



Aelyra Thorwyn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Elfo de los bosques

ESPECIE

Druida 5

CLASE Y NIVEL

Cuidador del Enclave Esmeralda

TRASFONDO

5

NIVEL

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

10.5 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

16

FUERZA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

INTELIGENCIA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

+5 Salvación

CLASE
ARMADURA

15

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

38

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0
ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

SABIDURÍA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+6 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CARISMA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Bastón con canalizador	+3	1d6 cont.	Maestría: Derribar, versátil
Daga	+5	1d4 +4 perf.	6 metros / 18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Ballesta ligera	+5	1d8 +2 perf.	24/46 metros, A dos manos, Alcance, Distancia, Maestría: Ralentizar, Munición,

EQUIPO

- Armadura de Cuero CA 11
- Escudo del Clan CA 2
- Útiles de herborista
- Paquete de explorador
- Manta
- Bolsa
- Tienda de campaña
- Ropa de viajero
- Monedas
- Jarra de sobriedad
- Bolsa de contención
- Poción de curación
- Ramita de muérdago (2)
- Estuche para virotes de ballesta
- Virotes (100)
- Escalera
- Garfio de escalada
- Linterna sorda
- Palanqueta
- Petate
- Papel (10)
- Frasco de Aceite (6)
- Pluma
- Tinta
- Estuche para mapas o pergaminos
Diamante por valor de 300 po

Contador de monedas.

Cobre
38

Plata
17

RASGOS Y ATRIBUTOS

Elfo de los bosques:
- Visión en la oscuridad
- Trance
- Linaje feérico
- Elfo de los bosques
Druida Nivel 5:
- Compañero salvaje
- Conjuros del círculo de la luna
- Druidico
- Forma salvaje: 2 formas salvaje
- Formas del círculo
- Lanzamiento de conjuros
- Naturalista
- Resurgimiento salvaje
Dotes:
- Influencia feérica
- Novato del Enclave Esmeralda

HABILIDADES

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 0 +2 Acrobacias | 0 +3 Medicina |
| 0 0 Atletismo | +8 Naturaleza |
| 0 +5 Conoc. Arcano | +6 Percepción |
| 0 -1 Engaño | +6 Perspicacia |
| 0 +2 Historia | 0 -1 Persuasión |
| 0 -1 Interpretación | 0 +2 Religión |
| 0 -1 Intimidación | 0 +2 Sigilo |
| 0 +2 Investigación | +6 Supervivencia |
| 0 +2 Juego de Manos | +6 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Útiles de herborista

Idiomas:
Común, Élfico, Druidico



APARIENCIA

Aelyra nació en Clarosombra, un claro fronterizo donde el bosque de Lórenfal se abre hacia las fértiles tierras del reino humano de Thormere.

Su madre, Lirael Veydris, era una guardabosques éfica del clan silvano de los Sendaclara, protectores de rutas sagradas y expertos rastreadores. Su padre, Gareth Thorwyn, era un boticario humano, maestro en cultivar hierbas medicinales que pocos podían hacer brotar fuera de esas tierras.

Criada entre dos mundos, Aelyra aprendió a escuchar el susurro de las hojas y a leer los secretos que guardan las raíces. En las tierras humanas, absorbió el arte de preparar ungüentos y tónicos, mientras que en el bosque fue iniciada en los antiguos rituales druidas por su maestro, Maerion. No obstante, al ser hija de dos mundos,

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.

► Trance: No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

► Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado.

► Elo de los bosques: Tu velocidad aumenta a 40,5 metros. También conoces el truco saber druidico. A nivel 3 aprendes el conjuro Zancada prodigiosa y a nivel 5 Pasar sin rastro.

► Influencia feérica: Aumenta Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1 y te concede acceso a paso brumoso y un conjuro adicional de encantamiento o adivinación, que puedes lanzar una vez por descanso largo o usando tus espacios de conjuro.

► Novato del Enclave Esmeralda: obtienes los siguientes beneficios. Hablar con Animales. Siempre tienes preparado el conjuro Hablar con los animales y puedes lanzarlo utilizando cualquiera de tus espacios de conjuro. Tu característica de lanzamiento de conjuros para este conjuro es Inteligencia, Sabiduría o Carisma (elige lo que quieras).

