

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+2

15

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +2
- Constitución +9
- Inteligencia +5
- Sabiduría +9
- Carisma +2

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos -1
- Atletismo +12
- Engañar +2
- Historia -1
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación -1
- Juego de Manos +2
- Medicina +9
- Naturaleza -1
- Percepción +9
- Perspicacia +3
- Persuasión +2
- Religión -1
- Sigilo +8
- Supervivencia +9
- Trato con Animales +9

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+6

19 CA

+2 INICIATIVA

50 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 183

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 20d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DADOS DE GOLPE

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hojarroja	+11	1d6 + 1d8 +5 cort..
Arco largo	+8	1d8 +2 perforante
Hoz dorada	+6	1d4 cortante
Cuchillo de caza	+8	1d4 +2 perforante
Bastón	+6	1d6 Contundente

19 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Espada corta, Espada larga, Flauta, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza, Útiles de cocinero

Idiomas:

Común, élfico (aattivano), druidico, silvano, dracónico (imperial antiguo), mediano (meriandés).

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Escudo de madera CA 2
- Coraza de maderaclara +1 CA 15
- Tatuaje "amor de ninfa"
- Capa de plumas
- Paquete de explorador
- Útiles de cocinero
- Kit de herborista
- Brazal de mimbre
- Brazalete de la Tribu del Dragón de Hielo
- Colmillo de Droif
- Bandana del luto
- Jouthikko
- Cinturón de pociones
- Poción de invulnerabilidad
- Poción de curación suprema
- Equipo de Trasfondo - Salvaje
- Flauta
- Taparrabos
- Mochila de Idjikkhi
- Útiles de sanador
- * 10 piezas de oro.

No tengo muy buena opinión de la gente adinerada o de buenos modales. El dinero y los modales no te salvarán de un oso-lechuga hambriento. Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral)

IDEALES

Una agresión contra las tierras vírgenes de mi hogar es una agresión contra mi persona.

VÍNCULOS

Soy la persona más sabia, lista, fuerte, rápida y hermosa que conozco.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Druida Nivel 10:

- Bálsamo de la Corte de verano: Bálsamos 10d6 Máximo por turno 5d6
- Caminos ocultos
- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1
- Lanzamiento de conjuros
- Lumbre de Sombra y Luz de Luna

Brujo Nivel 4:

- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Mente despierta
- Ojos del guardián de las runas
- Pacto del tomo
- Visión sobrenatural

Explorador Nivel 6:

- Ataque adicional
- Compañero Primigenio
- Lanzamiento de conjuros
- Lucha a Ciegas

Dotes:

- Móvil
- Chef
- Resiliente
- Lanzador en combate

Rasgos personalizados:

- Compañero salvaje
- Canalizador mágico
- Conciencia primigenia
- Explorador Hábil: Sagacidad
- Explorador Hábil: Erfante
- Oponente Predilecto
- Don del viaje interplanar

RASGOS Y ATRIBUTOS

Alto y fuerte, mide 1'85 de altura con alrededor de 80 kg de peso. Su piel es morena surcada de cicatrices, en especial una que cruza en vertical su ojo derecho, y runas tatuada, cabello blanco habitualmente trenzado o con rastas y ojos del color de las hojas muertas del otoño, aunque uno de ellos se ilumina con un fulgor azul.

APARIENCIA



APARIENCIA

Nacido en el seno de una familia acomodada en la capital de los reinos de los bosques del este, Surian, Eleian creció con ciertos privilegios aunque marginado por su condición de mestizo.

Durante su adolescencia sobrevivió a la guerra civil provocada por el golpe de estado que puso fin a la democracia en la nación y se vio solo y exiliado.

Creció en entornos salvajes desde entonces, luchando por sobrevivir y ganando aliados inesperados entre manadas de lobos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

► **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

► **Móvil:** Tu velocidad aumenta en 40 pies. Al realizar una acción de terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante este turno. Tras atacar cuerpo a cuerpo a una criatura (impactes o no), no provocarás ataques de oportunidad de esa criatura durante el resto del turno.

► **Chef:** El tiempo invertido en dominar las artes culinarias ha dado sus frutos, otorgándote los siguientes beneficios. Aumenta tu puntuación de Constitución o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20. También obtienes competencia con útiles de cocinero si aún no la tienes. Como parte de un descanso corto,...

► **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.

► **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.

► **Bálsamo de la Corte de Verano:** Como acción adicional, puedes elegir a una criatura a la que puedas ver y se encuentre a 120 pies o menos de ti y gastar un número de dados de esta fuente igual o menor a la mitad de tu nivel de druida. El objetivo recuperará esos puntos de golpe, obtiene 1 punto de golpe temporal por cada dado.
- Bálsamos 10d6 Máximo por turno 5d6

► **Caminos ocultos:** Como acción adicional, en tu turno, puedes teletransportarte hasta 60 pies a un espacio libre que puedas ver. Como alternativa, puedes emplear una acción para teletransportar a una criatura que así lo desee hasta 30 pies, siempre a un espacio libre que puedas ver.

