

DUNGEONS & DRAGONS

Ivellion

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 9

CLASE Y NIVEL

Elfo de los bosques

ESPECIE

FORASTERO

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Fafuloso

JUGADOR

21000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+1
	12

DESTREZA	+2
	14

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	+3
	17

CARISMA	-2
	7

<input type="radio"/> Fuerza	+2
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+8
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+6
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+8
<input type="radio"/> Perspicacia	+4
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	+1
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+8
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+8

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/>	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14	+2	35
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 65

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d8	ÉXITOS 000
	FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+6	1d8 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Kit de herborista
- Canalizador arcano
- Raciones
- Flauta de los Bosques
- Equipo de Explorador
- Flecha verde de Arapha
- Libro Historia Elfica Biblioteca Gilthodiel
- Piedra de la buena suerte
- Quantes de los secretos
- Caballo - Kiutsu
- Mensaje para llamar a Elossa Basorum
- Mensaje Ddrysa waur
- Anillo del Concable
- BENDICION SALAZA
- Diadema de Luna

Kitary es un bosque que conocen y allí también había hadas, la presencia de ese nigromante se ha dejado sentir también en el plano espiritual, las fuerzas de la muerte son más poderosas, y la vida late menos. En Kitary su pueblo se reúne cerca de la Estatua Blanca

Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral)

IDEALES

Arrojaré mi terrible ira sobre los criminales que destruyeron mi patria.

VÍNCULOS

Tardo mucho en confiar en los miembros de otras razas, tribus y sociedades.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Druida Nivel 9:

- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1
- Forma salvaje de combate
- Formas del círculo: Forma de Bestia: VD 1/3 nivel de druida
- Golpe primitivo
- Lanzamiento de conjuros

Dotes:

- Toque Feérico

18

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Espada corta, Espada larga, Hacha, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

Idiomas:

Elfo, Humano común, druidico,

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Tras pasar su corta vida en el Bosque de Kitary, Ivellion se ha visto obligada a abandonarlo porque la corrupción se ha apoderado del el a causa de un Nigromante de origen desconocido, causándola una marca de por vida en su rostro. Ahora busca venganza y encontrar el poder para poder restaurarlo y hacer que su hogar natal vuelva a florecer. Ha elegido seguir la senda drídica para ello, jurándose a si misma que acabaría con todo no muerto que se cruzara en su camino. Para conseguir su meta se unió a la "Compañía Dorada" ahora disuelta a causa de la guerra civil en Nueva Khalmár, quedando tan solo 3 de sus compañeros. Desconfía de todo el mundo, de las grandes ciudades, colinas, montañas, océanos y de todo aquello donde la naturaleza no campea a sus anchas.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies
- ▶ **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.
- ▶ **Toque feérico:** Tu exposición a la magia de Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Círcismo en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el conjuro Paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela...
- ▶ **Druídico:** Conoces el druídico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conocéis advertís inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.
- ▶ **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), vuelve a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres. - VD máximo 1
- ▶ **Forma salvaje de combate:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1d8 puntos de golpe por nivel de conjuro gastado.
- ▶ **Formas del círculo:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío mayor (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).
- Forma de Bestia VD 1/3 nivel de druida
- ▶ **Golpe primitivo:** Al llegar al nivel 6 los ataques de tu forma bestial cuentan como mágicos a la hora de superar la resistencia e inmunidad para ataques y daño no mágico.
- ▶ **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.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 0000	3 000	3 000	3 000	1 0					12 PREPARADOS	3 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
		Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infijir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).				
Truco	<u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
		Proyecta una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).				
Truco	<u>Saber druídico</u>	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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Buenas bayas</u>	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 bayas, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 dia.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
		Crees o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto. O haces llover agua (extinguiendo las llamas que haya) o eliminadas niebla en un cubo de 30 pies de lado. Al lanzarlo usando nivel mayor de 1, creas/destruyes 10 galones/nivel o aumenta el lado del cubo 5 pies/nivel.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
		Crees 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 1d6 de daño performatante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Curar heridas</u>	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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
		Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Detectar venenos y enfermedades</u>	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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Encantar animal</u>	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. Hechizada a una bestia por nivel de conjuro.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Enmarañar</u>	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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
		Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emite luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Hablar con los animales</u>	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 DJ.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
		Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estás luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
		Crees una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
		Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
		Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedes ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
		Una criatura de tu elección que puedes 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
		Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
		La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Salto</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
		Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Temblor de Tierra</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
		Causas un temblor en el suelo que se encuentre dentro del alcance. Cada criatura, salvo tú, situada en esa zona deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla suficiente daño contundente o cae dormida. En caso de muerte el criado dentro del área actúa como una criatura muerta.				

