



Avery genesis

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 5, Rastreador 5, P.. En busca de algo...

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

ST4R2077

JUGADOR

34

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+5

20

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+7

24

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +5
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +12
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +4
- ☐ Engañar 0
- ☒ Historia +5
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +3
- ☒ Medicina +12
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +12
- ☒ Perspicacia +12
- ☐ Persuasión 0
- ☒ Religión +5
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +7
- ☐ Trato con Animales +7

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

23

CA

+10

INICIATIVA

50

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 148

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Nada puede turbar mi optimismo. He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno).

IDEALES

Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando murieron mis padres.

VÍNCULOS

Soy inflexible en mis opiniones.

DEFECTOS

22

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

Común, Silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura de la Luna Oscura CA 16
- Escudo del Devorador de Almas CA 3
- Paquete de explorador
- Símbolo sagrado: Cinturón/Dawn

Lleva una katana vieja (no sirve para atacar)

EQUIPO

Clérigo Nivel 5:

- Canalizar divinidad: 1/descanso
- Canalizar: Resplandor del alba
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 1/2 o menor
- Expulsar muertos vivos
- Fulgor protector
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Truco adicional

Rastreador Nivel 5:

- Astuto
- Ataque adicional
- Competencias multiclase
- Duelo
- Emboscador pavoroso
- Entendimiento antiguo
- Estilo de combate
- Lanzamiento de conjuros
- Magia del Acechador en la Penumbra
- Mejora de característica
- Rastreador hábil
- Rival predilecto: Daño: 1d6 adicional
- Territorio conocido
- Visión en la sombra

Portador del Alma Nivel 4:

- Actuar
- Dogmas de la Determinación
- Don del Alma
- Duelo
- El Cuchillo Real: obtención
- El Medallón de Corazón
- Estilo de combate
- Mejora de Características
- Punto de Guardado: Tienes un uso

Dotes:

- Dualista en conjuros

Rasgos personalizados:

- Bendición de odor (valentía)
- Bendición del Sol Naciente
- Centinela Dorado
- Camino de la Ceniza Blanca

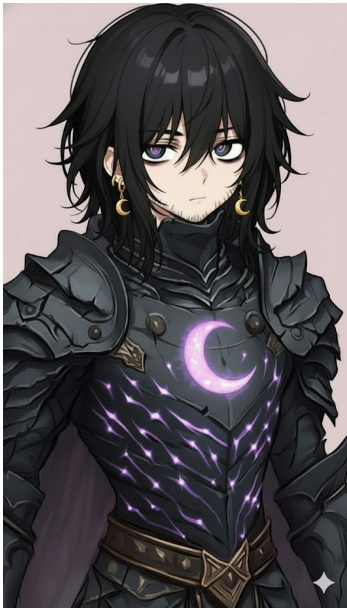
RASGOS Y ATRIBUTOS

Avery Genesi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hombre de baja estatura, ojos púrpuras, piel pálida, cabello negro algo largo y desaliñado, ojos rojos, una barba leve, aretes con forma de luna, no tiene un físico tan fornido

