

Druida 10, Monje 1

CLASE Y NIVEL

Artesano gremial

TRASFONDO

CatDead

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +3
- Constitución +2
- Inteligencia +3
- Sabiduría +9
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias +7
- Arcanos +3
- Atletismo -1
- Engañar 0
- Historia -1
- Interpretación 0
- Intimidar +1
- Investigación -1
- Juego de Manos +8
- Medicina +10
- Naturaleza 0
- Percepción +13
- Perspicacia +9
- Persuasión +4
- Religión -1
- Sigilo +3
- Supervivencia +10
- Trato con Animales +9

INSPIRACIÓN

4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

20 CA

+3 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 80

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

DADOS DE GOLPE

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco corto	+7	1d6 +3 perforante
Bastón de fue...	+7	1d6 +3 Contunden..
guanteletes de la..	+8	1d4 +4
Hoja de luna +1 +..	+8	1d4 +4 cortante
Bastón	+7	1d6 +3 Contunden..
Daga (Objeto val..	+7	1d4 +3 perforante
Cimitarra	+7	1d6 +3 cortante
Espada corta	+3	1d6 -1 perforante
Garra de la muer..	+7	1d6 +3 contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

23 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Arma Improvisada - Ácido, Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Espada corta, Herramientas de artesano, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

Idiomas:

Común, dragón, Élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo +1 CA 3
- Placas y malla + Armadura Drager / Desmontable CA 15
- Cuero tachonado CA 11
- Cota de escamas CA 14
- Escudo (Escudo bimecánico) I vendido CA 2
- Paquete de explorador
- Foco Druidico + Desayunador + Imitador + Locución
- Kit de herborista
- Libro de raton
- Infusión de Ludwig
- Cabás
- Relicario vahlok
- vahlok - Patagios
- vahlok - Pupilas
- vahlok - Pupilas
- vahlok - Escamas CA +1
- vahlok - Escamas CA +1
- Los 4 Pétalos - Presentación
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Los 4 Pétalos - Rango C
- Los 4 Pétalos - Rango B
- Zii'Dov-Thir
- Botas del vigilante
- linterna de tafarillos
- B.A.D.A
- Bedouin Turban (VENDIDO)
- Botas de Canguro (REGALADO)
- D.A.M.E.
- Piedra Rejuvenecedora

EQUIPO

Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No puedo evitarlo - Soy un perfeccionista. Siempre quiero saber cómo funcionan las cosas y qué mueve a la gente.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Trabajo duro para ser el mejor en mi oficio. (Cualquiera)

IDEALES

El taller donde aprendí mi oficio es el lugar más importante en el mundo para mí.

VÍNCULOS

Haré cualquier cosa para poner mis manos sobre algo raro o valioso. Nunca estoy satisfecho con lo que tengo - siempre quiero más.

DEFECTOS

Druida Nivel 10:

- Aparición Abrupta
- Bestia Arcana
- Bestia Imparable
- Bestia Ósea
- Conjuros de Sangre
- Druidico
- Evolución de Sangre
- Forma salvaje: VD máximo 1
- Integrar Sangrado
- Lanzamiento de conjuros
- Magia Primitiva

Monje Nivel 4:

- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4
- Defensa sin armadura

Dotes:

- Toque Félico
- Experto en Habilidades

Rasgos personalizados:

- Señor Vampiro ♀
- Esclavo Vampiro
- No hay razón donde hay no fuerza

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

En una parte del mundo existe un lugar a lo cual muchos podrían catalogarlo como la tierra de los **artifices** un lugar donde la tecnología reina, donde las máquinas de aceros caminan de un lado a otro junto con sus creadores herreros como si fuesen otro individuo más en la sociedad, un lugar donde los alquimistas logran encontrar una mayor inspiración para dar vida a diferentes proyectos, donde los armeros crean maravillas con las armaduras y donde las armas son cuidadosamente fabricada para un uso excelente.

