



Hazel Espina Negra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 8

CLASE Y NIVEL

Ermitaño

TRASFONDO

Sturm75

JUGADOR

Espín (Hedge)

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

11

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+2

14

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +4
- ☒ Sabiduría +7
- ☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar +2
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación +2
- ☐ Intimidar +2
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +3
- ☒ Medicina +7
- ☒ Naturaleza +4
- ☐ Percepción +4
- ☐ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión +2
- ☒ Religión +4
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +4
- ☒ Trato con Animales +7

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+3

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 72

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Bastón de la Vib... 0 1d6 Contundente

Honda de dos pá... +4 1d4 +1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo Runico CA 3

EQUIPO

Conecto todo lo que me ocurre con un gran plan cósmico.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. Mis dones están destinados a ser compartidos con todos, no a ser usados para mi propio beneficio. (Bueno) Vive y Deja Vivir. Inmiscuirse en los asuntos de otros sólo genera problemas. (Neutral)

IDEALES

Me recluí para ocultarme de aquellos que aún me deben estar dando caza. Algún día deberé confrontarlos.

VÍNCULOS

Soy dogmático en cuanto a mis pensamientos y filosofía.

DEFECTOS

Espín (Hedge):

- Edad
- Tamaño
- Madrigueras naturales
- Plumás espinosas
- Acurrucarse
- Magia del Bosque

Druida Nivel 8:

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

Dotes:

- Jinete de Espíritus

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Edad: Los hedges tardan más en madurar que la mayoría de las otras razas, alcanzando la edad adulta alrededor de los 20 años. También viven durante mucho tiempo, con muchos alcanzando los 120 años o más.
- ▶ Tamaño: Los hedges tienen formas corporales cortas y redondeadas, con una altura entre 3 y 4 pies, y un peso entre 40 y 70 libras. Tu tamaño es Pequeño.
- ▶ Madrigueras naturales: Tienes una velocidad de excavación de 15 pies. Eres capaz de excavar en el suelo, pero no puedes excavar nada más sustancial solo con tus garras.
- ▶ Plumas espinosas: La parte posterior de los hedges está cubierta de púas espinosas, lo que hace imposible que los hedges lleven armadura. Estas púas brindan una protección excepcional, por lo tanto, tienes una clase de armadura base de 14 + tu modificador de Destreza. Aunque no puedes usar armadura, aún puedes ben...
- ▶ Acurrucarse: Puedes usar tu acción para acurrucarte, exponiendo a los atacantes a una pared de tus púas endurecidas. Mientras estás acurrucado no puedes moverte, atacar ni lanzar hechizos con componentes somáticos, y tu clase de armadura base pasa a ser 11. No puedes beneficiarte de ninguna bonificación de De...
- ▶ Magia del Bosque: Tienes una profunda conexión con la magia del Bosque. Ya conoces el truco de Saber druidico. Además, puedes lanzar Mensajero animal como un hechizo de segundo nivel una vez con este rasgo y recuperar la capacidad de hacerlo después de un descanso corto o largo. El carisma es tu habilidad para lan...
- ▶ Jinete de Espíritus: Aprendes un antiguo ritual que crea un tótem espiritual a partir de un brazalete, figurita, máscara tribal u otro objeto, que une al jinete y al montura en un vínculo sagrado. Mientras poseas tu tótem, obtienes los siguientes beneficios: Puedes comunicarte telepáticamente con tu montura. Tienes...
- ▶ Druidico: 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.
- ▶ 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
- ▶ Forma salvaje de combate: Puedes utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1d8 puntos de golpe por nivel de conjuro gastado.
- ▶ Formas del círculo: Puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío mayor (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).
- Forma de Bestia: VD 1/3 nivel de druida
- ▶ Golpe primitivo: Al llegar al nivel 6 los ataques de tu forma bestial cuentan como mágicos a la hora de superar la resistencia e inmunidad para ataques y daño no mágico.
- ▶ Lanzamiento de conjuros: Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

