



Druida 10

CLASE Y NIVEL

Estudiante de Silverquill

TRASFONDO

Sturm75

JUGADOR

Nivra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Semielfo Marca de Tormenta.. Neutral bueno

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +5
- ☒ Sabiduría +7
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 90

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Monarca de la Ma..	+3	2d6 +3 contund.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Capa de la Luna Plateada CA +1
- Cuero CA 11

EQUIPO

Creo que animar a mis compañeros es la mejor manera de tener éxito. Siempre espero antes de hablar, analizando la situación desde cualquier ángulo que sea más ventajoso para mis objetivos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Se me debe respeto debido a mi posición, pero toda la gente sin importar su posición social, debe ser tratada con dignidad. (Bueno) obligación noble. Es mi deber proteger y cuidar a aquellos por debajo de mí. (Bueno)

IDEALES

Mi lealtad, una vez conseguida, es inquebrantable.

VÍNCULOS

DEFECTOS

Semielfo Marca de Tormenta:

- Intuición del Cortavientos
- Bendición de la Tormenta
- Viento de Proa
- Conjurios de la Marca de Tormenta

Druida Nivel 10:

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

Dotes:

- Curioso
- Maestro en armas de asta

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

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

- ▶ Intuición del Cortavientos: Cuando realizas una tirada de Destreza (Acrobacia) o cualquier habilidad que involucre las herramientas de navegación puedes tirar un d4 y añadir el resultado.
- ▶ Bendición de la Tormenta: Tienes resistencia a daño de relámpago.
- ▶ Viento de Proa: Conoces el truco Ráfaga. A partir de nivel 3 puedes lanzar el conjuro Ráfaga de viento una vez con este rasgo, y recuperas la capacidad de lanzarlo tras un descanso largo. Carisma es tu aptitud mágica para este conjuro.
- ▶ Conjuros de la Marca de Tormenta: Si posees la habilidad lanzador de conjuros o Pacto Mágico, los siguientes conjuros se añaden a tu lista. Nivel 1: Caída de Pluma, Nube de oscurecimiento. Nivel 2: Ráfaga de viento, Levitar. Nivel 3: Tormenta de Aguanieve, Muro de viento. Nivel 4: Conjuración Elemental Menor, Controlar el Agua. ...
- ▶ Curioso: Tu curiosidad natural te hace estar atento a todo lo que ocurre a tu alrededor. En una habitación te darás cuenta de si algo se ha movido de lugar (por ejemplo, la marca dejada en el polvo), si alguien ha pasado por ese lugar anteriormente o si han dejado algo, por insignificante que sea a su paso.
- ▶ Maestro en armas de asta: Al usar tu acción para atacar únicamente con una alabarda, bastón o quija, puedes usar tu acción adicional para atacar con el lado opuesto del arma (mismo modificador y daño 1d4 contundente). Puedes hacer un ataque de oportunidad contra aquellas criaturas que entren dentro del alcance del arma.
- ▶ Druidico: Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advertís 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.
- ▶ Forma salvaje elemental: Al llegar al nivel 10 puedes emplear dos usos de tu Forma Salvaje a la vez para transformarte en un elemental de aire, de tierra, de fuego o de agua.
- ▶ 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.

Nivra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Conjuros de Silverquill

Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Púas plateadas</u>	Encantamiento	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V
Distraes mágicamente a la criatura objetivo y conviertes su incertidumbre momentánea en ánimo para otra criatura. La criatura objetivo debe volver a tirar el d20 y usar el resultado más bajo. Luego puedes elegir una criatura diferente que puedas ver dentro del alcance (puedes elegirte a ti mismo...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Susurros disonantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Una melodía discrepante que sólo una criatura puede oír le produce un terrible dolor. Si falla una TS de Sabiduría, sufre 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 4) puntos de daño psíquico y debe usar su reacción para alejarse de ti. Si supera la tirada, sufre la mitad de daño y no se mueve.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimas emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						
<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>Señal de esperanza</u>	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"/>	4 <u>Compulsión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Las criaturas que puedan escucharte deben superar una TS de Sabiduría o ser afectadas. Como acción adicional en tus turnos, designas una dirección que vaya hacia ti. En su turno, los afectados pueden realizar su acción, moverse en ese sentido y realizar una TS de Sabiduría para terminar el efecto.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Confusión (2024)</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Cada criatura en una Esfera de 10 pies de radio centrada en un punto que elijas dentro del alcance debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría, o ese objetivo no puede realizar Acciones o Reacciones de Bonificación y debe tirar 1d10 al comienzo de cada uno de sus turnos para determinar...						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Dominar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría (con ventaja si estás luchando contra él) o quedar hechizado. Puedes darle órdenes con un vínculo telepático y hará lo posible por obedecértas. La duración aumenta hasta 10 minutos a nivel de conjuro 6, 1 hora a 7 y 8 horas a nivel 8.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Enlace telepático de Rary</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Forjas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a través del vínculo tengan o no un idioma común. Pueden comunicarse a distancia, aunque no entre distintos planos de existencia.						

Nivra

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	3	2					13	4
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO					PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agujas y Alfileres</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Interrumpes momentáneamente una pequeña parte del sistema nervioso de una criatura que puedas ver dentro del alcance, para luego sobre estimularlo y causar un dolor paralizante. La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución o sufrir 1d8 de daño psíquico.						
	Truco <u>Banda de cuervos</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	S
Invocas una niebla cortante en forma de un enjambre de cuervos espectrales en un espacio que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, el enjambre llena un cubo de 5 pies.						
	Truco <u>Fuego lunar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Crea llamas radiantes de la propia luna en un color rojizo intenso, chasqueando tus dedos al impactar en un objetivo. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este recibe 1d8 puntos de daño radiante.						
	Truco <u>Impacto Rocoso</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Conjuras una roca y la lanzas a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia. Si impactas, el objetivo recibe 1d6 de daño contundente. En un golpe crítico, el objetivo es derribado o empujado 10 pies hacia atrás (a tu elección). El daño del con...						
	Truco <u>Insectos Punzantes</u>	Conjuración	1 acción		30 pies	V, S, M
Haces que aparezca una nube de insectos mordedores y punzantes cerca de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de fallo, sufre 1d4 de daño perforante y 1d4 de daño de veneno y se mueve 5 pies en una dirección de t...						
	Truco <u>Puños de Piedra</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Transformas tus puños en piedra dura. Puedes usar una acción para realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con estos puños. Con un impacto, el objetivo recibe 1d6 de daño contundente + tu modificador de lanzamiento de conjuros.						
	Truco <u>Rugido bestial</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	V
