

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +7
- Destreza +6
- Constitución +7
- Inteligencia +1
- Sabiduría +3
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +5
- Atletismo +7
- Engañar -1
- Historia +1
- Interpretación -1
- Intimidar +3
- Investigación +5
- Juego de Manos +2
- Medicina +3
- Naturaleza +5
- Percepción +7
- Perspicacia +7
- Persuasión -1
- Religión +1
- Sigilo +6
- Supervivencia +7
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20 CA +2 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 115

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Replica de Mjolnir.	+7	1d8 +3 contunden...
Varqtäder	+9	1d10 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

17 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de curtidor, Kit de herborista

Idiomas:

Común, Rúnico, Silvano, Élfico y gigante.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Placa y mallas drow. CA 17

6 Tomahawks

EQUIPO

Me impulsó una maldición que me condujo muy lejos de mi hogar. No tengo muy buena opinión de la gente adinerada o de buenos modales. El dinero y los modales no te salvarán de un oso.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral) Honor. Si me deshonro a mí mismo, deshonro a todo mi círculo. (Legal)

IDEALES

Una agresión contra las tierras vírgenes de mi hogar es una agresión contra mi persona.

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

Explorador Nivel 6:

- Ataque adicional
- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Defensa
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Segundo terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Marca de la luna
- Visión en la oscuridad

Druida Nivel 6:

- Druidico
- Espíritu guardián
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Invocador poderoso
- Lanzamiento de conjuros
- Lengua del bosque
- Totem espiritual

Dotes:

- Habilidoso
- Resiliente
- Móvil

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

- 1º Enemigo predilecto: ****Gigantes****
 2º Enemigo predilecto: ****Bestias****
- 1º Terreno predilecto: ****Montaña****
 2º Terreno predilecto: ****Bosque****

NOTAS ADICIONALES

Ymir, la chaman de Hjortdal, ha sido una protectora fiel de su pueblo desde que era una niña. Su magia ha crecido hasta convertirse en una fuerza poderosa, aunque ha traído consigo un precio: la tormenta la sigue a dondequiera que va.

Después de ser expulsada de Hjortdal para proteger a sus habitantes, Ymir sigue siendo su defensora más feroz. Nunca se aleja demasiado, pues sabe que su pueblo necesita su ayuda en cualquier momento. La gente de Midgard confía en su valentía y sabiduría, y Ymir los protege sin temor al peligro, porque su amor por su tierra es inquebrantable.

Hjortdal es una pequeña aldea ubicada en un valle rodeado de colinas verdes y bosques espesos. El río Eir