► Compañero salvaje: Como acción de magia, puedes gastar un espacio de conjuro o un uso de tu rasgo Forma salvaje para lanzar el conjuro encontrar familiar sin necesidad de componentes materiales. Cuando lances el conjuro de esta forma, el familiar será un feérico y desaparecerá tras finalizar un descanso largo.

► Conjuros del círculo de la luna: Cuando alcances un nivel de druida especificado en la tabla "Conjuros del círculo de la luna", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican. Además, puedes lanzar los conjuros de este rasgo mientras utilizas tu Forma salvaje.

► Druidico: Sabes druidico, el idioma secreto de los druidas para comunicarte con los animales. Puedes utilizar el druidico para dejar mensajes ocultos. Tanto tú como cualquiera que conozca este idioma os percataréis de inmediato de la presencia de estos mensajes.

► Forma salvaje: Puedes transformarte en una bestia usando tu rasgo de forma salvaje. Esta tiene unas características predefinidas.
- 2 formas salvaje

► Formas del círculo: Al usar tu Forma salvaje canalizas magia lunar: puedes adoptar formas con un valor de desafío igual a tu nivel de druida dividido entre 3 (redondeado hacia abajo), tu CA será 13 + Sab si es mayor a la de la bestia, y ganas PV temporales igual al triple de tu nivel de druida.

► 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.

► Naturalista: Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de druida. Además, tu conexión mística con la naturaleza te proporciona un bonificador a tus pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano y Naturaleza). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

► Resurgimiento salvaje: Una vez en cada uno de tus turnos, si no te quedan usos de Forma salvaje, puedes obtener un uso gastando un espacio de conjuro. Además, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma salvaje para obtener un espacio de conjuro de nivel 1, una vez por descanso largo.

Aelyra Thorwyn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

9

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	4,5 metros	V, S
Elige a una criatura dentro del alcance que tenga o puntos de golpe y no esté muerta. La criatura pasa a estar estable. El alcance se duplica cuando alcanzas los niveles 5 (4 metros), 11 (18 metros) y 17 (36 metros).						
Truco	<u>Rociada venenosa</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S
Rocias a una criatura dentro del alcance con una niebla tóxica. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d12 de daño de veneno. El daño aumenta en 1d12 cuando alcanzas los niveles 5 (2d12), 11 (3d12) y 17 (4d12).						
Truco	<u>Saber druidico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	9 metros	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.						
Truco	<u>Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Imbuyes un bastón o garrote con poder natural. Hasta que acabe el conjuro, usas tu aptitud mágica en lugar de Fuerza para atacar y dañar con él; su dado de daño pasa a d8 y el daño puede ser de fuerza o del tipo normal del arma, a tu elección.						
Truco	<u>Voluta estelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo lanzando una mota de luz. Si acierta, el objetivo recibirá 1d8 de daño radiante y, hasta el final de tu siguiente turno, emitirá luz tenue en un radio de 3 metros y no podrá beneficiarse del estado invisible.						
☐	1 <u>Buenas bayas</u>	Conjuración	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. Las bayas no consumidas desaparecen cuando acabe el conjuro.						
☐	1 <u>Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S, M
Generas uno de estos efectos: Crear agua (hasta 40 l en un recipiente o lluvia en un cubo de 9 metros de lado que apaga llamas) o Destruir agua (hasta 40 l o niebla en un cubo de 9 metros). Con espacios superiores, +40 l por nivel o +1,5 metros al cubo por nivel.						
☐	1 <u>Cuchillo de hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	18 metros	S, M
Creas un fragmento de hielo y lo lanzas a un objetivo: ataque de conjuro a distancia que inflige 1d10 perforante. Luego explota; el objetivo y criaturas a 1,5 metros deben salvarse de Destreza o recibir 2d6 de daño por frío. El daño de frío aumenta 1d6 por cada nivel del espacio por encima de 1.						
☐	1 <u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 9 metros 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 <u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, percibes la ubicación de venenos, criaturas venenosas y enfermedades mágicas a 9 metros o menos de ti, e identificas el tipo de veneno, criatura o enfermedad en cada caso.						
☐	1 <u>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	9 metros	V, S, M
Haces objetivo a una bestia que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una TS SAB o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. Si alguno de tus aliados o tú dañáis al objetivo, el conjuro termina. Una bestia adicional por cada espacio por encima de 1.						
☐	1 <u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	27 metros	V, S
Plantas apesadadas cubren un área de 6 metros, creando terreno difícil hasta que acabe el conjuro. Las criaturas en la zona deben hacer una tirada de Fuerza o quedarán apesadadas. Pueden usar una acción para liberarse superando una prueba de Fuerza contra tu CD de conjuros.						
☐	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V
Iluminas con luz azul, verde o violeta un cubo de 6 metros dentro del alcance. Las criaturas que fallen una salvación de Destreza y los objetos del área emiten luz tenue de 3 metros. Mientras dure el conjuro, no pueden ser invisibles y los ataques contra ellos tienen ventaja si son visibles.						
☐	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Permite comprender y comunicarte con bestias mientras dure el conjuro. Puedes influir en ellas y obtener información sobre su entorno, monstruos o sucesos recientes, aunque suelen hablar solo de temas relacionados con supervivencia o compañía.						
☐	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	9 metros	V, S
Un humanista que puedas ver hace una TS SAB (con ventaja si lucha contra vosotros). Si falla estará hechizado hasta que termine el conjuro o le hagáis daño y sabrá que le hechizaste. Una criatura adicional por cada espacio de conjuro por encima de 1.						
☐	1 <u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	36 metros	V, S
Creas una esfera de niebla de 6 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance. La esfera está muy oscura y dura hasta que el conjuro termine o hasta que la disperse un viento fuerte. El radio de la niebla aumenta en 6 metros por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 4,5 metros 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 3 metros lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
☐	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	18 metros	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. Afecta a una criatura adicional por cada espacio por encima de 1.						
☐	1 <u>Palabra de curación</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	1 <u>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.						
☐	1 <u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	3 metros	V, S
Eliminas el veneno y la podredumbre de la comida u bebida en una esfera de 1,5 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance.						

