

# DUNGEONS & DRAGONS

Valthar Kírardir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 12

CLASE Y NIVEL

Shadar-kai

ESPECIE

Huérfano

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

CloudMaiky

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	<input type="radio"/>	○	11
--------	-----------------------	---	----

DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/>	+1	12
----------	-------------------------------------	----	----

CONSTITUCIÓN	<input type="radio"/>	+3	17
--------------	-----------------------	----	----

INTELIGENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	+1	12
--------------	-------------------------------------	----	----

SABIDURÍA	<input checked="" type="checkbox"/>	+5	20
-----------	-------------------------------------	----	----

CARISMA	<input type="radio"/>	○	11
---------	-----------------------	---	----

<input type="radio"/> Fuerza	○
<input type="radio"/> Destreza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+9
<input type="radio"/> Carisma	○

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+5
<input type="radio"/> Atletismo	○
<input type="radio"/> Engañar	○
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	○
<input type="radio"/> Intimidar	○
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+5
<input type="radio"/> Medicina	+5
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+9
<input type="radio"/> Perspicacia	+5
<input type="radio"/> Persuasión	○
<input type="radio"/> Religión	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+9
<input type="radio"/> Trato con Animales	+5

HABILIDADES



Puntos de Golpe Máximos 95

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
██████ / Brisa ... Enif	+4 +4	1d6 Contundente 1d4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Ropajes de Druida : Valthar CA 11

19

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

#### Competencias:

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

#### Idiomas:

- Común, Élfico, Drídico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Valthar Kuirardir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pelo largo y blanco, suave y con olor a violetas. Pálido como el hueso dentro del Shadowfell. Tiene una mirada penetrante y ojos carmesí. Físicamente es alto y tiene un cuerpo medianamente ancho aunque definido.

APARIENCIA



APARIENCIA



HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide. También se te considera elfo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas elfo.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano.
- ▶ **Bendición de la Reina Cueva:** Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que puedas ver. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras finalizar un descanso largo. A partir del nivel 3, también obtienes la habilidad **Lingue Féérico**.
- ▶ **Resistencia Necrótica:** Tienes resistencia al daño necrótico.
- ▶ **Sentidos Agudos:** Tienes competencia en la habilidad Percepción.
- ▶ **Trance:** No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la conciencia. Siempre que termines este trance, puedes ganar dos de las competencias que no tengas, cada una con un arma...
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo distingues los colores como tonos de gris.
- ▶ **Idiomas:** Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.
- ▶ **Adepto Metamágico:** Has aprendido a ejercer tu voluntad sobre tus conjuros para modificar el modo en que funcionan. Aprendes dos opciones de Metamagia de tu elección escogidas de entre las de la clase hechicero. Solo puedes usar una opción de Metamagia en unconjuro cuando lo lanzas, a menos que dicha opción diga ...
- ▶ **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.
- ▶ **Idiúdico:** Conoces el idiúdico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conocéis advertís inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.
- ▶ **Forma salvaje:** Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres. - VD máximo 1
- ▶ **Forma salvaje de combate:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1d8 puntos de golpe por nivel de conjuro gastado.
- ▶ **Forma salvaje elemental:** Al llegar al nivel 10 puedes emplear dos usos de tu Forma Salvaje a la vez para transformarte en un elemental de aire, de tierra, de fuego o de agua.
- ▶ **Formas del círculo:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío mayor (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).  
- Forma de Bestia VD 1/3 nivel de druida
- ▶ **Golpe primitivo:** Al llegar al nivel 6 los ataques de tu forma bestial cuentan como mágicos a la hora de superar la resistencia e inmunidad para ataques y daño no mágico.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Valthar Kiarardir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 0000	3 000	3 000	3 000	2 00	1 0				17 PREPARADOS	4 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Garrote / Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
	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 lanza de nuevo o sueltas el arma.					
Tiruco	<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.					
Tiruco	<u>Saber druídico</u>	Trasmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Atrapar</u>	Abjuración	1 minuto	8 horas	Toque	S, M
	Mientras lanza 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
	En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofre suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
	Crear 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 lanzar usando nivel mayor de 1, crea/destruye 10 galones/nivel o aumenta el lado del cubo 5 pies/nivel.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
	Creas un fragmento de hielo y lo arrojas contra una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si este impacta, la criatura sufrirá 1d6 de daño performatante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
	Convences a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechizada a una bestia por nivel de conjuro.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
	Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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. Emite una luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
	Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estás luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 + 1d8 por nivel de conjuro por encima de 1 punto de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
	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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Temblor de Tierra</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Causas un temblor en el suelo que se encuentre dentro del alcance. Cada criatura, salvo tú, situada en esa zona deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, sufrirá 1d6 de daño contundente y será derribada. En caso de que el suelo dentro del área esté compuesto de tierra suelta ...					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Vincular Bestia</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Estableces un enlace telepático con una bestia a la que toques y que sea amistosa o esté hechizada por ti. Si su inteligencia es 4 o superior, el conjuro falla. Dicho enlace se mantendrá activo hasta que el conjuro termine, siempre y cuando la criatura y tú os encontréis el uno dentro de la otra.					

