DUNGEONS & DRAGONS

Druida 15	Criptozoologa Simic	Reilan
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Martha	Humano (alternativo)	Neutral maligno	
NOMBRE DEL PERSONAJE	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA -1 (8)

DESTREZA +1 (13)

CONSTITUCIÓN +3 (17)

INTELIGENCIA 0 (10)

SABIDURÍA +5 (20)

CARISMA +1 (12)

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Fuerza	-1
○ Destreza	+1
○ Constitución	+3
⊗ Inteligencia	+5
⊗ Sabiduría	+10
○ Carisma	+1

HABILIDADES

○ Acrobacias	+1
⊗ Arcanos	+5
○ Atletismo	-1
○ Engañar	+1
○ Historia	0
○ Interpretación	+1
○ Intimidar	+1
○ Investigación	0
○ Juego de Manos	+1
⊗ Medicina	+10
⊗ Naturaleza	+5
○ Percepción	+5
○ Perspicacia	+5
○ Persuasión	+1
○ Religión	0
○ Sigilo	+1
⊗ Supervivencia	+10
⊗ Trato con Animales	+10

15 — **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

INSPIRACIÓN

+5 — **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

16	+1	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 125

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 15d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+4	1d6 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

EQUIPO

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

Idiomas:
Común, Sylvan, élfico, vedalken

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Druida Nivel 15:
- Colmado de Luz Estelar
- Constelaciones Centelleantes
- Druídico
- Forma Estelar
- Forma salvaje: VD máximo 1
- Lanzamiento de conjuros
- Mapa Estelar
- Presagio Cósmico

Dotes:
- Adepto Metamágico

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Martha

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

NOTAS ADICIONALES

- Adepto Metamágico: Has aprendido a ejercer tu voluntad sobre tus conjuros para modificar el modo en que funcionan. Aprendes dos opciones de Metamagia de tu elección escogidas de entre las de la clase hechicero. Solo puedes usar una opción de Metamagia en un conjuro cuando lo lanzas, a menos que dicha opción diga ...
- Colmado de Luz Estelar: Mientras estés en tu Forma Estelar, te vuelves parcialmente incorpóreo, lo que te da resistencia al daño contundente, perforante y cortante.
- Constelaciones Centelleantes: Las constelaciones de tu Forma Estelar mejoran. El 1d8 del Arquero y el Cáliz se convierte en 2d8, y mientras el Dragón está activo, tienes una velocidad volando de 20 pies y puedes levitar. Además, al comienzo de cada uno de tus turnos, mientras estés en tu Forma Estelar, podrás cambiar la cons...
- Druídico: Conoces el druídico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advertís inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.
- Forma Estelar: Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para adoptar una forma estelar en lugar de transformarte en una bestia. Mientras estés en tu forma estelar, sigues teniendo el mismo perfil, pero tu cuerpo se vuelve luminoso: tus articulaciones resplandecen como estrellas y es...
- Forma salvaje: Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres. - VD máximo 1
- Lanzamiento de conjuros: Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.
- Mapa Estelar: Has creado un mapa estelar como parte de tus estudios del firmamento. Es un objeto Diminuto y puede servir como canalizador mágico para tus conjuros de druida. Mientras sostienes este mapa, obtienes estos beneficios: Conoces el truco Guía. Tienes el conjuro Saeta guiada preparado. Este conjur...
- Presagio Cósmico: Tras finalizar un descanso largo, puedes consultar tu Mapa Estelar para tener un presagio. Si lo haces, tira un dado. Hasta que finalices tu próximo descanso largo, dispondrás de una reacción especial que dependerá de si sacaste un número par o impar en la tirada: Fortuna (par). Cuando una cria...