Aelyra Thorwyn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJURO

+6

BONIF. ATAQUE
CONJURO

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJURO

9

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1 <u>Salto</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Una vez en cada uno de sus turnos hasta que el conjuro termine, la criatura puede saltar hasta 9 metros usando 3 metros de movimiento. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y su velocidad aumenta en 3 metros hasta que el conjuro termine. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	2 <u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Agranda o reduce a una criatura u objeto en el rango. Si es criatura no voluntaria, debe superar una TS CON. Todo lo que porta cambia de tamaño. Agrandar: +1 categoría, ventaja en Fuerza, +1d4 daño. Reducir: -1 categoría, desventaja en Fuerza, -1d4 daño (mínimo 1).						
☐	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 DM debe elegir como augurio "Fortuna", "desdicha", "Fortuna y desdicha" o "Indiferencia". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.						
☐	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	9 metros	V, S, M
Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que termine el conjuro. Los PG aumentan en 5 por cada nivel del espacio de conjuro por encima de 2.						
☐	2 <u>Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Elige un objeto metálico visible en alcance. Se calienta al rojo vivo y las criaturas en contacto sufren 2d6 de daño de fuego. Mientras dure, puedes usar acción adicional cada turno para repetir el daño. Si alguien lo porta, TS CON o soñarto; si no puede, tiene desventaja en ataques y pruebas.						
☐	2 <u>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	45 metros	V, S, M
Creas espinas en una esfera de 6 metros de radio, convirtiendo el área en terreno difícil. Las criaturas que entren o se muevan reciben 2d4 de daño perforante por cada 1,5 metros recorrido. El terreno parece natural; quienes no lo vean deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia).						
☐	2 <u>Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Detectas trampas en tu línea de visión dentro del alcance. Considera trampas cualquier mecanismo u objeto creado para dañar, pero no peligros naturales. Sabes que existe la trampa y su naturaleza general, no su ubicación exacta.						
☐	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 1,5 metros que dura hasta el fin del conjuro. Las criaturas a 1,5 metros hacen tirada de Destreza (2d6 de daño de fuego, mitad si superan). Puedes moverla 9 metros como acción adicional; prende objetos inflamables y emite luz brillante en 6 metros (luz tenue 6 metros más).						
☐	2 <u>Hoja de fuego</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Invocas una hoja ardiente similar a una cimitarra. Si la sueltas, desaparece, pero puedes volver a invocarla como acción adicional. Con una acción de magia, haces un ataque cuerpo a cuerpo que causa 3d6 + tu modificador de aptitud mágica en daño de fuego. Ilumina 3 metros brillante y 3 metros de luz tenue.						
☐	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Elige a un humanoide que veas dentro del alcance. Debe superar una TS SAB o quedará paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada turno, puede repetir la tirada para acabar el efecto. Afecta a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro superior a 2.						
☐	2 <u>Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	27 metros	V, S, M
Invocas un espíritu bestial en un espacio libre visible. Al lanzarlo eliges su hábitat (tierra, mar o aire), lo que define su perfil. Actúa detrás de ti en iniciativa, sigue tus órdenes o esquiva si no recibe ninguna. Desaparece al caer a 0 PG o al terminar el conjuro.						
☐	2 <u>Llama permanente</u>	Evocación	1 acción	Hasta disipado	Toque	V, S, M
Una llama surge de un objeto que toques. El efecto emite una luz brillante en un radio de 6 metros y una luz tenue 6 metros. más allá. Parece una llama normal, pero no genera calor ni consume combustible. La llama se puede tapar u ocultar, pero no se puede apagar ni extinguir.						
☐	2 <u>Localizar animales o plantas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Describe o nombra un tipo concreto de bestia, criatura de tipo "planta" o planta no mágica. Descubres la dirección y la distancia hasta la criatura o la planta de ese tipo más cercana que esté a 7,5 km o menos, siempre y cuando haya alguna.						
☐	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 300 metros 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.						
☐	2 <u>Mensajero animal</u>	Encantamiento	1 acción (ritual)	24 horas	9 metros	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. Recorrerá 37,5 km cada 25 o 75 si puede volar. La bestia imitará tu forma de hablar al encontrar la criatura. Dura 28 h por cada espacio por encima de 2.						
☐	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, irradias un aura de ocultación en una emanación de 9 metros. Mientras permanezcáis dentro, las criaturas que elijas y tú tendréis un bonificador de +1o a las pruebas de Destreza (Sigilo) y no dejaréis huellas.						
☐	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 9 metros a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
☐	2 <u>Piel cobliza</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo adopta una apariencia de corteza y su clase de armadura no podrá ser inferior a 17.						
☐	2 <u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y eliges Fuerza, Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las pruebas con la característica elegida. Una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
☐	2 <u>Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura y pones fin al estado de envenenada si lo sufre. Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado y resistencia al daño de veneno.						
☐	2 <u>Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Una ráfaga de viento de 18 metros x 3 metros surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea hacen TS FUE o son empujadas 4,5 metros; deben repetirla si terminan su turno allí. Avanzar hacia ti cuesta el doble. Dispersa gases, apaga llamas y puedes cambiar su dirección como acción adicional.						