Hazel Espina Negra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	2						12	3
OOOO	OOO	OOO	OO						PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear Hoguera</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Creas una hoguera en un punto del suelo que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, el fuego mágico llena un cubo de 5 pies. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lanzas el conjuro deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recí...						
	Truco <u>Látigo de espinas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, la atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
	Truco <u>Plaga</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un enjambre de ácaros, pulgas y otros parásitos, que aparecen momentáneamente sobre una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibirá 1d6 de daño de veneno y se moverá 5 pies en una dirección a...						
	Truco <u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
	Truco <u>Saber 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>Cuchillo de hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
Creas un fragmento de hielo y lo arrojas contra una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si este impacta, la criatura sufrirá 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...						
<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>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
Convinces a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.						
<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>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>Imagen remanente</u>	Ilusión	1 reacción	Instantáneo	Personal	S
Te mueves más rápido de lo que el ojo puede percibir por completo, lo que permite engañar a tu oponente con múltiples visiones borrosas de ti. La criatura que realizó el ataque desencadenante debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de hechizos. En un éxito, te...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
<input type="checkbox"/>	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>Sigilo del cazador</u>	Abjuración	1 minuto	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
Inscribes una trampa mágica sobre una superficie u objeto. Indica la condición de activación describiéndola como una causa y efecto. Esta almacena un truco de tu elección el cual se activa como y cuando tu lo especifiques.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Canción de curación</u>	Evocación	1 acción			
pronuncias palabras de sanación						
<input type="checkbox"/>	2 <u>CAPULLO ÓSEO</u>	Abjuración	1 reacción	Concentración 1 minuto		
Conjuraras un capullo hecho de cartilago y huesos, el cual protege a la criatura que ha caído a 0 puntos de golpe. Mientras esté dentro del capullo, la criatura no puede recibir daño de ataques o efectos que se originen desde el exterior, tiene cobertura total, se considera restringida y realiza ...						
<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>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>Ira del Trueno</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo		V, S
invocas un Trueno de relámpago poderoso que impacta al enemigo						
<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.						