Liberas un rugido potente y monstruoso que imita el de las bestias voraces, causando ondas de choque a tu alrededor. Toda criatura a 10 pies o menos de ti debe superar una tirada de salvación de Fuerza o será empujada 10 pies y derribada.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Burbuja de ácido</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Creas una burbuja de ácido que flota hasta el punto objetivo antes de estallar en una lluvia de ácido. Todas las criaturas y objetos a 5 pies o menos deben realizar una tirada de salvación de Destreza. Si fallan reciben 3d4 puntos de daño por ácido, o la mitad si tienen éxito.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Buscar compañero animal</u>	Conjuración	1 hora	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Invocas un espíritu que asume la forma de una bestia real. Al aparecer en un espacio desocupado dentro del alcance, el espíritu adopta la forma de una bestia de tu elección con un CR de 1/8 o menos. La bestia obedece tus órdenes lo mejor que puede. Toma su turno por iniciativa tuya. En tu turno,...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Carga estruendosa</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Te imbuyes con el poder elemental de una avalancha. Inmediatamente te mueves 30 pies en una línea recta sin provocar ataques de oportunidad. Si alcanzas a una criatura u objeto, te detienes ahí, y este debe realizar una TS de fuerza o recibir 2d12 puntos de daño contundente, la mitad con un éxito.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas (2o24)</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de Puntos de Golpe igual a 2d8 más tu modificador de habilidad de lanzamiento de hechizos. Usar una ranura de hechizo de nivel superior: La curación aumenta en 2d8 por cada nivel de ranura de hechizo por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Descarga de gravedad</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Disparas un proyectil de fuerza gravitacional condensada hacia una criatura visible dentro del alcance. Realizas un ataque con hechizo a distancia contra el objetivo. Al impactar, el objetivo recibe 2d8 de daño por fuerza y es atraído 20 pies en línea recta hacia ti.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Descarga de Piedra</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Disparas un trozo de piedra a un enemigo, mucho más fuerte de lo que normalmente es posible. Realizas un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto dentro del alcance. Con un impacto, el objetivo sufre 3d8 de daño contundente. El disparo causa el doble de daño a objetos y estructuras.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dragón de viento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Invocas un draco tempestuoso de viento en espiral que se mueve contigo, blandiéndolo como una extensión de tu cuerpo mientras dura el conjuro. Cuando invocas al draco y como acción adicional en tus turnos posteriores, puedes provocar uno de los siguientes efectos con él						
<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 hacerte 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 DJ.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hidropulso</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Conjuras una bola de agua y la lanzas hacia un objetivo. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 3d6 de daño contundente y, si es de tamaño grande o menor, debe hacer una tirada de salvación de Fuerza, si falla es derribado. A niveles superior...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hiper Flora</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	variable	Toque	V, S, M
Ayuda al crecimiento de plantas, haciendo que lleguen a su mejor forma y se preserven durante años de esa forma.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Lanzamiento de Roca</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	120 pies	S, M
Una piedra se arranca del suelo cercano y se lanza hacia una criatura de tu elección dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impacta, el objetivo recibe 3d6 como daño Contundente y debe tener éxito en una tirada de salvación de fuerza o ser derribado. ...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Luna Gelida</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Formas una hoja curva de hielo que evoca la forma de la luna y la proyectas hacia adelante en un movimiento eviscerador. Toda criatura en una línea de 5 pies de ancho y 30 pies de largo debe realizar una tirada de salvación de Destreza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola Arrasadora</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Cada criatura en un cono de 15 pies debe realizar una TS de Fuerza o recibir 2d6 puntos de daño contundente y ser empujada 10 pies lejos de ti. Si una criatura es empujada contra una pared, otra criatura, o falla la TS por 5 o más, quedará también derribada.						