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas de tu elección.
- ▶ **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.
- ▶ **Móvil:** Tu velocidad aumenta en 10 pies. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante este turno. Tras atacar cuerpo a cuerpo a una criatura (Impactes o no), no provocarás ataques de oportunidad de esa criatura durante el resto del turno.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes hacer un ataque como acción adicional contra la criatura marcada, este ataque solo hace el daño de tu arma.
- ▶ **Conciencia primigenia:** Puedes usar tu acción y gastar un espacio de conjuro de explorador. Durante 1 minuto/nivel de conjuro, puedes sentir si estas criaturas están presentes a menos de 1 milla de ti (o 6 millas en terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, fatas, infernales y no muertos.
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armadura, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.
- ▶ **Explorador de la naturaleza:** En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales: sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
 - Segundo terreno predilecto
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.
- ▶ **Marca de la luna:** Aprendes el conjuro Marca del cazador el cual no cuenta para tu límite de conjuros aprendidos. El daño de este conjuro pasa a ser 1d6, además al golpear a un objetivo marcado éste pierde la reacción hasta el comienzo de su siguiente turno. Si marcas a un cambiaformas se queda marcado por el brillo.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tu visión se perfecciona para ayudarte a cazar criaturas de la noche. Adquieres visión en la oscuridad con un rango de 60 pies. Si ya tienes este rasgo tu visión en la oscuridad aumenta hasta 60 pies.
- ▶ **Druidica:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advertirán inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.
- ▶ **Espíritu guardián:** Tu Tótem Espiritual protege a las bestias y a los feéricos que invocas con tu magia. Cuando una bestia o un feérico que invocaste o creaste con un conjuro termina su turno en tu aura de Tótem Espiritual, esa criatura recupera un número de puntos de golpe igual a la mitad de 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.
- ▶ **Invocador poderoso:** Las bestias y feéricos que conjuras son más resistentes de lo normal. Cualquier bestia o feérico invocada o creada por un conjuro que lances gana los siguientes beneficios: la criatura aparece con más puntos de golpe de lo normal 2 puntos de golpe extra por Dado de Golpe que tenga. El daño de ...
- ▶ **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 del bosque:** Obtienes la habilidad de conversar con bestias y muchos feéricos. Aprendes a hablar, leer y escribir Sylvano. Además, las bestias pueden entender tu habla y obtienes la capacidad de descifrar sus ruidos y movimientos. La mayoría de las bestias carecen de la inteligencia para transmitir o comprend...
- ▶ **Totem espiritual:** Comenzando en el segundo nivel, puedes llamar a los espíritus de la naturaleza para influir en el mundo que te rodea. Como acción adicional, puedes invocar mágicamente un espíritu incorpóreo a un punto que puedas ver hasta 60 pies de ti. El espíritu crea un aura en un radio de 30 pies alrededor...

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	----------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Absorber elementos</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo 1 asaito	Personal	S
El conjuro captura parte de la energía entrante, disminuyendo su efecto en ti y almacenándola para tu próximo ataque cuerpo a cuerpo. Tienes resistencia al tipo de daño desencadenante hasta el comienzo de tu siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.						
<input type="checkbox"/>	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>Armas vendaval</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Las armas que sostengas en tus mano están envueltas en pequeños torbellinos. Mientras duren el efecto se consideran mágicas si aún no lo eran, también obtienen una bonificación de +1 a las tiradas de daño.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.						

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

Druida

Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	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>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
	Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <u>Guía</u>	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 <u>Saber druidico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.					
<input type="checkbox"/>	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>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>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	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>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
	Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DM.					
<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"/>	2 <u>Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soportarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
	El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 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>Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Espíritu curativo</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	Llamas a un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. El espíritu intangible aparece en un espacio que es un cubo de 5 pies que puedes ver dentro del alcance. El espíritu se ve como una bestia o féerico transparente (tu elección).					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Localizar animales o plantas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
	Describe o nombra un tipo de bestia o planta específica. Al concentrarte en la voz de la naturaleza que te rodea, conoces la dirección y la distancia de la criatura o planta de ese tipo más cercana que se encuentre a 5 millas o menos, si hay alguna.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Mensajero animal</u>	Encantamiento	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
	Eliges una bestia diminuta para entregar un mensaje de hasta 25 palabras a un receptor descrito y en una ubicación conocida por ti. Viajará 25 millas/hora (50 millas/hora volando) y reproducirá el sonido de tu voz al encontrar al destinatario. Aumenta la duración 48 horas por nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
	Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Percibir el Alma</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	S
	Gasta 2 dados de golpe al lanzar el conjuro. Por la duración del conjuro, puedes percibir las relaciones biológicas entre una criatura u otra y determinar si estas se encuentra sobre la mitad o no de sus PG totales. Al infringir daño, lanzas dados adicionales iguales a los gastados en este conjuro.					
<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 ventajosa en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo en arco</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Un rayo crepitante sale volando hacia un objetivo dentro del alcance. Si acierta, el objetivo recibe 3d8 de daño de Relampago y el rayo salta desde el objetivo a otra criatura de tu elección a 15 pies el rayo puede saltar hasta tres veces.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
	Conjuras espíritus féericos en forma de bestia con un valor de desafío total de 1 o menos. Debe aparecer cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son					