► **Druidico:** 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.

► **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

► **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.

► **Lumbre de Sombra y Luz de Luna:** Durante un descanso corto o largo, puedes invocar el poder de las sombras de la Corte Crepuscular para ayudarte a vigilar tu reposo. Al comienzo del descanso, tocas un punto cualquiera y una esfera de magia, de 30 pies de radio e invisible, aparecerá centrada en ese punto.

► **Lista de conjuros ampliada:** El Gran Antiquo te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujop. Los siguientes conjuros se añaden a tu lista de conjuros de brujop. Nivel 1: Susurros disonantes, Terribles carcajadas de Tasha Nivel 2: Detectar pensamientos, Fuerza fantasmal Nivel 3: Clarividenc...

► **Magia del pacto:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.

► **Mente despierta:** Comenzando en el nivel 1 tu conocimiento exterior te da la habilidad de tocar las mentes de otras criaturas. Puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver en un rango de 30 pies de ti. No necesitas compartir un idioma con la criatura para que comprenda tu men...

► **Ojos del guardián de las runas:** Puedes leer todo tipo de escritura.

► **Pacto del tomo:** Tu patrón te da un grimorio titulado Libro de las sombras. Cuando consigas este rasgo, elige tres trucos de cualquier lista de conjuros (no es necesario que sean de la misma lista). Mientras el libro esté en tu poder, puedes lanzar esos trucos a voluntad y no cuentan como trucos conocidos. Aunque...

► **Visión sobrenatural:** Puedes lanzar _Detectar magia_ a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.

► **Compañero Primigenio:** Invocas mágicamente a una bestia primigenia que extrae fuerza de tu vínculo con la naturaleza. La bestia es amistosa contigo y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Puedes elegir para ella uno de los siguientes perfiles: Bestia de Tierra Firme (VD 0), Bestia de los Mares (VD 0) o Bestia del Ciel...

► **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.

► **Lucha a Ciegas:** Visión ciega 40 pies, y puedes ver criaturas en ese rango que no estén tras cobertura total,

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 13 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	-------------------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
	Truco <u>Saber druidico</u>	Transmutación	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.					
	Truco <u>Salvajismo Primitivo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
	Canalizas 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 todo de daño de ácido. Después del ataque, tus dientes...					
<input type="checkbox"/>	1 <u>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 ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
	Convinces a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
	Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Mensajero animal</u>	Encantamiento	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
	Eliges una bestia diminuta para entregar un mensaje de hasta 25 palabras a un receptor descrito y en una ubicación conocida por ti. Viajará 25 millas/hora (50 millas/hora volando) y reproducirá el sonido de tu voz al encontrar al destinatario. Aumenta la duración 48 horas por nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	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>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 30d6 de relámpago (más todo por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.					
<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"/>	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.					
<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"/>	5 <u>Controlar vientos</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	300 pies	V, S
	Tomas el control del aire dentro de un cubo de 100 pies que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Cuando lanzas este conjuro, escoge uno de los siguientes efectos, que permanecerá activo durante toda la duración del conjuro, a menos que uses una acción en un turno posterior para cambiar a...					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Paso arbóreo</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
	Una vez por ronda, puedes entrar en un árbol y moverte desde ahí a otro árbol del mismo tipo que se encuentre a 500 pies o menos. Deben estar vivos y tener al menos el mismo tamaño que tú. Usando 5 pies de movimiento entras en un árbol, y usando otros 5 apareces a 5 pies del árbol de destino.					

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

2
00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

CONOCIDOS

TRUCOS

3

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>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.					
	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>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
	Truco <u>Moldear la Tierra</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	30 pies	S
	Elige un fragmento de barro o tierra que puedas ver, se encuentre dentro del alcance y quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularlo de una de las formas siguientes: Si eliges una zona de tierra suelta, podrás excavarla instantáneamente, desplazarla sobre el suelo y depositarla ...					
	Truco <u>Ráfaga</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	Tomas el control del mismo aire y le obligas a crear uno de los siguientes efectos en un punto que puedas ver y se encuentre dentro del alcance: Una criatura Mediana o más pequeña que elijas deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o será empujada hasta 5 pies en dirección opuesta...					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 Pq temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos Pq temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.					
<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"/>	1 <u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
	Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					

Otoño (Eleian d'Alarios)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 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 $1d8/\text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica para lanzar conjuros}$. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/> 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.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.						
<input type="checkbox"/> 1	<u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen $1d6$ puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.						
<input type="checkbox"/> 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.						
<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.						