Valthar Kiirardir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 0000	3 000	3 000	3 000	2 00	1 0				17 PREPARADOS	4 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 1	Zancada prodigiosa	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/> 2	Amarra a la Tierra	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	300 pies	V
	Elige a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Tiras amarillas de energía mágica se entrelazan alrededor de ella. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o su velocidad volando (si existe) se reducirá a 0 pies mientras el conjuro se mantenga. Un...					
<input type="checkbox"/> 2	Burbuja de aire	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.					
<input type="checkbox"/> 2	Calentar metal	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o saltarla. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/> 2	Crecimiento espinoso	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
	El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.					
<input type="checkbox"/> 2	Detectar trampas	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.					
<input type="checkbox"/> 2	Diablo de Polvo	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Elige un cubo de aire de 5 pies desocupado que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Una fuerza elemental que se asemeja a un torbellino de polvo aparece en el área y persiste hasta el final de la duración del conjuro. Cualquier criatura que acabe su turno situada a 5 pies o menos del d...					
<input type="checkbox"/> 2	Escribir en las Nubes	Transmutación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	visión	V, S
	Haces aparecer hasta diez palabras en una parte del cielo que puedas ver. Estas parecen estar hechas por nubes y permanecen en su sitio hasta que finalice la duración del conjuro. Las palabras se disipan cuando el conjuro termina. Un viento fuerte puede dispersar las nubes y finalizar así el conj...					
<input type="checkbox"/> 2	Esférica 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.					
<input type="checkbox"/> 2	Espíritu Sanador	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...					
<input type="checkbox"/> 2	Hoja de fuego	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Creas una haz ardiente como una cimitarra en una mano libre. Desaparece si lo sueltas, pero lo puedes evocar como acción adicional. Puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo para infligar 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.					
<input type="checkbox"/> 2	Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentárla la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.					
<input type="checkbox"/> 2	Invoker bestia	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Invocas un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu bestial (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un hábitat tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat...					
<input type="checkbox"/> 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.					
<input type="checkbox"/> 2	Localizar objeto	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	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 bloquearía el conjuro. También puedes localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.					
<input type="checkbox"/> 2	Mensajero animal	Encantamiento	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
	Eleges una bestia diminuta para entregar un mensaje de hasta 25 palabras a un receptor descrito y en una ubicación conocida por ti. Viajará 25 millas/hora (50 millas/hora volando) y reproducirá el sonido de tu voz al encontrar al destinatario. Aumenta la duración 48 horas por nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/> 2	Pasar sin rastro	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	Piel robiza	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"/> 2	Potenciar característica	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 Pd temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/> 2	Protección contra veneno	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	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 empujadas 15 pies. Acercarse por la linea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.					
<input type="checkbox"/> 2	Rayo de luna	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.					

Valthar Kirardir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 0000	3 000	3 000	3 000	2 00	1 0				17	4 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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 afila. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<input type="checkbox"/> 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.					
<input type="checkbox"/> 2 <u>Viento Guardián</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V	
	Un fuerte viento (20 millas por hora) sopla a tu alrededor en un radio de 10 pies y se mueve contigo, permaneciendo centrado en ti. Este se mantiene hasta que el conjuro finaliza. El viento tiene los siguientes efectos: Te ensordecе a ti y a otras criaturas situadas dentro su área. Extingue las...					
<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>Caminar sobre el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M	
	Hasta tres criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance consiguen obtener la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida como si fuera un terreno sólido inofensivo. Si tu objetivo está sumergido en un líquido, lo saca a la superficie a una velocidad de 60 pies por asalto.					
<input type="checkbox"/> 3 <u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S	
	Convocas espíritus feéricos en forma de bestia con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas y obedecen tus órdenes. La cantidad de bestias aumenta según el nivel de conjuro: x2 a nivel 5, x3 a nivel 7 y x4 a nivel 9.					
<input type="checkbox"/> 3 <u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S	
	Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.					
<input type="checkbox"/> 3 <u>Dispar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S	
	Eige 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>Flechas llameantes</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S	
	Tocas un carajal con flechas o viroles. Cuando un objetivo es golpeado por un ataque de arma a distancia usando una munición extraída de dicha aljabas, 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...					
<input type="checkbox"/> 3 <u>Fundirse con la piedra</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	8 horas	Toque	V, S	
	Te fundes con una superficie de piedra de tamaño suficiente para contenerte. Te vuelves invisible e indetectable por medios no mágicos. No puedes ver y tienes desventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción). Puedes lanzar conjuros sobre ti. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra.					
<input type="checkbox"/> 3 <u>Hablar con las plantas</u>	Transmutación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S	
	Imbues las plantas a 30 pies o menos de ti con conciencia y animación limitadas, lo que les da la capacidad de comunicarse contigo y seguir órdenes sencillas. Puedes preguntártelas sobre eventos de los últimos días, convertir terreno difícil en fácil o viceversa, liberar una criatura enmarañada, etc.					
<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 burlón. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu ele...					
<input type="checkbox"/> 3 <u>Lamar 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 3d6 de relámpago (más 1d6 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 sostienes 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 1d8 de daño cont...					
<input type="checkbox"/> 3 <u>Muro de Agua</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M	
	Conjuras un muro de agua sobre el suelo, en un punto que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Puede ser recto, de hasta 30 pies de largo, 10 de alto y 1 de grosor, o en forma de anillo, de 20 pies de diámetro, 20 de alto y 1 de grosor. En cualquier caso, este desaparece cuando el con...					
<input type="checkbox"/> 3 <u>Muro de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M	
	Creas un muro continuo de hasta 50 pies de largo, 15 de alto y 1 de grosor. Si las criaturas en el área fallan una TS de Fuerza reciben 3d8 de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad. La niebla, humo o gases, criaturas voladoras, proyectiles u objetos pequeños no pueden atravesar el muro.					
<input type="checkbox"/> 3 <u>Protección contra energía</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S	
	Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.					
<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>Tierra en Erupción</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M	
	Eige 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"/> 3 <u>Tormenta de aguaniye</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M	
	Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.					