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	3	2					13	4
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO					PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 1	<u>Palabra de Curación</u> (2o/24)	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 2d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la cantidad de los puntos recuperad...						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Purgar Magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro de nivel 1 o truco que se haya lanzado sobre el objetivo termina y el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago o ve su velocidad de movimiento reducida en 10 pies hasta el inicio de tu próximo turno (tu elec...						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Rayo</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	60 pies	V, S
Disparas un rayo de hacia un objetivo dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro, cuando el objetivo es alcanzado por el rayo, recibe 2d8 de daño de relámpago. Además, el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada, tiene desventaja en sus tiradas de salv...						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Salto</u> (2o/24)	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, M
Tocas a una criatura dispuesta. Una vez en cada uno de sus turnos hasta que termine el hechizo, esa criatura puede saltar hasta 30 pies gastando 10 pies de movimiento. Usar una ranura de hechizo de nivel superior. Puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de ranura de hechizo por ...						
<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"/> 1	<u>Soplo De Céfito</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Invocas un soplo de viento afiado que se dispara hacia tu objetivo, impulsando al mismo tiempo tu propio cuerpo con una ráfaga ligera y veloz. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra una criatura dentro del alcance. Si impacta, el objetivo sufre 3d6 de daño cortante. Independien...						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Tembor de tierra</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Causas un temblor en el suelo que se encuentre dentro del alcance. Cada criatura, salvo tú, situada en esa zona deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, sufrirá 1d6 de daño contundente y será derribada. En caso de que el suelo dentro del área esté compuesto de tierra suelta ...						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Tormenta de murciélagos</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Invoca una tormenta de murciélagos que salen desde tu espalda, dirigiéndose hacia un objetivo que escojas en un rango de 60 pies. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución o sufrir 2d6 de daño cortante. En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio ...						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Vincular bestia</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Estableces un enlace telepático con una bestia a la que toques y que sea amistosa o esté hechizada por ti. Si su inteligencia es 4 o superior, el conjuro falla. Dicho enlace se mantendrá activo hasta que el conjuro termine, siempre y cuando la criatura y tú os encontráis el uno dentro de la línea...						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Vista elevada</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Diriges tu mirada hacia el cielo, otorgándote vista desde un punto de vista más alto. Proyectas tu visión para ver a través de un sensor invisible que aparece en un lugar hasta 120 pies sobre ti. Puedes ver a través del sensor como si estuvieras volando, otorgando una vista completa de 360 grados...						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Amarrar a la tierra</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	300 pies	V
Elige a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Tiras amarillas de energía mágica se entrelazan alrededor de ella. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o su velocidad volando (si existe) se reducirá a 0 pies mientras el conjuro se mantenga. Un...						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Auxilio</u> (2o/24)	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
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. Usar una ranura de hechizo de nivel superior. Los puntos de golpe de cada objetivo aumentan en 5 por cada nivel de ranura de hechizo por encima de 2.						
<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 soportar. 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>Calmar las llamas</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Con un gesto apaciguador y una palabra tranquilizadora, calmas cualquier fuego en un cubo de 60 pies centrado en un punto dentro del alcance durante la duración. En el área, un incendio forestal se reduce a brasas incandescentes, las llamas de una forja se extinguen y los efectos de los conjuros ...						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Canción de curación</u>	Evocación	1 acción			
pronuncia palabras de sanación						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Convertirse en viento</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
Te conviertes en una ráfaga de viento elemental hasta el comienzo del próximo turno. Obtienes resistencia al daño por rayo y al daño contundente, penetrante y cortante de ataques no mágicos. Además, obtienes una velocidad de vuelo de 30 pies, puedes moverte a través del espacio de otras criaturas...						
<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 una...						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Guardianes lunares</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Tres motas brillantes de luz lunar, con forma de mariposas, polillas o luciérnagas a tu elección, flotan a tu alrededor durante la duración del conjuro, protegiéndote y guiándote. Cuando fueras a recibir daño de cualquier tipo excepto psíquico, puedes usar tu reacción para gastar una de las motas...						
<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.						