RASGOS

© 2024 - Nivel20 v2.0.14

Martha	Druida	Sabiduría	18	+10
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	3 OOO	3 OOO	2 OO	1 O	1 O	1 O		20 PREPARADOS	4 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Garrote / Shillelagh	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Convierte una clava o bastón en tus manos en un arma mágica que puedes usar con tu característica de lanzar conjuros y cuyo dado de daño es d8. El conjuro acaba si lo lanzas de nuevo o sueltas el arma.							
	Truco	Guía	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.							
	Truco	Látigo de espinas	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, la atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).							
	Truco	Saber druídico	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.							
☐	1	Buenas bayas	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.							
☐	1	Cuchillo de Hielo	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
Creas un fragmento de hielo y lo arrojas contra una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si este impacta, la criatura sufrirá 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...							
☐	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Detectar magia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.							
☐	1	Detectar venenos y enfermedades	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.							
☐	1	Encantar animal	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
Convences a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.							
☐	1	Enmarañar	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.							
☐	1	Hablar con los animales	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del D.J.							
☐	1	Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Saeta guiada	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.							
☐	2	Calentar metal	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.							
☐	2	Crecimiento espinoso	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.							
☐	2	Esfera de llamas	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.							
☐	2	Espíritu Sanador	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Invocas un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. Este ser intangible aparece en un cubo de 5 pies que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El espíritu aparenta ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o un...							
☐	2	Hoja de fuego	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Creas una haz ardiente como una cimitarra en una mano libre. Desaparece si lo sueltas, pero lo puedes evocar como acción adicional. Puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo para infligir 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.							
☐	2	Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.							
☐	3	Conjurar animales	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Convocas espíritus feéricos en forma de bestia con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas y obedecen tus órdenes. La cantidad de bestias aumenta según el nivel de conjuro: x2 a nivel 5, x3 a nivel 7 y x4 a nivel 9.							
☐	3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.							

Martha
NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida	Sabiduría	18	+10
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 ○○○○	3 ○○○	3 ○○○	3 ○○○	2 ○○	1 ○	1 ○	1 ○		20 PREPARADOS	4 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	3	Llamar al relámpago	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d10 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.							
☐	3	Muro de viento	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro contínuo de hasta 50 pies de largo, 15 de alto y 1 de grosor. Si las criaturas en el área fallan una TS de Fuerza reciben 3d8 de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad. La niebla, humo o gases, criaturas voladoras, proyectiles u objetos pequeños no pueden atravesar el muro.							
☐	4	Conjurar elementales menores	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S
Convocas elementales con VD 2 o menos en un espacio sin ocupar dentro del alcance. Son amistosos hacia ti y tus compañeros. Obedecen cualquier orden verbal que les des y se defienden de criaturas hostiles. La cantidad de elementales aumenta según el nivel de conjuro: x2 a nivel 6, y x3 a nivel 8.							
☐	4	Conjurar seres de los bosques	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Convocas criaturas feéricas con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas, obedecen tus órdenes y se defienden de criaturas hostiles. Convoca el doble de criaturas con nivel de conjuro 6 y el triple con nivel de conjuro 8.							
☐	4	Controlar agua	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas, que puede ser un cubo de hasta 100 pies de lado. Al lanzar el conjuro y cada turno, como acción, puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos: apartar las aguas, inundación, redirigir la corriente o remolino.							
☐	4	Dominar bestia	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Una bestia que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Creas un vínculo telepático para darle órdenes que da lo mejor de sí por obedecer. Repite la TS al recibir daño. La duración aumenta por nivel de conjuro: 10 minutos a nivel 5, 1 hora a nivel 6, 8 horas a nivel 7.							
☐	4	Enredadera	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Conjuras una enredadera que brota del suelo en un espacio desocupado. Al lanzar el conjuro, y hasta que finalice como acción adicional, puedes dirigir a la enredadera para que arremeta contra una criatura a 30 pies. Debe superar una TS de Destreza o ser arrastrada 20 pies hacia la enredadera.							
☐	4	Marchitar	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución: si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.							
☐	4	Moldear la piedra	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño o una sección de piedra de no más de 5 pies en cualquier dimensión y le das la forma que se adapte a tu propósito. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible hacer mecanismos con detalles más finos.							
☐	4	Muro de fuego	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.							
☐	4	Piel pétrea	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Este conjuro hace que la carne de una criatura voluntaria que toques sea tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante y cortante no mágico.							
☐	4	Polimorfar	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y, cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.							
☐	4	Terreno alucinatorio	Ilusión	10 minutos	24 horas	300 pies	V, S, M
Creas un terreno natural en un cubo de 150 pies dentro del alcance que parece, suena y huele como otro tipo de terreno natural. La apariencia de estructuras, equipo y criaturas que se encuentren dentro del área no cambia. Las características táctiles del terreno permanecen inalterables.							
☐	4	Tormenta de hielo	Evocación	1 acción	Instantáneo	300 pies	V, S, M
Cae granizo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 de altura. Cada criatura en el área debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 de daño por frío o, si tiene éxito, la mitad. El daño contundente aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4.							
☐	5	Paso arbóreo	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Una vez por ronda, puedes entrar en un árbol y moverte desde ahí a otro árbol del mismo tipo que se encuentre a 500 pies o menos. Deben estar vivos y tener al menos el mismo tamaño que tú. Usando 5 pies de movimiento entras en un árbol, y usando otros 5 apareces a 5 pies del árbol de destino.							
☐	5	Reencarnar	Abjuración	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Toca el cadáver de un humanoide o un trozo de él. Si no lleva muerto más de 10 días, el conjuro forma un nuevo cuerpo adulto y llama al alma para que entre en él. Es posible que cambie su raza. Recuerda su antigua vida y experiencias. Mantiene capacidades originales, salvo la raza y rasgos raciales.							
☐	5	Restablecimiento mayor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.							
☐	6	Arboleda Druídica	Abjuración	10 minutos	24 horas	Toque	V, S, M
Invocas a los espíritus de la naturaleza para proteger una zona al aire libre o bajo tierra. Esta zona puede ser tan pequeña como un cubo de 30 pies o tan grande como uno de 90 pies. Los edificios y otras estructuras están excluidos de la zona afectada. Si lanzas este conjuro en la misma zona todo...							
☐	6	Conjurar feérico	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S
Convocas a una criatura feérica con un VD hasta 5 o un espíritu feérico en forma de bestia con un VD hasta 6. Es amistosa hacia ti y obedece tus órdenes. Si pierdes la concentración, se vuelve hostil y podría atacar. El VD aumenta en 1 por cada nivel de conjuro por encima de 6.							
☐	6	Curar	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.							
☐	6	Huesos de la Tierra	Transmutación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas hasta seis pilares de piedra que emergen desde la tierra en puntos que puedas ver y se encuentren dentro del alcance. Cada uno de ellos es un cilindro que tiene un diámetro de 5 pies y una altura de hasta 30 pies. El terreno donde aparece un pilar debe ser lo suficientemente ancho para su d...							
☐	6	Muro de espinas	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M