APARIENCIA



APARIENCIA

Pertenece a Aetherion, posee las runas de Cosecha oscura y Sabor a Sangre

NOTAS ADICIONALES

A raíz de historias contadas por su abuela cuando era un niño, decidió probar suerte como un aventurero a pesar de no ser un buen combatiente cuerpo a cuerpo como su padre o su abuela, pero en ese momento, estando al borde de la muerte fue rescatado por una mujer extraña desde entonces, decidió servir a dicha clérigo y ser su aprendiz, dedicándose a su aprendizaje y desarrollo personal ahora con su nueva tutora.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Dualista en conjuros:** Has aprendido a lanzar mas de un conjuro por turno, eliminando la regla que limita tu segundo conjuro a un truco. Eres capaz de lanzar un segundo conjuro de nivel 3 o inferior.
- ▶ **Canalizar divinidad:** Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivos o realizar un efecto determinado por tu dominio. Los usos se recuperan tras un descanso breve o largo. La CD de las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.
- 1/descanso
- ▶ **Canalizar Resplandor del alba:** A partir del nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para aprovechar la luz solar y hacer desaparecer la oscuridad así como hacer daño radiante a tus enemigos. Como acción puedes levantar tu símbolo sagrado para que cualquier oscuridad mágica a 30 pies (9 metros) de ti sea disipada. Adiciona...
- ▶ **Conjuros de dominio:** Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.
- ▶ **Destruir muertos vivos:** Cuando un muerto vivo falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivos, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:
- Destruye con VD 1/2 o menor
- ▶ **Expulsar muertos vivos:** Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivos. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.
- ▶ **Fulgor protector:** Puedes interponer una luz divina entre ti y un enemigo que te ataque. Cuando eres atacado por una criatura que puedas ver en un rango de 30 pies, puedes usar tu reacción para imponer desventaja en su tirada de ataque, haciendo que la luz deslumbe al atacante antes de que lleve a cabo su ataque...
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos).
- ▶ **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.
- ▶ **Truco adicional:** Cuando seleccionas este dominio en el nivel 1, ganas el truco luz si es que aún no lo conocías.
- ▶ **Astuto:** Escoges una pericia en una habilidad entre: Trato con animales, Atletismo, Historia, Perspicacia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo o supervivencia. Además, aprendes dos nuevos idiomas a tu elección.
- ▶ **Ataque adicional:** A nivel 5, cuando lleves a cabo la acción de ataque durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.
- ▶ **Competencias multiclase:** Cuando subes tu primer nivel en esta clase, si no es tu clase inicial, solo consigues algunas de las competencias iniciales.
- ▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con esa arma.
- ▶ **Emboscador pavoroso:** A nivel 3, te conviertes en un experto de las emboscadas. Obtienes un bonificador adicional a tu iniciativa igual a tu modificador de Sabiduría. Al principio de tu primer turno de cada combate, tu velocidad caminando se incrementa en 10 pies hasta el final del turno. Además, si utilizas la acción...
- ▶ **Entendimiento antiguo:** A nivel 3, aprendes nuevos conjuros que la propia naturaleza te ofrece, aumentando tu capacidad para lanzar conjuros con mayor facilidad. Estos conjuros siempre están preparados y los puedes lanzar sin gastar espacio de conjuro. Cada conjuro tiene un uso que se recarga tras realizar un descanso p...
- ▶ **Estilo de combate:** A nivel 2, elige un estilo de combate a tu elección. No puedes coger la misma opción más de una vez. A nivel 10, puedes escoger otro estilo adicional que no hayas escogido anteriormente.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas. Espacios de conjuro La tabla del explorador muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros. Para hacerlo, debes gastar un espacio del mismo nivel que el...
- ▶ **Magia del Acechador en la Penumbra:** A nivel 3, aprenderás conjuros adicionales al alcanzar ciertos niveles de esta clase. Estos se consideran conjuros de rastreador para ti, pero no cuenta para los conjuros totales de rastreador que puedes conocer.
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles, 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Rastreador hábil:** Eres un rastreador y un superviviente incomparable, tanto en las tierras salvajes como tratando con peligros en tus viajes.
- ▶ **Rival predilecto:** puedes lanzar el conjuro Marca del cazador sin gastar espacios de conjuro y siempre lo tienes preparado, independientemente del número de conjuros conocidos que tengas.
- Daño 1d6 adicional
- ▶ **Territorio conocido:** A nivel 3, puedes elegir un terreno favorito a tu elección. Mientras te encuentres en él, no te veras afectado por las condiciones climáticas del mismo ni se te podrá condicionar por terreno difícil, incluso si se lanza un conjuro que lo cause. Obtienes ventaja para realizar tiradas que involucre...
- ▶ **Visión en la sombra:** A nivel 3, obtienes visión en la oscuridad de hasta 60 pies. Si tu raza ya te proporcionaba visión en la oscuridad, aumenta en 30 pies adicionales a dicha visión. También eres muy hábil evadiendo criaturas que dependen de su visión en la oscuridad. Mientras estés en la oscuridad, eres invisible f...

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

12

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.					
	Truco <u>Maldición de la arena</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	120 pies	V, S
	Maldice a una criatura, haciendo que aparezca arena de la nada desde el lugar menos esperado. Puede caerle desde el cielo, aparecer en su mochila de forma indefinida, desde su ración, etc. Tu eliges desde donde empieza a aparecer la arena y esta aparición dura 1 minuto.					
	Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.					
☐	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.					
☐	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.					
☐	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.					
☐	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
	Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.					
☐	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
	Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.					
☐	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.					
☐	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.					
☐	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.					
☐	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.					
☐	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.					
☐	1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.					
☐	2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
	Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.					
☐	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.					
☐	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.					
☐	2 <u>Plegaria de curación</u>	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
	Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.					
☐	2 <u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.					
☐	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.					
☐	2 <u>Sentidos de la bestia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	S
	Tocas a una bestia voluntaria. Puedes ver y oír a través de sus sentidos hasta que utilices una acción para volver a tus sentidos normales. Ganas cualquiera de los beneficios que posea la bestia, aunque permaneces cegado y ensordecido a los estímulos de tu propio entorno.					

Avery Genesi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

20

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+12

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

12

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 2	Truco de la cuerda	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Una cuerda que toques se alza en el aire y, en el extremo más alto, se abre un portal invisible que lleva a un espacio extradimensional al que se accede trepando por la cuerda. Los ataques y conjuros no pueden atravesar el portal. Desde dentro se puede ver el exterior, pero no al contrario.						
☐ 3	Bola de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza; si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
☐ 3	Luz del día	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.						
☐ 4	Destierro	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
☐ 4	Localizar criatura	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. Puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo.						
☐ 4	Muro de fuego	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.						

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 1	Absorber Elementos	Abjuración	1 reacción	1 Asalto	Personal	S
El conjuro absorbe parte de la energía que te alcanza, disminuyendo su efecto sobre ti y almacenándolo para tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo						
☐ 1	Detectar magia	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 alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
☐ 1	Disfrazarse	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (casi como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
☐ 1	Fuego feérico	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
☐ 1	Golpe de céfiro	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Te mueves como el viento. Hasta que el conjuro termine, tu movimiento no provoca ataques de oportunidad. Además, una sola vez, antes de la finalización del conjuro, puedes darte ventaja en una tirada de ataque de arma durante tu turno. Este ataque inflige un 1d8 de daño de fuerza adicionales si ...						
☐ 1	Hablar con los animales	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.						
☐ 1	Manos ardientes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						
☐ 1	Marca del cazador	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.						
☐ 2	Esfera de llamas	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.						
☐ 2	Localizar animales o plantas	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.						
☐ 2	Rayo abrasador	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
☐ 2	Sentidos de la bestia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	S
Tocas a una bestia voluntaria. Puedes ver y oír a través de sus sentidos hasta que utilices una acción para volver a tus sentidos normales. Ganas cualquiera de los beneficios que posea la bestia, aunque permaneces cegado y ensordecido a los estímulos de tu propio entorno.						
☐ 2	Truco de la cuerda	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Una cuerda que toques se alza en el aire y, en el extremo más alto, se abre un portal invisible que lleva a un espacio extradimensional al que se accede trepando por la cuerda. Los ataques y conjuros no pueden atravesar el portal. Desde dentro se puede ver el exterior, pero no al contrario.						
☐ 3	Bola de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
☐ 3	Luz del día	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 sostiene o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.						
☐ 3	Muro de viento	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.						
☐ 3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.						