



kuta
NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 7

CLASE Y NIVEL

Ermitaño

TRASFONDO

Nela_Ai

JUGADOR

Elfo de los bosques

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

-1

8

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+5

21

CARISMA

+1

13

- Fuerza 0
 - Destreza +3
 - Constitución -1
 - Inteligencia +6
 - Sabiduría +8
 - Carisma +1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
 - Arcanos +3
 - Atletismo 0
 - Engañar +1
 - Historia +3
 - Interpretación +1
 - Intimidar +1
 - Investigación +3
 - Juego de Manos +3
 - Medicina +8
 - Naturaleza +6
 - Percepción +8
 - Perspicacia +5
 - Persuasión +1
 - Religión +6
 - Sigilo +3
 - Supervivencia +8
 - Trato con Animales +8
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +3 INICIATIVA 35 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 49

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 708

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Estoy absolutamente calmado, incluso ante el desastre. A menudo me pierdo en mis propios pensamientos, sin ser consciente de mi entorno.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Vive y Deja Vivir. Inmiscuirse en los asuntos de otros sólo genera problemas. (Neutral)

IDEALES

Si aquello que descubri saliera a la luz, traería la ruina al mundo.

VÍNCULOS

Me gusta guardar secretos y no los compartiría con nadie.

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

Elfo de los bosques:

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

Druida Nivel 7:

- Conjuros del círculo de la tierra
- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Lanzamiento de conjuros
- Recuperación natural
- Truco adicional
- Zancada de la tierra

18 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Espada corta, Espada larga, Hacha, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

Idiomas:

Común, Druidico, Élfico, Mediano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

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.
- ▶ **Conjuros del círculo de la tierra:** En los niveles 3, 5, 7 y 9 consigues acceder a los conjuros del círculo conectados con la tierra en la que te convertiste en druida. Siempre los tienes preparados y no cuentan para el número de conjuros que puedes preparar cada día.
- ▶ **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 (redondeado hacia abajo). Vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres. - VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darte 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.
- ▶ **Recuperación natural:** Durante un descanso breve, puedes recuperar los espacios de conjuro que elijas mientras la suma de sus niveles sea igual o menor que la mitad de tu nivel de druida (redondeado hacia abajo) y mientras sean de nivel inferior a 6. Puedes usar ese rasgo una vez por descanso prolongado.
- ▶ **Truco adicional:** Cuando eliges este círculo en el nivel 2, aprendes un truco de druida adicional de tu elección.
- ▶ **Zancada de la tierra:** Moverte por terreno difícil no mágico no te cuesta ningún movimiento adicional. También puedes pasar por plantas no mágicas sin que estas te talenten y sin recibir daño de ellas si tienen pinchos, espinas o un peligro similar. Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra plantas q...

kuta

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

12

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear Hoguera</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Creas una hoguera en un punto del suelo que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, el fuego mágico llena un cubo de 5 pies. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lanzas el conjuro deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o réci...						
	Truco <u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Garrate / 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 lanzas de nuevo o sueltas el arma.						
	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>Látigo de espinas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, la atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
	Truco <u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
	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>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.						
<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 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brazos de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas a 10 pies. Deben superar una TS de Fuerza o sufrir 2d6 puntos de daño necrótico y perder sus reacciones hasta su siguiente turno. Superando la TS, sólo sufre la mitad de daño. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brebaje cáustico de Tasha</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Un chorro de ácido emana de ti en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar empapada en ácido durante la duración del conjuro o hasta que una criatura use su acción para ra...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo abrasador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderá al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede pará apagar el fuego.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo atronador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma suena como un trueno que se escucha a 300 pies. El ataque inflige 2d6 puntos de daño de trueno extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Fuerza o ser empujada a 10 pies de ti y tumbada.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Catapulta</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	S
Elige un objeto que pese entre 1 y 5 libras, se encuentre dentro del alcance y no esté siendo vestido ni transportado. Este vuela describiendo una recta línea de hasta 90 pies en una dirección que escojas antes de caer al suelo, deteniéndose si impacta contra una superficie sólida. Si el objeto f...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...						
<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/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"/>	1 <u>Descarga Caótica</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas una masa trémula y ondulante de energía caótica contra una criatura situada dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este sufre 2d8 + 1d6 de daño. Elige uno de los d8. El número de ese dado determina el tipo de daño del ataque, tal y como se...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Descarga Caótica</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas una masa trémula y ondulante de energía caótica contra una criatura situada dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este sufre 2d8 + 1d6 de daño. Elige uno de los d8. El número de ese dado determina el tipo de daño del ataque, tal y como se...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disco flotante de Tenser</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Creas un disco de 3 pies de diámetro flotando 3 pies en un espacio sin ocupar. Aguanta hasta 500 libras y te sigue para permanecer a 20 pies de ti siempre que pueda. Si te alejas más de 100 pies del disco (porque no es capaz de seguirte), el conjuro termina.						