Nivra

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	3	2					13	4
OOOO	OOO	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 48 horas por nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Nube Venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	20 pies	V, S, M
Creas una nube de gas tóxico en un área de 20 pies de radio centrada en un punto que elijas dentro del alcance. La nube se desplaza 10 pies por turno en una dirección que elijas. Las criaturas afectadas deben realizar una tirada de salvación de constitución o recibir 2d6 daño veneno.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Orbe de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Lanzas una mota de fuego muy grande a una criatura u objeto dentro de tu alcance. Realiza un ataque con hechizos a distancia contra el objetivo, lo que inflige 4d6 de daño de fuego de un golpe. Acertar o fallar, cada otra criatura a menos de 5 pies del objetivo debe hacer una tirada de salvación ...						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Pulso Lunar</u>	Evocación	1 acción		Personal	V, S
Emites un disco de luz plateada hacia afuera en todas las direcciones. Cada criatura de tu elección dentro del alcance debe realizar una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 5d4 puntos de daño radiante en una salvación fallida, o la mitad en caso de éxito.						
<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>Redirigir Relámpago</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	Personal	S
Intentas capturar y redirigir un rayo. Realiza una prueba de Arcanos usando tu característica de lanzamiento de conjuros, con una CD igual a la mitad del daño por rayo infligido. Si fallas, tienes resistencia al daño de relámpago hasta el final del turno. Si tienes éxito, detienes el conjuro.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Sentidos de la Bestia (2024)</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	S
Tocas a una Bestia voluntaria. Mientras dure el efecto, puedes percibir a través de los sentidos de la Bestia como si fuesen los tuyos. Cuando percibes a través de los sentidos de la bestia, te beneficias de cualquier sentido especial que esta posea.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Tormenta de pétalos</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Escoges un cubo de aire de 15 pies desocupado. Una fuerza elemental de vientos arremolinados aparece en el cubo y oscurece el área. Cualquier criatura que entre en la tormenta o comience su turno ahí debe realizar una TS de Fuerza, recibiendo 3d4 cortante con un fallo.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Viento Cortante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Lanzas una ráfaga de aire en una línea de 60 pies de largo y 5 pies de ancho que surge de ti en una dirección de tu elección, cortando todo lo que se cruce en su camino. Cada criatura en la línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza, si falla la salvación recibe daño cortante igual a...						
<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 área de 20 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 ...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Alcance emplumado</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Personal	V, M
Transformas tus brazos en alas poderosas, y tus dedos en largas y elegantes plumas. Los efectos de este hechizo duran 1 minuto, momento en el cual las plumas caen gradualmente, haciéndote flotar suavemente hacia el suelo mientras tus brazos vuelven a su forma original. Este hechizo confiere una S...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Amanecer escarlata</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Luz carmesí brilla en un cilindro de 20 pies de radio y 60 pies de alto centrado en un punto dentro del rango. Toda criatura dentro del área que no sea un constructo o un no muerto ha de hacer una tirada de salvación de constitución o sufrir 4d10 puntos de daño necrótico. En caso de que la falle o...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Arma elemental (2024)</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Un arma no mágica que tocas se convierte en un arma mágica. Elige uno de los siguientes tipos de daño: Ácido, Frio, Fuego, Rayo o Trueno. Mientras dure, el arma tiene una bonificación de +1 a las tiradas de ataque e inflige 1d4 de daño adicional del tipo elegido cuando golpea. Usar una ranura de...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Bomba de Presión</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
Creas una ola de agua presurizada que se mantiene por un tiempo antes de explotar. Elige entre una línea de 50 pies de largo y 10 pies de ancho, o una esfera de 20 pies de radio para definir la forma de la ola, que será terreno difícil. Cualquier criatura que entre al área deberá superar una Tira...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Ciclón</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	S
Un ataque de viento bastante fuerte que lanza enemigos cerca de su origen. Cualquier criatura dentro de un radio de 25 pies tiene que hacer una Tirada de Salvación de Destreza para evitar caer derribado y recibir daño.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Ciclón de Fuego</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Apuntando a un punto que puedas ver, haces que se forme un ciclón de llamas azotadoras con un radio de 5 pies y una altura de 30 pies. Cuando una criatura comienza su turno dentro del radio del ciclón o entra en él por primera vez durante un turno, debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. S...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Conjurar Animales (2024)</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S
Invocas espíritus de la naturaleza que aparecen como una gran manada de animales espectrales e intangibles en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance. La manada dura toda la duración y eliges la forma animal de los espíritus, como lobos, serpientes o aves. Tienes ventaja en las t...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Cosechar luz lunar</u>	Evocación	1 acción	Mantenido 1 hora	60 pies	V, S, M
Invocas la luz de la luna de cosecha para iluminar una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto dentro del rango. El área queda bañada en luz lunar plateada. Criaturas invisibles y objetos bajo la luz se vuelven visibles como imágenes translúcidas y destellantes. Cuando tú o uno de tus al...						
<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>EMPALAMIENTO ÓSEO</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	
Espinas óseas masivas brotan debajo de hasta cuatro criaturas en el suelo de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Deben tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o sufrirán 3d10 de daño perforante y serán empalados por la espina, quedando restringidos y suspendidos a 5 pies en ...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Espíritu Lunar</u>	Abjuración	1 acción		Personal	V, M
Invocas la energía de la luna manifestando su luz en un compañero espiritual.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Estaca de relámpagos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Invocas un rayo con forma de lanza y apuñalas brutalmente con él. Realiza un ataque de hechizo cuerpo a cuerpo contra un objetivo al que puedas alcanzar, lo que inflige 3d10 puntos de daño por relámpago con un impacto. Tanto si impactas como si fallas, el rayo explota y golpea al objetivo y a tod...						