Martha	Druida	Sabiduría	18	+10
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	3 OOO	3 OOO	2 OO	1 O	1 O	1 O		20 PREPARADOS	4 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	6	Rayo solar	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Un rayo de luz brillante surge de tu mano en una línea de 5 pies de ancho y 60 de largo. Las criaturas en su interior reciben 6d8 puntos de daño radiante y quedan cegadas hasta el siguiente turno (TS Constitución mitad y no ciega). Puedes crear un nuevo rayo como acción hasta que el fin del conjuro.							
☐	7	Regenerar	Transmutación	1 minuto	1 hora	Personal	V, S, M
Tocas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 4d8 + 15 PG y 1 PG por turno (10/minuto). Si tiene algún miembro amputado, se restaura después de 2 minutos. Si tienes el miembro y lo sujetas al muñón, el conjuro hace que se cosa inmediatamente.							
☐	7	Tormenta de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
Una tormenta compuesta por una cortina de llamas crepitantes de hasta 10 cubos de 10 pies aparece en un lugar que elijas. Cada cubo debe tener una pared adyacente con otro cubo. Cada criatura en el área debe superar una TS de Destreza o recibir 7d10 de daño por fuego. La mitad si tiene éxito.							
☐	8	Explosión solar	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo de sol brillante de 60 pies de radio surge en un punto de tu elección. Las criaturas en la luz deben superar una TS de Constitución o recibir 12d6 puntos de daño radiante y quedar cegadas 1 minuto, o la mitad si la superan (y no cegarse). Disipa la oscuridad creada por un conjuro.							
☐	8	Terremoto	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	500 pies	V, S, M
Un intenso temblor se desplaza por el suelo en un círculo de 100 pies de radio y sacude a las criaturas y estructuras que están en contacto con el suelo de esa área. El terreno se vuelve difícil y las criaturas pierde concentración y pueden caer. Provoca fisuras en el suelo o daños en estructuras.							
☐	8	Tsunami	Conjuración	1 minuto	Concentración 6 asaltos	Visión	V, S
Un muro de agua de hasta 300 pies de longitud, 300 de altura y 50 de grosor brota en un punto de tu elección. Las criaturas en la zona deben realizar una TS de Fuerza. Sufren 6d10 contundente si fallan y la mitad si tienen éxito. Al principio de tus turnos, se aleja 50 pies y sigue causando daño.							

© 2024 - Nivel20 v2.0.14