



(1) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 4, Clérigo 1

CLASE Y NIVEL

Tortle (MMotM)

ESPECIE

Hermana del bosque

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

estilopixe_la_forja_fallout

JUGADOR

8

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+3

17

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☒ Constitución +6
- ☒ Inteligencia +5
- ☒ Sabiduría +6
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +5
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia +2
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☐ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos +2
- ☒ Medicina +6
- ☒ Naturaleza +5
- ☐ Percepción +3
- ☐ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión -1
- ☒ Religión +5
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +3
- ☒ Trato con Animales +6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Hoz +2 1d6 -1 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo de Roble CA 2
- Bastón espiritual (Bastón: Foco druidico)
- Paquete de explorador
- Kit de herborista

CONTENIDO DIVERSO

 <https://jeffs.site/curio/assets/curios/discar>

Paquete de explorador

- **Una mochila.**

- **Un yesquero.** Una pequeña caja que contiene un pedernal, chispero y yesca (normalmente tela seca untada en aceite) que se utiliza para encender fuego. Utilizar un yesquero para prender una antorcha o cualquier cosa inflamable requiere de una acción y lleva 1 minuto.

- **10 Antorchas** Puede arder hasta 1 hora y emite luz brillante hasta 20 pies y luz tenue los siguientes 20 pies. Si atacas con una antorcha encendida causarás 1 de daño de fuego a tu enemigo.

- **Raciones para 10 días.** Contienen

EQUIPO

Sirista es una druida que valora la independencia y la autenticidad. Tiene una curiosidad innata que la lleva a explorar los rincones más remotos de las tierras salvajes, siempre buscando aprender y crecer. A pesar de su fuerte conexión con la naturaleza, Sirista tiene un sentido del humor sutil y disfruta de los pequeños placeres de la vida, como el crujir de las hojas bajo sus pies o el cálido sol en su piel. Sirista valora la honestidad y la integridad.

RASGOS DE PERSONALIDAD

En verdad, Sirista es humilde, amable y totalmente comprometida con su servicio a la naturaleza, abandonando todos los bienes materiales o mundanos en su búsqueda por traer la paz a los reinos y su medio ambiente. El cambio que desea provocar puede que ya esté ejemplificado por la

IDEALES

La devoción de Sirista hacia la Madre Wylid trasciende el mero respeto; es una conexión espiritual que define cada aspecto de su ser. Las tierras salvajes, con sus bosques ancestrales y sus claros llenos de vida, no son solo el lugar donde habita; son parte de ella, un reflejo de su alma.

VÍNCULOS

El ferviente deseo de Sirista de proteger la naturaleza es una llama que nunca se extingue. Esta pasión, aunque noble, a veces la coloca en el centro de conflictos con aquellos que no ven el mundo a través de sus ojos. Sirista es alguien de corazón noble, no suele usar el conflicto como primera opción

DEFECTOS

Tortle (MMotM)

- Garras
- Contener el aliento
- Armadura natural
- Intuición de la naturaleza
- Defensa de caparazón

Druida Nivel 4

- Druidico
- Espíritu de Halcón
- Espíritu de Oso
- Espíritu de Unicornio
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Lanzamiento de conjuros
- Lengua de los Bosques
- Tótem Espiritual

Clérigo Nivel 1

- Conjuros de dominio
- Discipulo de la vida
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

Dotes:

- Resiliente

Rasgos personalizados:

- Rasgo divino
- Compañero salvaje

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Comun - Rúnico - Silvano - Druidico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

(1) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Sirista posee una presencia imponente con su robusta estatura (160cm) y piel de tono verde como las hojas. Sus ojos oscuros, profundos y expresivos, reflejan la sabiduría de los antiguos bosques. Viste prendas sencillas y tiene una corona de flores en su cabeza, resaltando por aquellas plantas que se encuentran en su caparazón, y aquella figurilla de madera que utiliza como collar.

APARIENCIA



APARIENCIA

Créditos

- Al crear este PJ, tome inspiración fuertemente de un personaje, que proviene de un juego de mesa virtual llamado [Armello] (https://armello.fandom.com/wiki/Armello_wiki), tomando a uno de los personajes jugables, ["Sana"] (<https://armello.fandom.com/wiki/Sana>), como foco principal para la creación de este personaje.

Registro de animales conocidos

- **Gato,** VD: 0
- **Pulpo,** VD: 0
- **Alicia,** VD: 1/4
- **Tarántula gigante,** 1/4
- **Oso negro,** 1/2

NOTAS ADICIONALES

♥ Capítulo Uno El Destierro

—En un mundo donde la fuerza y la valentía son la moneda de cambio, Sirista nació en el seno de un clan de tortugas que valoraba la conquista y el poder sobre todas las cosas. Desde pequeña, se destacó por su naturaleza reflexiva y su aversión al conflicto, algo que la hacía diferente a sus pares, quienes encontraban en la lucha y la dominación un propósito de vida.—

—A medida que crecía, la brecha entre ella y su clan se hacía más evidente. Sus intentos de buscar la paz y

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Garras:** Tienen garras que puedes usarlas como un ataque sin armas. Infliges 1d6 + tu modificador de Fuerza de daño cortante; en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

► **Contener el aliento:** Puedes contener el aliento durante hasta 1 hora.