En ese lugar habitaba una familia que era conocida por tener un mayor conocimiento que cualquier otro en el área de la armería y que también eran amantes de los gatos ya que en el lugar donde estos viven tienen cientos de gatos pareciendo su casa una guardería para los felinos, tanto era el cariño que le tenían a los michis que los padres no se le ocurrió mejor idea que nombrar a su primer hijo "Cat" ya que le parecían tierno

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Toque Féérica:** Tu exposición a la magia de Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el conjuro Paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela...
- ▶ **Experto en Habilidades:** Has perfeccionado tu competencia en determinadas habilidades, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia en una habilidad de tu elección. Elige una habilidad en la que tengas competencia. Gá...
- ▶ **Aparición Abrupta:** Desde Nivel 2, cuando uses tu Forma Salvaje, puedes elegir realizar un movimiento especial al momento de transformarte.
- ▶ **Bestia Arcana:** Al entrar en tu Forma salvaje, mantienes tu mente clara y distribuyes por tu sangre las cualidades mágicas de tu foco druidico.
- ▶ **Bestia Imparable:** Al entrar en tu Forma salvaje, tus músculos se estimulan con un flujo sanguíneo abismal. obtienes los siguientes beneficios: Tus ataques infligen 1d8 de daño necrótico extra. Aumentan tus puntos de golpe en 3 + tu nivel de druida. Aumenta tu Clase de Armadura en 2. Puedes castear conjuros de ...
- ▶ **Bestia Ósea:** Al entrar en tu **Forma salvaje**, tu transformación exterioriza gran parte de sus huesos para formar una capa que te fortalece.
- ▶ **Conjuros de Sangre:** El arte de la sangre te permite conocer y efectuar algunos nuevos conjuros.
- ▶ **Druidica:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advertirán inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.
- ▶ **Evolución de Sangre:** A nivel 2, aprendes a mejorar tu forma salvaje eligiendo entre 3 posibles evoluciones con características y habilidades particulares.
- ▶ **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
- ▶ **Integrar Sangrado:** A nivel 10, obtienes la habilidad de consumir la sangre a tu alrededor para incorporar a tu cuerpo.
- ▶ **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.
- ▶ **Magia Primitiva:** A nivel 6, mientras te encuentras en tu forma salvaje, puedes potenciar tus acciones mediante la magia que fluye en tu interior. Puedes invertir espacios de conjuro al realizar estas acciones para obtener beneficios: Atacar. Al realizar una tirada de ataque, puedes gastar un espacio de conjuro....
- ▶ **Artes marciales:** Cuando usas arma de monje y no llevas armadura ni escudo: Puedes usar Des en lugar de Fue para ataque y daño. Puedes usar el dado de daño desarmado en lugar del daño del arma. Tras atacar desarmado o con arma de monje, puedes usar una acción adicional para realizar un ataque desarmado. - Daño desarmado: 1d4
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.
- ▶ **Señor Vampiro ♀:** Maldición
- ▶ **Esclavo Vampiro :** Segunda Fase
- ▶ **No hay razón donde hay no fuerza :** Bendición

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
	Truco <u>Agarre electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.						
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.						
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.						
	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>Salvajismo Primitivo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Canaliza magia primordial para hacer que tus dientes o uñas se afilen, listos para lanzar un ataque corrosivo. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura situada a un 5 pies o menos de ti. Si impactas, el objetivo recibe 1d10 de daño de ácido. Después del ataque, tus dientes...						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Golpe de Céfito</u>	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...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Maleficio</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Colocas una maldición en una criatura. Le infliges 1d6 puntos de daño necrótico extra cuando le impactes con un ataque. Tiene desventaja en las pruebas con una característica a tu elección. Aumenta la duración a 8 horas con nivel de conjuro 3 o 4, y a 24 horas con nivel de conjuro 5 o superior.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Alterar el propio aspecto</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Asumes una forma diferente a elegir. Forma acuática respiras bajo el agua y nadas a tu velocidad. Armas naturales tus golpes sin armas son mágicos, infligen 1d6+1 daño según el arma y tienes +1 al ataque. Cambiar apariencia transformas tu apariencia, altura, peso, rasgos, sonido de tu voz, etc.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Piel robiliza</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa y como de corteza, y su CA no puede ser inferior a 16, independientemente del tipo de armadura que lleve.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Desplazamiento</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Tiras 1d20 al final de cada turno. Si sacas 11 o más, te desvaneces y apareces en el Plano Etéreo. Al principio de tu siguiente turno (y cuando el conjuro acabe), vuelves a un espacio sin ocupar y que puedas ver a 10 pies del origen. En el Plano Etéreo puedes ver y escuchar el plano de origen.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Fundirse con la piedra</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	8 horas	Toque	V, S
Te fundes con una superficie de piedra de tamaño suficiente para contenerte. Te vuelves invisible e indetectable por medios no mágicos. No puedes ver y tienes desventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción). Puedes lanzar conjuros sobre ti. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Perdición Elemental</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
Elige una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance y escoge uno de los siguientes tipos de daño ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o será afectado por el conjuro mientras este se mantenga. La primera ...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Contagio</u>	Nigromancia	1 acción	7 días	Personal	V, S
Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Si impactas, le envenenas. Al final de cada turno, debe realizar una TS de Constitución. Si falla 3, escoge una enfermedad que dure mientras lo haga el conjuro. Si supera 3, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Despertar</u>	Transmutación	8 horas	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tras dedicar el tiempo de lanzamiento a una piedra preciosa, tocas a una bestia o planta Enorme o menor de Inteligencia 3 o menos. Obtiene Inteligencia 10 y la capacidad de hablar un idioma que conozcas. Si es una planta, puede mover sus ramas, raíces, vides, etc. Dura 30 días o hasta que la dañéis.						