Aelyra Thorwyn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

9

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	2	<u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	36 metros	V, S, M
Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 1.5 metros de radio y 12 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.							
☐	2	<u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y le pones fin a un estado que tenga cegada, ensordecida, envenenada o paralizada.							
☐	2	<u>Sentidos de la bestia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	S
Tocas a una bestia voluntaria. Hasta que el conjuro termine, puedes percibir a través de los sentidos de la bestia, así como de los tuyos. Cuando percibes a través de ella, te beneficias de cualquier sentido especial que tenga.							
☐	2	<u>Visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Hasta el conjuro termine, una criatura voluntaria que a la que toques tendrá visión en la oscuridad hasta 45 metros.							
☐	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 inflige 1d4 puntos de daño extra del tipo elegido (ácido, frío, fuego, relámpago o trueno) al impactar. El bonificador y daño aumentan a +2/2d4 a nivel 5+ y a +3/3d4 a nivel de conjuro 7+.							
☐	3	<u>Aura de vitalidad</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Un aura surge de ti en una emanación de 9 metros hasta que el conjuro termine. Cuando creas el aura y al principio de cada uno de tus turnos mientras dure, puedes restaurar 2d6 puntos de golpe a una criatura en su interior.							
☐	3	<u>Caminar sobre el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	1 hora	9 metros	V, S, M
Permite a hasta 10 criaturas caminar sobre líquidos (agua, ácido, barro, nieve, arenas movedizas o lava) como si fueran suelo sólido. No evita daño por calor de la lava. Con una acción extra pueden sumergirse o salir; si caen, atraviesan la superficie y se hunden.							
☐	3	<u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	18 metros	V, S
Conjuras una manada grande de espíritus animales espectrales e intangibles. Te da ventaja en salvaciones de Fuerza a ≤15 m y puedes desplazarla 9 m con tu movimiento. Las criaturas a ≤3 m deben realizar una TS DES o recibir 3d10 cortante (aumenta 1d10 por nivel de espacio superior).							
☐	3	<u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	45 metros	V, S
Infundes vitalidad en las plantas: Sobrecrecimiento: esfera de 30 metros; plantas gruesas y densas, cuesta 4 metros de movimiento por metro; puedes excluir zonas. Fertilización: radio de 750 metros; plantas producen el doble de comida durante 365 días, solo un efecto de crecimiento vegetal por año.							
☐	3	<u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Selecciona criatura, objeto o efecto mágico en alcance. Todos los conjuros de nivel 3 o menos terminan automáticamente. Para conjuros de nivel 4 o más, haces prueba de característica (CD 10 + nivel del conjuro), si la superas, el conjuro termina.							
☐	3	<u>Engir muerte</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria y la haces parecer muerta. Mientras dure el conjuro, está ciega, incapacitada y no puede moverse. Es indistinguible de un cadáver ante cualquier inspección o magia, tiene resistencia a todo daño salvo psíquico e inmunidad al envenenamiento.							
☐	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.							