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

Druida

Sabiduría

CLASE SORTILEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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>Cúpula de protección</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Te proteges en una barrera apresurada e impermanente de energía mágica para protegerte contra un peligro inminente que te otorga un resguardo protector hasta el final de tu próximo turno.						
<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 preguntarle sobre eventos de los últimos días, convertir terreno difícil en fácil o viceversa, liberar una criatura enmarañada, etc.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Invocar fata</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu hada. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el bloque de estadísticas del Espíritu feérico. Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo Furioso, Alegre o Bromista.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Llamar al relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3do de relámpago (más 1do por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Luz del día</u>	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. Emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Reanimar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Gasta 3 dados de golpe y elige una criatura la cual haya muerto hace no más de 10 minutos. El objetivo vuelve a la vida con 1 PG y tantos PG temporales como el resultado de la tirada de los dados de golpe gastados. Mientras la criatura posea estos PG temporales, esta gana ciertos beneficios.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Respirar bajo el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Conjurar elementales menores</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S
Convocas elementales con VD 2 o menos en un espacio sin ocupar dentro del alcance. Son amistosos hacia ti y tus compañeros. Obedecen cualquier orden verbal que les des y se defienden de criaturas hostiles. La cantidad de elementales aumenta según el nivel de conjuro: x2 a nivel 6, y x3 a nivel 8.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Conjurar seres de los bosques</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Convocas criaturas feéricas con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas, obedecen tus órdenes y se defienden de criaturas hostiles. Convoca el doble de criaturas con nivel de conjuro 6 y el triple con nivel de conjuro 8.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Libertad de movimiento</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Localizar criatura</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. Puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Renacer de las Escamas</u>	Nigromancia	1 acción			V, S, M
Al invocar el poder de los antiguos dragones, extiendes tus manos sobre el cuerpo sin vida de un dragón que ha servido a un Señor del Dragón. A medida que pronuncias las palabras del conjuro, la energía vital fluye a través de ti y se manifiesta en una brillante aura que envuelve al dragón.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Caparazón antivida</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Una barrera reluciente se extiende desde ti en un radio de 10 pies, moviéndose contigo, y repele a todas las criaturas salvo no muertos y constructos. Las criaturas afectadas no pueden traspasarla. Si al moverte obligas a una criatura a la que afectó a que traspase la barrera, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Comunión con la naturaleza</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S
Te conviertes en uno con la naturaleza y obtienes conocimiento sobre tres hechos a tu elección del territorio que te rodea. Al aire libre, el conjuro te da conocimiento sobre la tierra que está a 3 millas o menos de ti. En cuevas o en otros lugares subterráneos, el radio se limita a 300 pies.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Controlar vientos</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	300 pies	V, S
Tomas el control del aire que puedes ver dentro del alcance. Elige uno de los siguientes efectos cuando lances el conjuro. El efecto dura la duración del conjuro, a menos que uses tu acción en un turno posterior para cambiar a un efecto diferente.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Despertar</u>	Transmutación	8 horas	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tras dedicar el tiempo de lanzamiento a una piedra preciosa, tocas a una bestia o planta Enorme o menor de Inteligencia 3 o menos. Obtiene Inteligencia 10 y la capacidad de hablar un idioma que conozcas. Si es una planta, puede mover sus ramas, raíces, vides, etc. Dura 30 días o hasta que la dañéis.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Ira de la naturaleza</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Llamas a los espíritus de la naturaleza para alentarlos contra tus enemigos. Elige un punto que puedas ver dentro del alcance. Los espíritus causan que los árboles, las rocas y el pasto se vuelvan animados en un cubo de 60 pies centrado en ese punto hasta que el conjuro termine. Pastos y maleza...						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Reencarnar</u>	Abjuración	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Toca el cadáver de un humanoide o un trozo de él. Si no lleva muerto más de 10 días, el conjuro forma un nuevo cuerpo adulto y llama al alma para que entre en él. Es posible que cambie su raza. Recuerda su antigua vida y experiencias. Mantiene capacidades originales, salvo la raza y rasgos raciales.						