Valthar Kiarardir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1  
4  
0000NIVEL 2  
3  
000NIVEL 3  
3  
000NIVEL 4  
3  
000NIVEL 5  
2  
00NIVEL 6  
1  
0

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
17  
PREPARADOSTRUCOS  
4  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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>Conjurar elementales menores</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S
		Convocas elementales con VD 2 o menos en un espacio sin ocupar dentro del alcance. Son amistosos hacia ti y tus compañeros, obedecen cualquier orden verbal que les des y se defienden de criaturas hostiles. La cantidad de elementales aumenta según el nivel de conjuro x2 a nivel 6, y x3 a nivel 8.				
<input type="checkbox"/> 4	<u>Conjurar seres de los bosques</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
		Convoca criaturas feéricas con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas, obedecen tus órdenes y se defienden de criaturas hostiles. Convoca el doble de criaturas con nivel de conjuro 6 y el triple con nivel de conjuro 8.				
<input type="checkbox"/> 4	<u>Controlar agua</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
		Controla 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>Dominar bestia</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
		Una bestia que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Creas un vínculo telepático para darle órdenes que da lo mejor de sí por obedecer. Repite la TS al recibir daño. La duración aumenta por nivel de conjuro: 10 minutos a nivel 5, 1 hora a nivel 6, 8 horas a nivel 7.				
<input type="checkbox"/> 4	<u>Enredadera</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
		Conjuras una enredadera que brota del suelo en un espacio desocupado. Al lanzar el conjuro, y hasta que finalice como acción adicional, puedes dirigir a la enredadera para que arremeta contra una criatura a 30 pies. Debe superar una TS de Destreza o ser atrastrada 20 pies hacia la enredadera.				
<input type="checkbox"/> 4	<u>Espuma acuosa</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
		Conjuras una esfera de agua de un radio de 5 pies en un punto que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Esta puede levitar, pero no a más de 10 pies de altura. La esfera permanece hasta que el conjuro termina. Cualquier criatura situada en el espacio de la esfera deberá hacer una ti...				
<input type="checkbox"/> 4	<u>Guardián de la naturaleza</u>	Tránsmutación	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.				
<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>Insecto gigante</u>	Tránsmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	30 pies	V, S
		Transformas hasta a diez ciempiés, tres arañas, cinco avispas o un escorpión dentro del alcance en una versión gigante de su forma natural. Obbedecen tus órdenes verbales y, en combate, actúan en tu turno cada ronda. El DJ determina sus estadísticas y resuelve sus acciones y movimientos.				
<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 0). Cuando lances el conjuro, elige un elemento: aire, tierra, fuego o agua. La criatura se parecerá a un ser bipedo 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>Moldar la piedra</u>	Tránsmutación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
		Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño o una sección de piedra de no más de 5 pies en cualquier dimensión y le das la forma que se adapte a tu propósito. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible hacer mecanismos con detalles más finos.				
<input type="checkbox"/> 4	<u>Muro de fuego</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
		Crees 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 infinge 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.				
<input type="checkbox"/> 4	<u>Pérdida Elemental</u>	Tránsmutación	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>Piel pétrea</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
		Este conjuro hace que la carne de una criatura voluntaria que toques sea tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante y cortante no mágico.				
<input type="checkbox"/> 4	<u>Polimorfar</u>	Tránsmutación	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"/> 4	<u>Terreno alucinatorio</u>	Ilusión	10 minutos	24 horas	300 pies	V, S, M
		Crees 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.				