☐	3	<u>Hablar con las plantas</u>	Transmutación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Insuflas consciencia limitada a las plantas en un área de 9 m, permitiéndoles comunicarse contigo y obedecer órdenes sencillas. Puedes preguntar sobre sucesos del último día, cambiar terreno difícil a normal o viceversa, y mover ramas o tallos.							
☐	3	<u>Invocar feérico</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	27 metros	V, S, M
Invocas un espíritu feérico en un espacio libre visible. Al lanzarlo eliges su ánimo (alegre, burlón o enfurecido), lo que define rasgos de su perfil. Actúa detrás de ti en iniciativa, obedece tus órdenes o esquiva si no recibe ninguna. Desaparece al caer a 0 PG o al terminar el conjuro.							
☐	3	<u>Llamar al relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	36 metros	V, S
Creas una nube de tormenta en un punto dentro del alcance, formando un cilindro de 3 metros de alto y 18 metros de radio. Cae un relámpago a las criaturas a 1.5 metros y deben superar una TS DES o reciben 3d10 de daño de relámpago (mitad si la superan). Con acción de magia, invocas otro relámpago (1d10).							
☐	3	<u>Luz del día</u>	Evocación	1 acción	1 hora	18 metros	V, S
Creas luz solar en un punto o sobre un objeto no observado, llenando una esfera de 18 metros de radio con luz brillante y 18 metros adicionales de luz tenue. Cubrir el objeto con algo opaco bloquea la luz. Si la luz solar se superpone a oscuridad (conjuro de nivel 3 o inferior), esa oscuridad se disipa.							
☐	3	<u>Muro de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	36 metros	V, S, M
Un muro de viento surge del suelo en un punto dentro del alcance. Mide hasta 15 metros x 4.5 metros x 0.3 metros y dura mientras el conjuro siga activo. Al aparecer, las criaturas hacen una tirada de Fuerza (4d8 daño contundente, mitad si superan). Bloquea gases, niebla, proyectiles y criaturas pequeñas voladoras.							
☐	3	<u>Protección contra energía</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Hasta que termine el conjuro, una criatura voluntaria a la que toques tendrá resistencia a un tipo de daño de tu elección: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.							
☐	3	<u>Respirar bajo el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	9 metros	V, S, M
Este conjuro concede a hasta diez criaturas voluntarias que elijas dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que el conjuro termine. Las criaturas afectadas también conservan su modo de respiración.							
☐	3	<u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que haya muerto en el último minuto. La criatura revive con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede revivir a una criatura que haya muerto de vieja ni devolverle las partes del cuerpo que haya perdido.							
☐	3	<u>Tormenta de aguanieve</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	45 metros	V, S, M
Cae aguanieve en un cilindro de 12 metros de alto y 6 metros de radio, oscureciendo la zona y apagando llamas. El terreno se vuelve difícil. Las criaturas que entren o empiecen su turno allí deben superar una salvación de Destreza o caerán derribadas y perderán la concentración.							
☐	3	<u>Vibora de Syluné</u>	Conjuración	1 acción adicional	1 hora	Personal	V, S, M
Una serpiente espectral y resplandeciente envuelve tu cuerpo mientras dure el conjuro. Obtienes 15 puntos de golpe temporales; el conjuro termina antes de tiempo si te quedas sin puntos de golpe temporales. Mientras el conjuro esté activo, obtienes los siguientes beneficios: Escalar, obtienes u...							