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 0000	3 000	3 000	3 000	1 0					12 PREPARADOS	3 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 1	<u>Vincular Bestia</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
		Estableces un enlace telepático con una bestia a la que toques y que sea amistosa o esté hechizada por ti. Si su inteligencia es 4 o superior, el conjuro falla. Dicho enlace se mantendrá activo hasta que el conjuro termine, siempre y cuando la criatura y tú os encontráis el uno dentro de la otra...				
<input type="checkbox"/> 1	<u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
		Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
		Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d6 el daño de armas.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Augurio</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
		Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DJ debe elegir como augurio "dicha", "desdicha", "dicha y desdicha" o "nada". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Calentar metal</u>	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 2d6 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o saltar. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Crecimiento espinoso</u>	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 2d6 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Diablo de Polvo</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		Elige un cubo de aire de 5 pies desocupado que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Una fuerza elemental que se asemeja a un torbellino de polvo aparece en el área y persiste hasta el final de la duración del conjuro. Cualquier criatura que acabe su turno situada a 5 pies o menos del d...				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Escribir en las nubes</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Visión	V, S
		Haces aparecer hasta diez palabras en una parte del cielo que puedas ver. Estas parecen estar hechas por nubes y permanecen en su sitio hasta que finalice la duración del conjuro. Las palabras se disipan cuando el conjuro termina. Un viento fuerte puede dispersar las nubes y finalizar así el conj...				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		Crees una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Espiritu Sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		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 aparece ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o un...				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Hoja de fuego</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
		Crees 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 infijir 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre si.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
		Invocas un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu bestial (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un hábitat tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat...				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Llama permanente</u>	Evocación	1 acción	Hasta disipado	Personal	V, S, M
		Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Localizar animales o plantas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
		Describe o nombra un tipo de bestia o planta específica. Al concentrarte en la voz de la naturaleza que te rodea, conoces la dirección y la distancia de la criatura o planta de ese tipo más cercana que se encuentre a 5 millas o menos, si hay alguna.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
		Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Mensajero animal</u>	Encantamiento	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
		Eliges una bestia diminuta para entregar un mensaje de hasta 25 palabras a un receptor descrito y en una ubicación conocida por ti. Viajará 25 millas/hora (50 millas/hora volando) y reproducirá el sonido de tu voz al encontrar al destinatario. Aumenta la duración 48 horas por nivel por encima de 1.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
		Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
		Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Piel robliza</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
		Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa y como de corteza, y su CA no puede ser inferior a 16, independientemente del tipo de armadura que lleve.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
		Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.				

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000NIVEL 3
3
000NIVEL 4
3
000NIVEL 5
1
0

