



Brenn Buscacaminos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mediano

ESPECIE

Druida 4

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

4

NIVEL

2700

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+1

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Pequeño

PERCEPCIÓN PASIVA

15

FUERZA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

INTELIGENCIA

+3

17

PUNT

MODIFICADOR

0 +5 Salvación

CLASE
ARMADURA

13

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

24

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

4d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

SABIDURÍA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +5 Salvación

CONSTITUCIÓN

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CARISMA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Bastón de la Pitón	+2	1d6 cont.	versátil

EQUIPO

- Escudo CA 2
- Bastón de la pitón
- Ropas de viaje
- Mochila
- Útiles de herborista
- Herramientas de Calígrafo
- Cantimplora
- Aceite
- Aceite
- Cuerda
- Libro (Historia)
- Pergamino x8
- Petate
253 PO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Mediano:
- Agilidad de los medianos
- Valiente
- Fortuna
- Sigiloso por naturaleza
Druida Nivel 4:
- Ayuda de la tierra
- Compañero salvaje
- Conjuración del círculo de la tierra
- Druidico
- Forma salvaje: 2 formas salvaje
- Lanzamiento de conjuros
- Naturalista
Dotes:
- Mente aguda
- Iniciado en la magia

HABILIDADES

- | | |
|--|--|
| ☐ +1 Acrobacias | ☐ +3 Medicina |
| ☐ 0 Atletismo | ☒ +8 Naturaleza |
| ☒ +10 Conoc. Arcano | ☒ +5 Percepción |
| ☐ 0 Engaño | ☐ +3 Perspicacia |
| ☒ +5 Historia | ☐ 0 Persuasión |
| ☐ 0 Interpretación | ☐ +3 Religión |
| ☐ 0 Intimidación | ☐ +1 Sigilo |
| ☐ +3 Investigación | ☐ +3 Supervivencia |
| ☐ +1 Juego de Manos | ☐ +3 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

Idiomas:
Comun, Druidico, Mediano, Gnomo

Brenn Buscacaminos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brenn es un mediano de complexión robusta y hombros anchos. Su piel bronceada contrasta con su abundante melena rojiza, que cae desordenada sobre el rostro y oculta parcialmente sus ojos bajo un amplio sombrero de ala ancha. Su brazo derecho esta decorado con toscos tatuajes druidicos. Viste un sencillo peto de trabajo oscuro suieto por tirantes y un cinturón de cuero gastado. Como buen mediano, camina

APARIENCIA



APARIENCIA

“Brenn” siempre fue el pequeño, se crio entre humanos que lo habían adoptado como suyo desde joven. Eran un círculo druidico nomada, viviendo de la naturaleza y yendo de lugar en lugar. Con ellos “Brenn” aprendió poco a poco a escuchar el mundo y a apreciar lo que nos ofrece. Pero su familia adoptiva cree que tiene un talento para el estudio y la magia así que decidieron que el pequeño “Brenn” debía marchar hasta “Frelkav” a las puertas de su “Gremio de aventureros”, con la intención de conocer a los que serán su nueva familia, aprender de ellos y demostrar que a incluso las mentes más pequeñas pueden ser a veces las más brillantes. No está solo en esta aventura, pues los druidas le asignaron un protector: su propio familiar, “Cornelia”, una cabra con tanto carácter como apetito, y total desprecio por cualquier norma o regla, considera que esas existen para que se apliquen a los demás. “Brenn” se la quiere como si fuese familia, soportando su

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Agilidad de los medianos:** Puedes moverte a través del espacio ocupado por cualquier criatura de tamaño superior al tuyo, pero no puedes detenerte en el mismo espacio.
- ▶ **Valiente:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o poner fin al estado de asustado.
- ▶ **Fortuna:** Cuando saques un 1 en una prueba con d20, podrás repetir la tirada y deberás utilizar el nuevo resultado.
- ▶ **Sigiloso por naturaleza:** Puedes llevar a cabo la acción de esconderte incluso tras una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.
- ▶ **Mente aguda:** Aumenta Inteligencia en 1 (máx. 20). Ganas competencia o pericia en una habilidad de conocimiento a elección. Puedes usar la acción de estudiar como acción adicional.
- ▶ **Iniciado en la magia:** Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- ▶ **Ayuda de la tierra:** Como acción mágica, gastas un uso de Forma salvaje para crear una esfera de 3 m a 18 m de ti. Criaturas elegidas hacen salvación de Constitución; si fallan, reciben 2d6 de daño necrótico (mitad si superan). Una criatura en la zona cura 2d6 PV.
- ▶ **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 tierra:** En los niveles 3, 5, 7 y 9 consigues acceder a los conjuros del círculo conectados con la tierra en la que te convertiste en druida. Siempre los tienes preparados y no cuentan para el número de conjuros que puedes preparar cada día.
- ▶ **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
- ▶ **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).