kuta

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 1 O	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 4) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro <u>Proyectil mágico</u> .						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
<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>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 estáis 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"/>	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"/>	1 <u>Salto</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 40 pies hasta que el conjuro termina						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hoja de fuego</u>	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 infligir 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	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 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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Passar 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>Piel robliza</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"/>	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>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 40 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>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>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>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 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>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.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 1 O	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	3 <u>Fundirse con la piedra</u>	Transmutación	1 acción (crítal)	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>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 3d8 de relámpago (más 1d8 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"/>	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>Tormenta de aguanieve</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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Adivinación</u>	Adivinación	1 acción (crítal)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Contactas con un dios (o su sirviente) al que puedes hacer una única pregunta concerniente a una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en un plazo máximo de 7 días. El director de juego te dará una respuesta veraz, la cual puede ser una frase corta, una rima críptica o un augurio.						
<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 1d8 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 amistosas 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
Convocas 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
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>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 arrastrada 20 pies hacia la enredadera.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Insecto gigante</u>	Transmutación	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. Obedecen 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>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>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>Muro de fuego</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.						
<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>	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"/>	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>Animar objetos</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Hasta 10 objetos no mágicos que nadie lleve ni transporte cobran vida (Medianos cuentan como 1, grandes como 4 y Enormes como 8). Les das órdenes como acción adicional. Son constructos con CA, PG, ataques, FUE y DES según tamaño. Puedes animar 2 objetos más por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Atadura planar</u>	Abjuración	1 hora	24 horas	60 pies	V, S, M
Vinculas a tu servicio a un celestial, un elemental, una fata o un infernal, que debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de Carisma o quedar ligado para servirte y seguir tus órdenes lo mejor que pueda. La duración aumenta según el nivel de conjuro.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Caparazón antivida</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Una barrera reluciente se extiende desde ti en un radio de 10 pies, moviéndose contigo, y repele a todas las criaturas salvo no muertos y constructos. Las criaturas						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 1 O	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	5 <u>Carcaj veloz</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tu carcaj produce una cantidad infinita de munición no mágica que salta hacia tu mano cuando tratas de alcanzarla. En cada turno, puedes usar una acción adicional para realizar dos ataques con un arma que use la munición del carcaj. Tras atacar, el carcaj reemplaza la pieza que has usado por otra.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Castigo desterrador</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma inflige 5d6 puntos de daño de fuerza extra al objetivo. Además, si el ataque reduce los PG a 50 o menos, lo destierras. Si pertenece a otro plano, desaparece, retornando a él. Si no, queda atrapada en un semiplano inofensivo. Regresa donde estaba al acabar el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Círculo de teletransportación</u>	Conjuración	1 minuto	1 asalto	10 pies	V, S, M