Nivra

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	3	2					13	4
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO					PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 3	<u>Foso Ácido</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo 1 minuto	120 pies	V, S
Abres un pozo lleno de ácido en un punto dentro del alcance. Todas las criaturas en un radio de 10 pies del punto deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, caen 5 pies en un pozo de ácido que está debajo, recibiendo 6d4 + 6 de daño por ácido. Si tienen éxito, reciben la mitad de...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Hidrocañon</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Desatas un chorro de agua que se lanza en una línea de 60 pies de largo y 5 pies de ancho. Las criaturas en el área deben hacer una tirada de salvación de Fuerza o recibir 6d6 de daño contundente y ser empujadas hacia un espacio libre al final de la línea, alejándose de ti. Si no hay un espacio l...						
<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 3d10 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Lluvia de Ácido</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Con un suave golpeteo, gotas de lluvia corrosivas se acumulan hasta formar un diluvio ácido en un cilindro de 20 pies de radio y 60 pies de altura, centrado en un punto dentro del área de alcance.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Luz del Día (2024)</u>	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
Durante la duración, la luz solar se propaga desde un punto dentro del alcance y llena una esfera de 60 pies de radio. El área de la luz solar es de luz brillante y arroja luz tenue por 60 pies adicionales. Alternativamente, lanzas el conjuro sobre un objeto que no se usa ni se lleva, lo que hac...						
<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 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.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Orbe Lunar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Lanzas un orbe plateado brillante hacia un punto que puedes ver dentro del alcance, que baña el área con un destello de luz de luna.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Palabra de Curación en Masa (2024)</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Al pronunciar unas palabras de recuperación, hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio d...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Revivir (2024)</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto. Esa criatura revive con 1 Punto de Golpe. Este hechizo no puede revivir a una criatura que ha muerto de vejez, ni restaura ninguna parte del cuerpo que le falte.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Técnica Maldita Inversa</u>	Evocación	1 acción (ritual)	Concentración 1 minuto	45 pies	S
Eliges a una criatura (o a ti mismo) y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 3d12 por turno que se mantiene la técnica. Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 3 o más, el efecto aumenta en 1d12 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que h...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Abrazo Helado</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Invocas esquirlas de hielo en el cuerpo de tus enemigos. Cada criatura en una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto que elijas debe hacer una tirada de salvación de fuerza. En una salvación fallida, las criaturas reciben 5d6 como daño de Frio y quedan Mareadas mientras dure el conjuro. ...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Cielo Desgarrado</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Saltas hasta 60 pies hacia un espacio desocupado que puedas ver, aterrizando con un retumbo atronador que puede oírse a 600 pies de distancia. Toda criatura dentro de 10 pies del espacio desde el cual saltaste debe realizar una tirada de salvación de Fuerza o ser empujada 10 pies y ser derribada						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Conjurar Elementales menores (2024)</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Conjuras espíritus de los Planos Elementales que revolotean a tu alrededor en una Emanación de 15 pies durante todo el tiempo. Hasta que termine el hechizo, cualquier ataque que realices hace 2d8 puntos de daño extra cuando golpeas a una criatura en la Emanación. Este daño es Ácido, Frio, Fuego o...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Conjurar Seres de los Bosques (2024)</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Conjuras espíritus de la naturaleza que revolotean a tu alrededor en una emanación de 10 pies mientras dure el efecto. Cada vez que la emanación entra en el espacio de una criatura que puedas ver, y cada vez que una criatura que puedas ver entre en la emanación o termine su turno allí, puedes for...						
<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>Dientes del Depredador</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	Personal	V, S, M
Una ola de agua salada empuja y daña a las criaturas. una criatura fallida en la tirada de salvación es presa de un tiburón fantasma que la daña más.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Distorsionar gravedad</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Manipulas la dirección de la gravedad en una superficie no horizontal cuya área no exceda un cuadrado de 60 pies, causando que atraiga a criaturas y objetos a 15 pies de este como si fuera el suelo. una criatura puede caminar en esta superficie como si fuera el suelo.						
<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 90 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>Escudo de fuego (2024)</u>	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
Las llamas tenues envuelven tu cuerpo durante todo el tiempo, arrojando luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue durante 10 pies adicionales. Las llamas te proporcionan un escudo cálido o un escudo frío, según elijas. El escudo cálido te otorga resistencia al daño de frío, y el escudo de...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Hechizar Monstruo (2024)</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Una criatura que puedes ver dentro del alcance hace una tirada de salvación de Sabiduría. Lo hace con ventaja si tú o tus aliados estáis luchando contra él. En una salvación fallida, el objetivo tiene la condición de Embrujado hasta que termine el hechizo o hasta que tú o tus aliados le dañen. La...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Intensificar gravedad</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	100 pies	V, S, M
Este hechizo intensifica la gravedad en un área de 10 pies de radio. Cada criatura que entre en el área debe hacer una tirada de salvación de Destreza o recibir 1d12 de daño por gravedad por turno que permanezca en el área.						