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Brenn Buscacaminos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agarre electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar ataques de oportunidad hasta el principio de su siguiente turno. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	3 metros	S, M
Infundes amistad a un humanoide visible. Debe superar salvación de Sabiduría o quedará hechizado hasta que acabe el conjuro. Falla si no es humanoide, si luchas contra él o ya lo lanzaste en 24h. Termina si recibe daño o ataques. Al acabar, sabe que lo hechizaste.						
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d6 de daño de fuego. Los objetos inflamables a los que acierte el conjuro empezarán a arder si nadie los lleva o viste. El daño aumenta en 1d6 en los niveles 5, 11 y 17.						
	Truco <u>Elementalismo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S
Controlas los elementos para crear efectos menores: formas toscas de tierra, arena, fuego, humo, niebla o agua (30 cm, 1h); rocío o taza de agua (1,5 m, 1 min); brisa que agita objetos y cierra puertas sueltas (1,5 m); nube de ascuas y humo perfumado que enciende llamas pequeñas (1,5 m, 1 min); o c						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y reduce su velocidad en 3 metros hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Salpicadura ácida</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Lanzas un orbe ácido a una o dos criaturas a 1,5 metros o menos entre sí y que puedas ver. Deben superar una TS de destreza o recibir 1d6 puntos de daño por ácido. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
☐	1 <u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura. Hasta que el conjuro termine, la CA base del objetivo pasa a ser de 13 más su modificador por Destreza. El conjuro termina antes si el objetivo se pone una armadura.						
☐	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	27 metros	V, S, M
Todas las criaturas de tu elección en un radio de 1,5 metros deben superar Sabiduría o quedan incapacitadas hasta el final de su siguiente turno, repitiendo la tirada; si fallan, quedan inconscientes. Recibir daño o ser zarandeadas termina el efecto. Inmunes al sueño/cansancio superan automáticamente.						
☐	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>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 4,5 metros. Todas las criaturas situadas en un cono de 4,5 metros hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. El daño aumenta 1d6 por cada espacio 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>Rayo nauseabundo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Disparas un rayo verduzco hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo sufrirá 2d8 de daño de veneno y tendrá el estado de envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumenta en 1d8 por cada espacio superior a 1.						
☐	2 <u>Contorno borroso</u>	Ilusionismo	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Te vuelves borroso. Mientras dura el conjuro, cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista, como si tiene vista ciega, o puede ver a través de ilusiones, como si tiene vista verdadera.						
☐	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>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 9 metros a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
☐	2 <u>Telaraña</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	18 metros	V, S, M
Creas una masa de telarañas pegajosas que llena un cubo de 6 metros. La zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil. Cada criatura que empieza su turno en la telaraña o que entra debe superar una TS de Destreza o quedar apresada. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción adicional	10 minutos	Personal	V, S
Generas una llama titilante en tu mano que ilumina 6 metros brillante y 6 metros tenue, sin calor ni daño pasivo. Hasta que termine el conjuro, puedes usar una acción de conjuro para lanzarla a un objetivo a 18 metros: ataque a distancia de conjuro que inflige 1d8 de daño de fuego.						
Truco	<u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.						
Truco	<u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Eliges un tipo de daño ácido, contundente, cortante, frío, fuego, necrótico, perforante, radiante, relámpago, trueno o veneno. La criatura tocada reduce el daño total recibido en 1d4 antes de que termine el conjuro y solo una vez por turno.						
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.						
☐	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>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	27 metros	V, S, M
Todas las criaturas de tu elección en un radio de 1.5 metros deben superar Sabiduría o quedan incapacitadas hasta el final de su siguiente turno, repitiendo la tirada; si fallan, quedan inconscientes. Recibir daño o ser zarandeadas termina el efecto. Inmunes al sueño/cansancio superan automáticamente.						
☐	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 apesadoras 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 apesadas. 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 humanoide 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>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 y bebida no mágicas en una esfera de 1.5 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance.						
☐	1 <u>Rayo nauseabundo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Disparas un rayo verduzco hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo sufrirá 2d8 de daño de veneno y tendrá el estado de envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumenta en 1d8 por cada espacio superior a 1.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

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.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

○○○○

○○○

TRUCOS

PREPARADOS

CONOCIDOS

© 2026 - Nivel20 v2.15.2