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
12
PREPARADOSTRUCOS
3
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 2	<u>Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
		Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno afeja al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
		Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujadas 15 pies. Acercarse por la linea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
		Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la afeja. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Sentidos de la bestia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	S
		Tocas a una bestia voluntaria. Puedes ver y oír a través de sus sentidos hasta que utilices una acción para volver a tus sentidos normales. Ganas cualquiera de los beneficios que posea la bestia, aunque permaneces cegado y ensordecido a los estímulos de tu propio entorno.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Viento Guardián</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V
		Un fuerte viento (20 millas por hora) sopla a ti alrededor en un radio de 10 pies y se mueve contigo, permaneciendo centrado en ti. Este se mantiene hasta que el conjuro finaliza. El viento tiene los siguientes efectos: Te ensordecе a ti y a otras criaturas situadas dentro su área. Extingue las...				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
		Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Arma elemental</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
		Conviertes un arma tocada en mágica. El arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e infinge 1d4 puntos de daño extra del tipo elegido (ácido, frío, fuego, electricidad o sónico) al impactar. El bonificador y daño aumentan a +2/2d4 a nivel 5+ y a +3/3d4 a nivel 7+.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Aura de vitalidad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
		Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 Puntos de Golpe.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Caminar sobre el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
		Hasta tres criaturas voluntarias que puedes ver dentro del alcance consiguen obtener la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida como si fuera un terreno sólido inofensivo. Si tu objetivo está sumergido en un líquido, lo saca a la superficie a una velocidad de 60 pies por asalto.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	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.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
		Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Disparar magia</u>	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.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Fingir muerte</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	1 hora	Toque	V, S, M
		Tocas a una criatura voluntaria y la induces un estado cataleptico indistinguible de la muerte. El objetivo queda cegado e incapacitado. Su velocidad se reduce a 0. Tiene resistencia a todo daño salvo psíquico. La enfermedad o el veneno quedan detenidos hasta que el conjuro termine.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Flechas llameantes</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
		Tocas un carcaj con flechas o viroles. Cuando un objetivo es golpeado por un ataque de arma a distancia usando una munición extraída de dicha alabá, este objetivo recibe 1d6 de daño de fuego adicional. La magia del conjuro presente en cada proyectil desaparece cuando este impacta o falla un ataq...				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Fundirse con la piedra</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	8 horas	Toque	V, S
		Te fundes con una superficie de piedra de tamaño suficiente para contenerte. Te vuelves invisible e indetectable por medios no mágicos. No puedes ver y tienes desventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción). Puedes lanzar conjuros sobre ti. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Hablar con las plantas</u>	Transmutación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
		Imbues las plantas a 30 pies o menos de ti con conciencia y animación limitadas, lo que les da la capacidad de comunicarse contigo y seguir órdenes sencillas. Puedes preguntarles sobre eventos de los últimos días, convertir terreno difícil en fácil o viceversa, liberar una criatura enmarañada, etc.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Invocar feérico</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
		Invocas un espíritu feérico que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu feérico (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo furioso, alegre o burlón. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu ele...				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Llamar al relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
		Crees 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 3d6 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Luz del día</u>	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
		Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. Emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Maremoto</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
		Conjurás una ola de agua que se estrella contra un área que se encuentre dentro del alcance. El área puede ser de hasta 30 pies de largo, 10 pies de ancho y 10 pies de altura. Toda criatura situada en la zona deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Con un fallo, sufrirá 4d8 de daño cont...				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Muro de Agua</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
		Conjurás un muro de agua sobre el suelo, en un punto que puedes ver y que se encuentre dentro del alcance. Puede ser recto, de hasta 30 pies de largo, 10 de alto y 1 de grosor, o en forma de anillo, de 20 pies de diámetro, 20 de alto y 1 de grosor. En cualquier caso, este desaparece cuando el con...				

Ivellion

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN CONJUROS

+8

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 0000	3 000	3 000	3 000	1 0					12 PREPARADOS	3 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 3	Muro de viento	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
				Crees un muro continuo 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.		
<input type="checkbox"/> 3	Protección contra energía	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
				Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.		
<input type="checkbox"/> 3	Respirar bajo el agua	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
				Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedes ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.		
<input type="checkbox"/> 3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
				Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.		
<input type="checkbox"/> 3	Tierra en Erupción	Transmutación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
				Ejige un punto sobre el suelo que puedes ver y que se encuentre dentro del alcance. Una explosión de piedra y tierra mezcladas estalla en un cubo de 20 pies centrado en ese punto. Todas aquellas criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufrirá ...		
<input type="checkbox"/> 3	Tormenta de aguaniye	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
				Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.		
<input type="checkbox"/> 4	Adivinación	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
				Contactas con un dios (o su sirviente) al que puedes hacer una única pregunta concerniente a una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en un plazo máximo de 7 días. El director de juego te dará una respuesta veraz, la cual puede ser una frase corta, una rima criptica o un augurio.		
<input type="checkbox"/> 4	Confusión	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
				Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.		
<input type="checkbox"/> 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.		
<input type="checkbox"/> 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.		
<input type="checkbox"/> 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.		
<input type="checkbox"/> 4	Dominar bestia	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
				Una bestia que puedes ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Crees un vínculo telepático para darte 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.		
<input type="checkbox"/> 4	Enredadera	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
				Conjurás 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.		
<input type="checkbox"/> 4	Escudo de fuego	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
				Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o gélido, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impactan cuerpo a cuerpo reciben 2d8 puntos de daño por fuego/frío.		
<input type="checkbox"/> 4	Esfera Acuosa	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
				Conjurás una esfera de agua de un radio de 5 pies en un punto que puedes ver y que se encuentre dentro del alcance. Esta puede levitar, pero no a más de 10 pies de altura. La esfera permanece hasta que el conjuro termina. Cualquier criatura situada en el espacio de la esfera deberá hacer una ...		
<input type="checkbox"/> 4	Guardián de la Naturaleza	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
				Un espíritu de la naturaleza responde a tu llamada y te transforma en un poderoso guardián. La metamorfosis dura hasta que el conjuro termina. Elige una de las siguientes formas para adoptar: Bestia Primordial o Gran Árbol.		
<input type="checkbox"/> 4	Hechizar Monstruo	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
				Intentas hechizar a una criatura que puedes ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, con ventaja si está luchando contra ti o tus compañeros. Si la falla, quedará Hechizado por ti hasta que termine la duración del conjuro o tú mismo o ...		
<input type="checkbox"/> 4	Insecto gigante	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	30 pies	V, S
				Transformas hasta a diez ciempiés, tres arañas, cinco avispas o un escorpión dentro del alcance en una versión gigante de su forma natural. Obbedecen tus órdenes verbales y en combate, actúan en tu turno cada ronda. El DJ determina sus estadísticas y resuelve sus acciones y movimientos.		
<input type="checkbox"/> 4	Invocar elemental	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
				Invocas un espíritu elemental que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu elemental (VD 0). Cuando lancés el conjuro, elige un elemento: aire, tierra, fuego o agua. La criatura se parecerá a un ser bipedio envuelto en...		
<input type="checkbox"/> 4	Libertad de movimiento	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
				El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.		
<input type="checkbox"/> 4	Localizar criatura	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
				Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. Puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo.		
<input type="checkbox"/> 4	Marchitar	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
				Un objetivo que puedes 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		