Cat (Antiguo)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

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 15 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirad...</p>						
	Truco <u>garrote / Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
<p>Convierte una clava o bastón en tus manos en un arma mágica que puedes usar con tu característica de lanzar conjuros y cuyo dado de daño es d8. El conjuro acaba si lo lanzas de nuevo o sueltas el arma.</p>						
	Truco <u>Saber druidico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
<p>A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Absorber Elementos</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	S
<p>Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
<p>En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
<p>Creas o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto, o haces llover agua (extinguendo las llamas que haya) o eliminas niebla en un cubo de 30 pies de lado. Al lanzarlo usando nivel mayor de 1, creas/destruyes 10 galones/nivel o aumenta el lado del cubo 5 pies/nivel.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
<p>Creas un fragmento de hielo y lo arrojas contra una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si este impacta, la criatura sufrirá 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
<p>Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
<p>Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
<p>Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
<p>La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Espíritu Sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
<p>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...</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
<p>Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Localizar animales o plantas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
<p>Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloqueará el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Mensajero animal</u>	Encantamiento	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M

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 15 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>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 Pq Temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Ráfaga de viento</u>	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 empujadas 15 pies. Acercarse por la línea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.						
<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>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Aura de vitalidad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 Puntos de Golpe.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S
Convocas espíritus feéricos en forma de bestia con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus Pq llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amoscosas y obedecen tus órdenes. La cantidad de bestias aumenta según el nivel de conjuro: x2 a nivel 5, x3 a nivel 7 y x4 a nivel 9.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Fingir muerte</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria y la induces un estado cataleptico indistinguible de la muerte. El objetivo queda cegado e incapacitado. Su velocidad se reduce a 0. Tiene resistencia a todo daño salvo psíquico. La enfermedad o el veneno quedan detenidos hasta que el conjuro termine.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Invocar feérico</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu feérico que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu feérico (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo: furioso, alegre o burlesco. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu ele...						
<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>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 sostiene o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.						
<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>Respirar bajo el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Tierra en Erupción</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Elige un punto sobre el suelo que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Una explosión de piedra y tierra mezcladas estalla en un cubo de 20 pies centrado en ese punto. Todas aquellas criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufrirá ...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Controlar agua</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas, que puede ser un cubo de hasta 100 pies de lado. Al lanzar el conjuro y cada turno, como acción, puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos: apartar las aguas, inundación, redirigir la corriente o remolino.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Guardián de la Naturaleza</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Un espíritu de la naturaleza responde a tu llamada y te transforma en un poderoso guardián. La metamorfosis dura hasta que el conjuro termina. Elige una de las siguientes formas para adoptar: Bestia Primordial o Gran Árbol.						

Cat (Antiguo)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

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 PREPARADOS 15	TRUCOS CONOCIDOS 4
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	4 <u>Hechizar Monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, con ventaja si está luchando contra ti o tus compañeros. Si la falla, quedará Hechizado por ti hasta que termine la duración del conjuro o tú mismo o u...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invocar elemental</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu elemental que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu elemental (VD o). Cuando lances el conjuro, elige un elemento aire, tierra, fuego o agua. La criatura se parecerá a un ser bípedo envuelto en...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Libertad de movimiento</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Localizar criatura</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. Puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución: si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Terreno alucinatorio</u>	Ilusión	10 minutos	24 horas	300 pies	V, S, M
Creas un terreno natural en un cubo de 150 pies dentro del alcance que parece, suena y huele como otro tipo de terreno natural. La apariencia de estructuras, equipo y criaturas que se encuentren dentro del área no cambia. Las características táctiles del terreno permanecen inalterables.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Tormenta de hielo</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	300 pies	V, S, M
Cae granizo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 de altura. Cada criatura en el área debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 de daño por frío o, si tiene éxito, la mitad. El daño contundente aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Restablecimiento mayor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuys a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.						