► **Armadura natural:** Tu coraza te proporciona una CA base de 17 (tu modificador de Destreza no afecta a este número). No puedes llevar armadura ligera, media o pesada, pero si estás usando un escudo, puedes aplicar la bonificación del escudo de forma normal.

► **Intuición de la naturaleza:** Gracias a tu conexión mística con la naturaleza, adquieren competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Trato con animales, Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo o Supervivencia.

► **Defensa de caparazón:** Puedes retirarte a tu caparazón como acción. Hasta que salgas, obtienes un bonificador +4 a tu CA y tienes ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras estás en tu caparazón, estás tumbado, tu velocidad es 0 y no puede aumentar, tienes desventaja en las tiradas de salv...

► **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.

► **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advierten inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.

► **Espíritu de Halcón:** Cuando una criatura realice una tirada de ataque contra un objetivo que se encuentre en el aura, puedes usar tu reacción para otorgar ventaja en esa tirada de ataque. Además, tú y tus aliados tenéis ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) mientras estéis dentro del aura.

► **Espíritu de oso:** Cada criatura de tu elección que se encuentre en el aura cuando aparece el espíritu obtiene tu nivel de druida + 5 puntos de golpe temporales. Además, tú y todos tus aliados tenéis ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza mientras permanezcáis en el aura.

► **Espíritu de Unicornio:** Tú y tus aliados obtenéis ventaja en las pruebas de característica para detectar a criaturas situadas en el aura. Cuando lances un conjuro que devuelva puntos de golpe, todas las criaturas de tu elección que estén en el interior del aura recuperarán tantos puntos de golpe como tu nivel de druida.

► **Forma salvaje:** Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres.
- VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.

► **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.

► **Lengua de los Bosques:** Aprendes a hablar, leer y escribir Silvano. Además, los animales pueden entenderte cuando hablas y eres capaz de descifrar sus sonidos y movimientos.

► **Tótem Espiritual:** Como acción adicional, puedes invocar de forma mágica a un animal incorpóreo en un punto que puedas ver y se encuentre a 60 pies o menos de ti. Este espíritu crea un aura de 30 pies de radio alrededor de ese punto. Los efectos del aura dependen del tipo de espíritu que invoques. Dura 1 minuto.

► **Conjuros de dominio:** Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.

► **Discípulo de la vida:** Tus conjuros de curación son más efectivos. Cuando usas un conjuro de nivel 1 o superior para hacer que una criatura recupere puntos de golpe, esta recupera un número de puntos de golpe adicionales igual a 2 + el nivel del conjuro. Además, consigues competencia con armadura pesada.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos).

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

► **Rasgo divino:**

► **Compañero salvaje:** Puedes gastar un uso de tu Forma salvaje para lanzar encontrar familiar sin necesidad de los componentes materiales.

RASGOS

(1) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Conjuros conocidos

Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Controlar llamas	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	60 pies	S
Elige una llama no mágica que puedas ver dentro del alcance y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Expandes el fuego 5 pies en una dirección instantáneamente, siempre que haya madera u otro combustible presente en la nueva ubicación....						
Truco	Crear llama	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 infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
Truco	Guía	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.						
Truco	Llama sagrada	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
Truco	Luz	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						
Truco	Piedad con los moribundos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						

(1) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 1	<u>Atrapar</u>	Abjuración	1 minuto	8 horas	Toque	S, M
Mientras lanzas este conjuro, utilizas la cuerda para crear un círculo con un radio de 5 pies en el suelo. Cuando terminas de lanzarlo, la cuerda desaparece y el círculo se convierte en una trampa mágica. Esta última es casi invisible, por lo que es necesario tener éxito en una prueba de Inteligencia...						
<input type="checkbox"/> 1	<u>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 baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>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"/> 1	<u>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"/> 1	<u>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. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Provocación de guerra</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
Golpeas el escudo que llevas equipado con tu mano, emitiendo un brillo poderoso que llama la atención del enemigo. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, todas las criaturas que realicen una tirada de ataque dentro de un cilindro de 5 pies adyacentes a ti solo podrán tenerte a ti como único obje...						
<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>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 2d4 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>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Espíritu sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Invocas un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. Este ser intangible aparece en un cubo de 5 pies que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El espíritu aparenta ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o un...						
<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 sí.						
<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 hábita...						
<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>Marchitar y florecer</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Invocas tanto la muerte como la vida en una esfera de 10 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance. Cada criatura de tu elección en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 2d6 de daño necrótico si falla, o la mitad de daño si tiene éxito. La vegetación ...						
<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>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 Pa temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
<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 aflige 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 línea 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 aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<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 tu 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 ensordece a ti y a otras criaturas situadas dentro su área. Extingue las...						