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000NIVEL 3
3
000NIVEL 4
3
000NIVEL 5
1
0

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
12
PREPARADOSTRUCOS
3
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 4	<u>Moldear la piedra</u>	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.					
<input type="checkbox"/> 4	<u>Muro de fuego</u>	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 infinge 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.					
<input type="checkbox"/> 4	<u>Perdición Elemental</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
	Elegí una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance y escoge uno de los siguientes tipos de daño ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o será afectado por el conjuro mientras este se mantenga. La primera ...					
<input type="checkbox"/> 4	<u>Piel pétrea</u>	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.					
<input type="checkbox"/> 4	<u>Polimorfar</u>	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, recuperá los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.					
<input type="checkbox"/> 4	<u>Terreno alucinatorio</u>	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.					
<input type="checkbox"/> 4	<u>Tormenta de hielo</u>	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.					
<input type="checkbox"/> 5	<u>Atadura planar</u>	Abjuración	1 hora	24 horas	60 pies	V, S, M
	Vinculas a tu servicio a un celestial, un elemental, una fata o un infernal, que debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de Carisma o quedar ligado para servirte y seguir tus órdenes lo mejor que pueda. La duración aumenta según el nivel de conjuro.					
<input type="checkbox"/> 5	<u>Caparazón antivida</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
	Una barrera reluciente se extiende desde ti en un radio de 10 pies, moviéndose contigo, y repele a todas las criaturas salvo no muertos y constructos. Las criaturas afectadas no pueden traspasarla. Si al moverte obligas a una criatura a la que afecta a que traspase la barrera, el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/> 5	<u>Comunión con la naturaleza</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S
	Te conviertes en uno con la naturaleza y obtienes conocimiento sobre tres hechos a tu elección del territorio que te rodea. Al aire libre, el conjuro te da conocimiento sobre la tierra que está a 3 millas o menos de ti. En cuevas o en otros lugares subterráneos, el radio se limita a 300 pies.					
<input type="checkbox"/> 5	<u>Conjurar elemental</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Conjuras un elemental en un área de aire, tierra, fuego o agua de 10 pies cúbicos. Es amistoso hacia ti y tus compañeros. Tiene sus propios turnos e iniciativa. Obedece tus órdenes verbales. Se vuelve hostil si pierdes la concentración. Aumenta el VD en 1 por cada nivel de conjuro por encima de 5.					
<input type="checkbox"/> 5	<u>Contagio</u>	Nigromancia	1 acción	7 días	Personal	V, S
	Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Si impactas, le envenenas. Al final de cada turno, debe realizar una TS de Constitución. Si falla 3, escoge una enfermedad que dura mientras lo haga el conjuro. Si supera 3, el conjuro termina.					