atrapar el alma, hechizar monstruo (en grupo), clonar, curar heridas serias (en grupo), exigencia, destrucción, discernir ubicación, horrible marchitamiento, inflingir heridas serias (en grupo), laberinto, mente en blanco, instante de presencia, palabra de poder aturdidor, ojos fisgones (mayor), resurrección, rayos de tormenta*, convocar monstruos VIII, símbolo de muerte, símbolo de locura, simpatía.

- **Conjuros de Bruja de nivel 9** - proyección astral, curar heridas críticas (en grupo), dominar monstruo, plaga elemental, presciencia, inmovilizar monstruo (en grupo), inflingir heridas críticas (en grupo), palabra de poder mortal, refugio, ligadura del alma, tormenta de venganza, asfixia (en grupo)*, convocar monstruos IX, círculo de teletransporte, lamento de la banshee.

CONJUROS					
Conoci- dos	CD TS	Nivel	DIARIOS ADICIO- NALES	DIARIOS TOTALES	DIARIOS RESTANTES
Todos		0	/∞	-	/∞
		1ª			
		2ª			
		3ª			
		4ª			
		5ª			
		6ª			
		7ª			
		8ª			
		9ª			

MODIFICADORES CONDICIONALES

LISTADO DE CONJUROS DIARIOS

Nivel 0:	<input type="text" value="∞"/>	<input type="text" value="∞"/>
	<input type="text" value="∞"/>	<input type="text" value="∞"/>
Nivel 1:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nivel 2:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nivel 3:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nivel 4:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nivel 5:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nivel 6:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nivel 7:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>

NIVEL 8º:

NIVEL 9º:

