



Daniel Night Crawler

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha) 8, Bar.. Cazarrecompensas urbano. Sturm75

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Semielfo Marca de Tormenta.. Neutral bueno

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+3

17

- ☒ Fuerza +7
☒ Destreza +9
☐ Constitución +2
☐ Inteligencia +1
☒ Sabiduría +6
☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +13
☐ Arcanos +3
☐ Atletismo +5
☐ Engañar +5
☐ Historia +3
☐ Interpretación +5
☐ Intimidar +5
☐ Investigación +3
☒ Juego de Manos +9
☐ Medicina +4
☒ Naturaleza +5
☒ Percepción +6
☐ Perspicacia +4
☒ Persuasión +7
☐ Religión +3
☒ Sigilo +17
☒ Supervivencia +6
☐ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21

CA

+9

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 136

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cielo Infinito	+9	1d8 +3 Cortante
Hacha de mano	+7	1d6 +3 cortante
Arco Enmurallado	+9	1d8 +5 Perforante
Arco Largo Comp...	+9	1d8 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de Lobo Vinculado CA 16

EQUIPO

Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal. Siempre estoy tranquilo, no importa cuál sea la situación. Nunca levanto la voz o dejo que mis emociones me controlen.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuera, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral) Redención. Hay una chispa de bondad en todos. (Bueno)

IDEALES

Algo importante me fue sustraído y mi objetivo es robárselo de nuevo.

VÍNCULOS

Una persona inocente está en la cárcel por un crimen que cometí. Y no me arrepiento de ello.

DEFECTOS

Semielfo Marca de Tormenta:

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

Explorador (Tasha) Nivel 8:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Emboscador pavoroso
- Estilo de combate: Estilo de combate
- Explorador habil
- Lanzamiento de conjuros
- Magia del Acechador en la Penumbra
- Mente de hierro
- Rival Favorito
- Tiro al blanco
- versatilidad marcial
- Visión en la Umbral
- Zancada de la tierra

Bardo Nivel 4:

- Aprendiz de mucho
- Aventurero Talentoso
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia
- Picaro
- Planificador de Equipo

Dotes:

- Puntería Absoluta
- Entrenamiento especializado
- Arquería Superior

RASGOS Y ATRIBUTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Herramientas de ladrón, Set de juego

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, ...
- ▶ Puntería Absoluta: Usa una acción adicional para entrar en un estado de concentración por hasta minuto. Mientras mantengas este estado, puedes sumar tu bonif por competencia a todas las tiradas de daño con armas a distancia que realices. Debes terminar un descanso breve o prolongado para volver a usar este rasgo.
- ▶ Entrenamiento especializado: Mediante un exhaustivo entrenamiento, has logrado mejorar tus aptitudes, tanto generales como concretas. La puntuación de una característica de tu elección menor de 20 aumentar en 4. También obtienes competencia con dos habilidades.
- ▶ Arquería Superior: Obtienes acceso a ciertas habilidades de las cuales solo puedes hacer uso con un arco "oleada", "Danza de valor" y "Retirada". Posees tantos usos como tu MoD de DES. Una vez uses una, debes esperar hasta el comienzo de tu siguiente turno. Recuperas los usos tras completar un descanso prolongado.
- ▶ Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.
- ▶ Conciencia primigenia: Puedes concentrar tu atención mediante las interconexiones de la naturaleza. Aprendes conjuros extra cuando llegas a ciertos niveles en esta clase si no los conocías ya. Como se muestra en la tabla de conjuros de Conciencia primigenia. Estos conjuros no cuentan para el número de conjuros que el...
- ▶ Emboscador pavoroso: Puedes ganar un bonificador a las tiradas de iniciativa igual a tu modificador por 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 de Atacar en ese turno, puedes realizar un ataque con ...
- ▶ Estilo de combate: En el nivel 2 adoptas uno de los siguientes estilos de combate como tu especialidad. No puedes coger la misma opción más de una vez, ni siquiera si más adelante se te da de nuevo la oportunidad de elegir.
 - Estilo de combate
- ▶ Explorador habil: Eres un explorador y un superviviente incomparable, tanto en las tierras salvajes como tratando con peligros en tus viajes. Obtienes el beneficio de Astuto y obtienes beneficios adicionales cuando llegas a nivel 6 y 10 en esta clase.
- ▶ Lanzamiento de conjuros: Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas.
- ▶ Magia del Acechador en la Penumbra: Aprenderás conjuros adicionales al alcanzar ciertos niveles de esta clase.
- ▶ Mente de hierro: Ganas competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría. Si ya tienes esta competencia, en vez de eso ganas competencia en tiradas de salvación de Inteligencia o Carisma, a tu elección.
- ▶ Rival Favorito: A partir del nivel 1, Cuando golpees a una criatura con una tirada de ataque, puedes apelar a tu enlace místico con la naturaleza para marcar al objetivo como tu rival favorito durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración (como si de un conjuro de concentración se tratase). La primera...
- ▶ Tiro al blanco: Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.
- ▶ Versatilidad marcial: Llegar a este nivel en esta clase garantiza un aumento de Habilidad, también puedes cambiar un estilo de combate que conozcas por otro dentro de la lista disponible para el explorador. Este cambio representa un cambio de enfoque en tu práctica marcial.
- ▶ Visión en la Umbra: Obtienes visión en la oscuridad hasta 60 pies. Si tu raza ya te proporcionaba visión en la oscuridad, su alcance aumenta en 30 pies.
- ▶ Zancada de la tierra: Moverte por terreno difícil no mágico no te cuesta ningún movimiento adicional. También puedes pasar por plantas no mágicas sin que tu velocidad se vea reducida y sin recibir daño de ellas si tienen pinchos, espinas o un peligro similar. Además, tienes ventaja en tiradas de salvación contra plan...
- ▶ Aprendiz de mucho: Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.
- ▶ Aventurero Talentoso: Obtienes un "Talento de Aventurero" que decides. Los detalles de cada opción disponible están descritos en la sección de rasgos especiales perteneciente a esta subclase. Ganas un Talento de Aventurero adicional de tu preferencia al nivel 6 y nuevamente al nivel 14.
- ▶ Canción de descanso: Tocas música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperarás puntos de golpe adicionales.
 - Puntos de golpe recuperados: 1d6
- ▶ Inspiración bárdica: Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 60 pies. En los 10 minutos siguientes, puede sumar el dado a una prueba de característica, tirada de ataque o TS. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso largo.
 - Dado de bardo: 1d6
- ▶ Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro igual al

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Daniel Night Crawler

NOMBRE DEL PERSONAJE

Tormenta

Carisma

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

2

00

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 1	Caida de pluma	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuero, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuero termina para ella.						
☐ 1	Nube de oscurecimiento	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuero. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.						
☐ 2	Levitar	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuero termina, desciende suavemente.						
☐ 2	Ráfaga de viento	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujados 15 pies. Acercarse por la línea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.						
☐ 4	Invocar elemental	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 conjuero, elige un elemento: aire, tierra, fuego o agua. La criatura se parecerá a un ser bípedo envuelto en...						
☐ 5	Conjurar elemental	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Conjuras un elemental en un área de aire, tierra, fuego o agua de 10 pies cúbicos. Es amistoso hacia ti y tus compañeros. Tiene sus propios turnos e iniciativa. Obedece tus órdenes verbales. Se vuelve hostil si pierdes la concentración. Aumenta el VD en 1 por cada nivel de conjuero por encima de 5.						

Daniel Night Crawler

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha)

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS
4	3	3	2						5
0000	000	000	00						CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Carta de Presentación</u>	Ilusión	1 acción	Hasta disipado	Personal	S, M
Tocas un cadáver marcándolo mágicamente. Puedes elegir hacer la marca visible tomando la forma de una runa o palabra escrita en la carne o bien puedes elegir hacer la marca invisible. Una criatura la cual examine un cuerpo en busca de una carta de presentación automáticamente encuentra una.						
	Truco <u>Sentido del Cazador</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas una criatura voluntaria. Mientras este conjuro este activo, los sentidos del objetivo se intensifican. Si el objetivo obtiene un 9 o inferior en un d20 al realizar una prueba de habilidad de Sabiduría (Percepción), Este puede considerarse como un 10 en su lugar.						
☐	1 <u>Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.						
☐	1 <u>Atrapar</u>	Abjuración	1 minuto	8 horas	Toque	S, M
Mientras lanzas este conjuro, utilizas la cuerda para crear un círculo con un radio de 5 pies en el suelo. Cuando terminas de lanzarlo, la cuerda desaparece y el círculo se convierte en una trampa mágica. Esta última es casi invisible, por lo que es necesario tener éxito en una prueba de Inteligencia...						
☐	1 <u>Barrera</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	S
Envuelves a una criatura que puedes ver dentro del alcance con una burbuja protectora de fuerza. Esta burbuja tiene puntos de golpe temporales iguales a 2d6 + tu modificador de habilidad para lanzar hechizos. Mientras la burbuja esté activa, cualquier daño que el objetivo reciba será absorbido por...						
☐	1 <u>Chispazo</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	Personal	V
Las puntas de tus dedos truenan y chispean esperando una criatura que intente escapar de tu alcance. Por la duración del conjuro cuando impactes un ataque de oportunidad, infliges 1d8 puntos de daño por relámpago adicional.						
☐	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>Escudo conductor</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	Personal	S, M
El conjuro captura un poco de la energía entrante, reduciendo su efecto en ti y almacenándola para tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo.						
☐	1 <u>Flashbang</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V
Haz un ataque de conjuro a distancia contra una criatura. En un impacto, el objetivo sufre 2d4 puntos de daño radiante además de ser cegado y ensordecido hasta el final de su siguiente turno. El daño aumenta 1d4 por cada nivel por encima de 1.						
☐	1 <u>Golpe apresador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apresado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.						
☐	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.						
☐	1 <u>Marca del Cazador (2024)</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marcas mágicamente como presa a una criatura visible dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, infliges 1d6 de daño de Fuerza adicional al objetivo cada vez que lo impactes con una tirada de ataque. También tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) que r...						
☐	1 <u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.						
☐	1 <u>Salto</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.						
☐	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.						
☐	1 <u>Tormenta de espinas</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma a distancia crea una lluvia de espinas de 5 pies de radio desde tu munición o tu arma. Las criaturas en el área deben superar una TS de Destreza. Sufren 1d10 puntos de daño perforante por cada nivel de conjuro (hasta 6d10) si fallan, o la mitad si la superan.						
☐	2 <u>Burbuja de aire</u>	Conjuración	1 acción	24 horas	60 pies	S
Creas un globo espectral alrededor de la cabeza de una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance. El globo está lleno de aire fresco que dura hasta que termine el conjuro.						
☐	2 <u>Cordón de flechas</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	5 pies	V, S, M
Entierras 4 (+2 por nivel de conjuro por encima de 2) piezas de munición no mágica en el suelo y los cubres de magia. Cualquier enemigo que entre o comience su turno a 30 pies de la munición recibirá el impacto de un proyectil. Debe superar una TS de Destreza o sufrir 1d6 puntos de daño perforante.						
☐	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.						
☐	2 <u>Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.						
☐	2 <u>Espíritu Sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Invocas un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. Este ser intangible aparece en un cubo de 5 pies que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El espíritu aparenta ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o un...						
☐	2 <u>Golpe reflexivo</u>	Transmutación	1 reacción	Instantáneo	Personal	S, M
Cuando lanzas este hechizo, te preparas para aprovechar cualquier oportunidad de ataque. puedes realizar un ataque de oportunidad con ventaja independiente de cual sea tu arma que tengas en tus manos. Además, si el ataque impacta, añade 1d8 de daño adicional del tipo correspondiente a tu arma. E...						

Daniel Night Crawler

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha)

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 2	<u>Guillotina de Aire</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	M
Como parte del lanzamiento de este conjuro, realiza 2 tiradas de daño con tu arma. Cada criatura que se encuentre en un cono de 15 pies frente a ti debe realizar una TS de Destreza. En un fallo, estas sufren el resultado total de las 2 tiradas en daño por trueno. En un éxito, la mitad.						
☐ 2	<u>Reemplazar</u>	Conjuración	1 reacción	Instantáneo	Personal	V
Elige un objeto de similar tamaño al tuyo en un radio de 30 pies, tu y el objetivo se teletransportan intercambiando lugares contra un ataque el cual te fuera a impactar. Para poder hacer esto debes poder ver a tu atacante y al objeto en cuestión. Este sufre los daños del ataque por ti.						
☐ 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.						
☐ 2	<u>Tiro de gracia</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Por la duración del conjuro, tus impactos con armas a distancia consiguen un crítico con un 17, 18, 19 y 20 en las tiradas de ataque. También obtienes ventaja en todas las tiradas de percepción que dependan de tu sentido de la vista.						
☐ 3	<u>Conjurar descarga de proyectiles</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Arrojás un arma no mágica o disparás un proyectil de munición no mágica al aire para crear un cono de armas idénticas que se lanzan y luego desaparecen. Las criaturas en un cono de 60 pies deben realizar una TS de Destreza. Sufren 3d8 de daño si fallan la tirada y la mitad si tienen éxito.						
☐ 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.						
☐ 3	<u>Flèche Animada</u>	Encantamiento	1 acción adicional (ritual)	Concentración 1 minuto	Determinada por el arma	S, M
Le das vida a una flecha para darle la capacidad de moverse de formas que no se lograrían naturalmente, esta también aumenta su probabilidad de impacto.						
☐ 3	<u>Flèche de relámpago</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu próximo ataque a distancia inflige 4d8 puntos de daño por electricidad (o la mitad si fallas) en lugar del daño normal. Cada criatura a 10 pies del objetivo debe realizar una TS de Destreza y sufrir 2d8 de daño si la supera, la mitad si falla. Todo daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 3.						
☐ 3	<u>Flèche Desplazadora</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	150 pies	V, M
Una flecha espectral se disparada hacia una criatura, objeto o superficie que puedas ver dentro del alcance. Usa una acción adicional para teletransportarte a un espacio vacío que puedas ver adyacente al punto de impacto. Si tu objetivo es una criatura, esta recibe 3d10 de daño por fuerza.						
☐ 3	<u>Fléchas Uameantes</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un carcaj con flechas o virotes. Cuando un objetivo es golpeado por un ataque de arma a distancia usando una munición extraída de dicha aljaba, este objetivo recibe 1d6 de daño de fuego adicional. La magia del conjuro presente en cada proyectil desaparece cuando este impacta o falla un ataq...						
☐ 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.						
☐ 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.						
☐ 3	<u>Respirar bajo el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.						
☐ 3	<u>Revivir (2d12)</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.						
☐ 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.						
☐ 4	<u>Llamada de lo salvaje</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Liberas un aullido salvaje que llama a criaturas menores bajo tus órdenes. Cada bestia en una esfera de 100 pies centrada en ti cuando lances el conjuro ha de hacer una tirada de salvación de sabiduría. En caso de que la falle, un objetivo queda hechizado por ti, comprende tus órdenes y las sigue...						
☐ 4	<u>Paso Celeste</u>	Transmutación	1 minuto (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
Este conjuro otorga a hasta diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance la capacidad de caminar sobre algún gas o vapor de agua que se considere una zona muy oscura (como nubes, niebla y bruma).						
☐ 4	<u>Paso de plata</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Durante la duración del conjuro, tu movimiento no provoca ataques de oportunidad y puedes moverte hasta 10 pies cada vez que otra criatura que puedas ver u oír termine su turno (no se requiere ninguna acción), hasta 4 veces, recuperando todos los usos al comienzo de tu turno.						
☐ 4	<u>Paso desvanecedor</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto		V, S, M
Mientras dure el hechizo, una vez en cada turno, puedes usar 15 pies de tu movimiento para teletransportarte a un espacio desocupado que puedas ver a menos de 15 pies de ti. Este efecto falla si estás tumbado o incapacitado. Además, cuando recibes un ataque o eres el objetivo de un hechizo, pued...						

Daniel Night Crawler

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burra dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).						
	Truco <u>Dedos Pegajosos</u>	Conjuración	1 acción adicional	1 hora	Personal	S
Manipula objetos y tu entorno utilizando una sustancia mágica la cual posee propiedades elásticas y pegajosas. Atraes un objeto hacia tu mano, creas una cuerda elástica de 50 pies de largo, conjuras una red con diferentes propiedades, creas terreno difícil en 5x5 pies, pegas 2 objetos mágicamente.						
	Truco <u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.						
☐	1 <u>Apagón</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S
Extingues toda fuente de luz no mágica dentro de una esfera de 30 pies de radio. Dentro de esta área no pueden encenderse nuevas fuentes de luz que cumplan con ciertos requerimientos. Una vez termina el conjuro, las luces afectas retornan a lo normal.						
☐	1 <u>Caida de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.						
☐	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>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
☐	1 <u>Ojo Malévolo</u>	Abjuración	1 acción		Personal	V, S
Te marcas con el símbolo del ojo malévolo para protegerte de magias menores. Mientras estás bajo los efectos de este conjuro, tienes ventaja en las Tiradas de Salvación contra conjuros cuyo nivel sea menor que el nivel al que lanzaste este, y tienes éxito automático en las TS contra hechizos (exc...						
☐	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.						
☐	2 <u>Abrir</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Un objetivo retenido, atrapado o bloqueado por una cerradura mundana se libera. Si el objetivo tiene varias cerraduras, solo una de ellas se abre. Anula Cerradura arcana durante 10 minutos. Se oye un fuerte golpe hasta a 300 pies de distancia del objetivo.						
☐	2 <u>Canción de curación</u>	Evocación	1 acción			
pronuncias palabras de sanación						
☐	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
☐	2 <u>Puf</u>	Ilusión	1 reacción	1 asalto	Personal	V
Una momentánea nube de humo te oscurece y, a medida que se aclara, pareces haber desaparecido en el aire. Te vuelves invisible hasta el inicio de tu próximo turno.						
☐	2 <u>Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.						
☐	3 <u>Anillo de Rosas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Toque	V, S, M
Produce un aura de tenue luz rosada a tu alrededor, protegiéndote a ti mismo y hasta a 6 criaturas de tu elección que se encuentren en un cilindro de 60 pies de radio y 60 pies de alto centrado en ti. Tú y las criaturas elegidas tienen resistencia a todos los tipos de daño hasta el final de tu p...						
☐	3 <u>Aura de Teletransporte</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Elige un punto que puedas ver en el rango. Tú y cada criatura hasta a 10 pies de ti es teletransportada al espacio disponible más cercano al punto elegido que haya. Cualquier criatura que no consienta a ser teletransportada deberá superar una Tirada de Salvación de Carisma para evitarlo.						
☐	3 <u>Discurso motivacional</u>	Encantamiento	1 minuto	1 hora	60 pies	V
Te diriges a tus aliados, al personal o a los transeúntes inocentes para exhortarlos e inspirarlos a la grandeza, ya sea que tengan algo de qué emocionarse o no. Elige hasta cinco criaturas dentro del alcance que puedan escucharte. Mientras dure, cada criatura afectada gana 5 puntos de golpe temp...						
☐	3 <u>Flecha Animada</u>	Encantamiento	1 acción adicional (ritual)	Concentración 1 minuto	Determinada por el arma	S, M
Le das vida a una flecha para darle la capacidad de moverse de formas que no se lograrían naturalmente, esta también aumenta su probabilidad de impacto.						
☐	3 <u>Imagen mayor</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Creas la imagen de un objeto, criatura y algún otro fenómeno visible de hasta 20 pies. La imagen parece real, incluyendo sonidos, olores y temperatura correspondiente a lo que representa. Puedes moverla como una acción. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación).						
☐	3 <u>Lanza de Relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Creas un rayo en tu mano, similar en forma a una lanza y lo lanzas a una criatura u objeto dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. En un impacto, el objetivo recibe 6d10 de daño de relámpago y queda aturdido hasta el comienzo de su siguiente turno.						
☐	3 <u>Torrenete de Insultos</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	Personal	V
Elige cualquier cantidad de criaturas que estén dentro del rango, que puedas ver y que ellas te puedan ver o escuchar. Deberán superar una TS de Sabiduría o recibir 6d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en todas sus tiradas de ataque hasta el final de tu próximo turno.						
☐	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

4

○○○○

NIVEL 2

3

○○○

NIVEL 3

3

○○○

NIVEL 4

2

00

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	4	<u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies
V						
Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.						