Hazel Espina Negra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	2						12	3
OOOO	OOO	OOO	OO						PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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 ¼ horas por nivel por encima de 1.						
<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>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 2do daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1do por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Bala de vida</u>	Conjuración	1 acción	Concentración	60 pies	V, S
es una técnica de combate de naturaleza ofensiva que requiere una parte de la energía de todas las criaturas vivientes de tu alrededor						
<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>El agujero negro de Logan</u>	Evocación	1 acción	Concentración 5 minutos	Visión	V, S, M
Creas un gran vórtice gravitacional giratorio de 10 pies de diámetro. Cualquier criatura a 30 pies del agujero negro debe realizar una tirada de salvación de Fuerza contra la CD de salvación de tu hechizo o será arrastrada hacia el vórtice 10 pies. Cualquier criatura entre 30 y 75 pies del vórtice...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Esfera del crepúsculo</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Envuelves el área que te rodea en una esfera de cielo nocturno, salpicada de estrellas en miniatura. El crepúsculo oculta a tus aliados, pero ilumina claramente a tus enemigos. El área afectada por este hechizo está ligeramente oscurecida por una sombra mágica, dentro de la cual pequeñas constelaciones...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Fuego glacial</u>	Transmutación	1 acción adicional	Mantenido 1 minuto	Visión	V, S
Invocas una llamarada de fuego azul intenso que congela todo a su paso						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Fundirse con la piedra</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	8 horas	Toque	V, S
Te fundes con una superficie de piedra de tamaño suficiente para contenerte. Te vuelves invisible e indetectable por medios no mágicos. No puedes ver y tienes desventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción). Puedes lanzar conjuros sobre ti. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>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>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>Rana Explosiva</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	40 pies	V, S, M
Invocas una rana mágica que explota						
<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 mas 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 ganas ciertos beneficios.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Solvente</u>	Evocación	1 acción	1 minuto	Personal	V, S, M
Cada criatura en un cono de 20 pies debe tener éxito en una TS de Destreza o sufrir 4d4 puntos de daño ácido además de quedar cubierta de este por la duración del conjuro o hasta que una criatura utilice su acción quitar el ácido de si misma. Una criatura cubierta de ácido ve su CA reducida en 3.						
<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. Convoa el doble de criaturas con nivel de conjuro 6 y el triple con nivel de conjuro 8.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Cuerpos estelares</u>	Evocación	1 acción	1 minuto	Especial, ver texto	V, S
Creas dos pequeñas estrellas que orbitan a tu alrededor. Parpadean agradablemente, arrojando luz tenue en un radio de 10 pies centrado en ti. Las estrellas te protegen. Si una criatura dentro de 5 pies de ti te golpea con un ataque cuerpo a cuerpo, debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría ...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Empalar</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	90 pies	S, M
Elige un punto del suelo dentro de un alcance de 10 pies. Todas las criaturas que se encuentren en un radio de 30 pies de este punto deben hacer una TS de Destreza. En un fallo, reciben 8d6 puntos de daño perforante y son apresadas hasta el final de su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Explosión meteórica</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	10 pies	S
Cuando un enemigo este bajo alguno de los siguientes efectos: Aturdido, Cegado, Incapacitado o Paralizado, Puedes realizar este conjuro siempre y cuando tu le hayas puesto alguno de los estados. El cuerpo del objetivo se inundará con energía y se eleva del suelo 10 pies, un aura azul eléctrico l...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Extremidad Arcana</u>	Conjuración	1 acción	Hasta disipado	Personal	V, M
Crear un repuesto mágico de una extremidad que hayas perdido, puedes usarla como si fuera parte de ti, con la condición de no poder sentir el dolor a través de ella, solo el tacto básico.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Guardián de la naturaleza</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Un espíritu de la naturaleza responde a tu llamada y te transforma en un poderoso guardián. La metamorfosis dura hasta que el conjuro termina. Elige una de las siguientes formas para adoptar: Bestia Primordial o Gran Árbol.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL

4

○○○○

NIVEL 2

3

○○○

NIVEL 3

3

○○○

NIVEL 4

2

00

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

12

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	4	<u>Hechizar Monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies V, S
Intentas hechizar a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, con ventaja si está luchando contra ti o tus compañeros. Si la falla, quedará Hechizado por ti hasta que termine la duración del conjuro o tú mismo o u...						
<input type="checkbox"/>	4	<u>Invocar elemental</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies V, S, M
Invocas un espíritu elemental que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu elemental (VD o). Cuando lances el conjuro, elige un elemento: aire, tierra, fuego o agua. La criatura se parecerá a un ser bípedo envuelto en...						
<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>Montar el Relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal V, S, M
Te transformas en un rayo teletransportándote hasta 60 pies hacia un espacio desocupado que puedas ver. Cada criatura en un radio de 5 pies de ti entre la línea creada de tu punto de partida y tu punto de llegada sufren 4d6 puntos de daño por relámpago.						
<input type="checkbox"/>	4	<u>Muro de fuego</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies V, S, M
Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4	<u>Terreno alucinatorio</u>	Ilusión	10 minutos	24 horas	300 pies V, S, M
Creas un terreno natural en un cubo de 150 pies dentro del alcance que parece, suena y huele como otro tipo de terreno natural. La apariencia de estructuras, equipo y criaturas que se encuentren dentro del área no cambia. Las características táctiles del terreno permanecen inalterables.						
<input type="checkbox"/>	4	<u>Tormenta de hielo</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	300 pies V, S, M
Cae granizo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 de altura. Cada criatura en el área debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 de daño por frío o, si tiene éxito, la mitad. El daño contundente aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4.						