Nivra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

3

OOO

NIVEL 5

2

OO

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

13

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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>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>Piel Petrea (2d24)</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Hasta que termine el hechizo, una criatura dispuesta que toques tiene Resistencia al daño Contundente, Perforante y Cortante.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Polimorfar (2d24)</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Intentas transformar una criatura que puedes ver dentro de tu alcance en una Bestia. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o cambiar de forma a forma de Bestia mientras dure. Esa forma puede ser cualquier Bestia que elijas que tenga una Calificación de Desafío igual...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Ráfaga De Tormenta</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas cuatro lanzas de aire condensado girando rápidamente y las lanzas hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzarlas a un solo objetivo o a varios. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia por cada lanza. Si impactas, el objetivo recibe 2d8 de daño Cortante y el objetivo debe tene...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Red de Tormenta</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Creas 3 orbes centelleantes de energía eléctrica en espacios desocupados dentro del rango que duren tanto como el conjuro. Los orbes deben estar hasta a 60 pies de los demás. Cada orbe emite luz brillante a 5 pies y luz tenue por otros cinco pies más. Cuando lances este conjuro, como acción en ca...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Transformación Tempestuosa</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Te dotas de la fluidez sin forma del viento. Mientras dura el conjuro, no puedes lanzar otros conjuros y obtienes una serie de beneficios como velocidad de vuelo de 40 pies, resistencia a cortante, perforante, contundente, relámpago y trueno.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Campo de estrellas</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Haces que 5 motas de luz similares a estrellas surjan en puntos que puedas ver dentro del alcance. Cada mota de luz emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue por 10 pies adicionales. Si una criatura se mueve dentro de un radio de 5 pies de una mota de luz o termina su turno a 5 pies ...						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Caparazón Adamantino de Nomi</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria, haciendo que venas de color verde azulado de Adamantina se entrelacen en su piel, volviéndola más resistente que el acero y tan flexible como la seda. Mientras dura el conjuro, la CA del objetivo no puede ser inferior a 20, independientemente del tipo de armadura ...						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Ciclón</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Un ciclón de viento arremolinado te envuelve. Durante la duración, tienes una velocidad de vuelo de 30 pies y puedes flotar. Además, las tiradas de ataque con armas contra ti tienen desventaja. Como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes hacer que el cicl...						
<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.						