(1) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

7

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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 puedas 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>Disipar 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>Exposición acuática</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
Puedes crear una esfera de agua de la propia nada, la cual chocará contra un objetivo, dejándolo mal herido. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si fallan, reciben 8d8 puntos de daño cont...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Flechas flameantes</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un carcaj con flechas o virotes. Cuando un objetivo es golpeado por un ataque de arma a distancia usando una munición extraída de dicha aljaba, 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>Hablar con las plantas</u>	Transmutación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Imbuyes 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 preguntantes 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 puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu feérico (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo: enfurecido, alegre o burlón. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu ...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Maremoto</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Conjuras 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
Conjuras un muro de agua sobre el suelo, en un punto que puedas 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...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Muro de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas 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.						

(1) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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 4 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 1	<u>Ceremonia</u>	Abjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Realizas una ceremonia religiosa especial, impregnada de magia. Cuando lances el conjuro, elige uno de los siguientes ritos. El objetivo debe encontrarse a menos de 10 pies de ti cuando se produzca lanzamiento. Bendecir agua. Tocas un vial de agua y lo conviertes en agua bendita. Boda. Tocas a ...						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto. O haces llover agua (extinguendo las llamas que haya) o eliminas 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"/> 1	<u>Descomponer</u>	Nigromancia	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Al tocar un cadáver, este se descompone al tacto. Este cadáver no podrá ser resucitado o levantado como un no muerto, quedando purificado.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>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"/> 1	<u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/> 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.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Provocación de guerra</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
Golpea el escudo que llevas equipado con tu mano, emitiendo un brillo poderoso que llama la atención del enemigo. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, todas las criaturas que realicen una tirada de ataque dentro de un cilindro de 5 pies adyacentes a ti solo podrán tenerse a ti como único obje...						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 Pg adicionales por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Dulce descanso</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.						
<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 sí.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Plegaria de curación</u>	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan Pg igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 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 aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Vínculo protector</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria con una conexión mística. Mientras esté a 60 pies o menos de ti, obtiene +1 a la CA y a las TS y es resistente a todos los daños. Cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad. Una criatura no puede tener dos vínculos custodios.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Animar a los muertos</u>	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Creas sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Bola de fuego frenético</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo índice hasta un punto que elijas dentro del alcance y explota con un leve estruendo en un estallido de llamas amarillas. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Dest...						
<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 puedas 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>Círculo mágico</u>	Abjuración	1 minuto	1 hora	10 pies	V, S, M
Creas un cilindro de 10 pies de radio y 20 de altura con runas brillantes. Elige celestiales, elementales, fatas, infernales o no muertos. Las criaturas del tipo elegido no pueden entrar en el cilindro voluntariamente por medios no mágicos y tienen desventaja en los ataques contra objetivos dentro.						

(1) Sirista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

4

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/> 3	Espíritus guardianes	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduría o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.						
<input type="checkbox"/> 3	Levantar maldición	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.						
<input type="checkbox"/> 3	Mortaja espiritual	Nigromancia	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Invocas a espíritus de criaturas muertas, que revolotean a tu alrededor hasta que el conjuro termine. Los espíritus son intangibles e invulnerables. Hasta que el conjuro termine, cualquier ataque que hagas causarás 1d8 de daño adicional cuando impactes a una criatura que esté a 10 pies o menos d...						
<input type="checkbox"/> 3	Palabra de curación en masa	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan Pq igual a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a muertos ni constructos. La curación aumenta 1d4 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<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	Señal de esperanza	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.						
<input type="checkbox"/> 3	Transferir vida	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Sacrificas parte de tu salud para sanar las heridas de otra criatura. Recibes 4d8 de daño necrótico y, a cambio, una criatura de tu elección que puedas ver y se encuentre dentro del alcance recuperará tantos puntos de golpe como el doble del daño necrótico que hayas sufrido. A niveles superiores...						
<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 críptica o un augurio.						
<input type="checkbox"/> 4	Destierro	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/> 4	Guardia contra la muerte	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S
Concedes protección contra la muerte a una criatura tocada. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe. Si fuera a morir por un efecto instantáneo (sin daño), éste queda anulado. Después el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/> 4	Guardián de la fe	Conjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V
Un guardián espectral grande aparece y flota en un espacio sin ocupar de tu elección. La primera vez en su turno que un enemigo se acerque 10 pies o menos debe realizar una TS de Destreza. Sufre 20 puntos de daño radiante si falla y la mitad si tiene éxito. Se desvanece al infligir 60 de daño.						
<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.						