Dibujas un círculo de 10 pies de diámetro en el suelo con símbolos que conectan con un círculo permanente de tu elección, cuyos símbolos conoces y en tu mismo plano. Un portal se abre hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entre en él aparece en el destino inmediatamente.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Conjurar elemental</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Conjuras un elemental en un área de aire, tierra, fuego o agua de 10 pies cúbicos. Es amistoso hacia ti y tus compañeros. Tiene sus propios turnos e iniciativa, obedece tus órdenes verbales. Se vuelve hostil si pierdes la concentración. Aumenta el VD en 1 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Conjurar lluvia de flechas</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Lanzas un arma una unidad de munición no mágicas al aire y eliges un punto dentro del alcance del conjuro. Cientos de duplicados caen como una descarga y luego desaparecen. Las criaturas en un cilindro de 40 pies de radio deben superar una TS de Destreza o sufrir 8d8 de daño (la mitad si la supera).						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Creación</u>	Ilusión	1 minuto	Especial	30 pies	V, S, M
Sacas hebras de materia de las sombras para crear un objeto inerte no mayor que un cubo de 5 pies dentro del alcance. La duración depende del material del objeto. La creación no sirve como material para otro conjuro. El tamaño del cubo aumenta 5 pues por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<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>Dominar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría (con ventaja si estás luchando contra él) o quedar hechizado. Puedes darle órdenes con un vínculo telepático y hará lo posible por obedecértas. La duración aumenta hasta 10 minutos a nivel de conjuro 6, 1 hora a 7 y 8 horas a nivel 8.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Ensueño</u>	Ilusión	1 minuto	8 horas	Ilimitado	V, S, M
Da forma a los sueños de una criatura que conozcas y que esté en tu mismo plano. Tú o una criatura voluntaria que tocas actuáis como mensajeros. Si el objetivo está durmiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Escudriñar</u>	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Elige una criatura que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. Debe hacer una TS de Sabiduría, modificada según lo bien que conoces al objetivo y el tipo de conexión física que tienes con él. Si falla, se crea un sensor invisible que le sigue a través del cual puedes ver y escuchar.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Fortalecer Habilidad</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tu magia profundiza la comprensión de una criatura de sus propias aptitudes. Tocas a una criatura voluntaria y le das conocimientos en una habilidad de su elección. Hasta que termine el conjuro, la criatura duplica su bonificador por competencia para las pruebas de característica que usan la habilidad.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Golpe de viento Acerado</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	S, M
Blandes el arma utilizada en el lanzamiento y luego desapareces para golpear como el viento. Elige hasta cinco criaturas que puedas ver y se encuentren dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra cada una de ellas. Si impactas, el objetivo recibe 6d6 de daño de fuerza. ...						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Golpe flamigero</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Una columna de fuego olivo de 40 pies de altura y 10 de radio cae en el punto que elijas. Las criaturas dentro hacen una TS de Destreza. Si fallan reciben daño igual a 4d6 fuego + 4d6 radiante. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 (fuego o radiante) por nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Llamada infernal</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Pronunciando una oración oscura, convocas a un diablo de los Nueve Infernos. Eliges el tipo del diablo, que debe ser de valor de desafío 6 o inferior, como un diablo punzante o un diablo barbado. La criatura aparece en un espacio desocupado que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El diu...						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Muro de piedra</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Creas una pared mágica de piedra sólida en un punto que elijas. Tiene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 paneles contiguos cuadrados de 10 pies co paneles de 10x20 pies con 3 pulgadas de grosor). Puedes darle forma al muro. Si mantienes la concentración, se vuelve permanente.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Telequinesis</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S
Al lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hasta 1000 libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Círculo de muerte</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Crea una esfera de energía negativa de 60 pies de radio de radio en un punto dentro del alcance. Las criaturas en el área deben superar una TS de Constitución o sufrir 8d6 puntos de daño necrótico. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 2d6 por cada nivel de conjuro por encima de 6.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Conjurar feérico</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S
Convocas a una criatura feérica con un VD hasta 5 o un espíritu feérico en forma de bestia con un VD hasta 6. Es amistosa hacia ti y obedece tus órdenes. Si pierdes la concentración, se vuelve hostil y podría atacar. El VD aumenta en 1 por cada nivel de conjuro por encima de 6.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Crear muerto viviente</u>	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Solo de noche. Hasta 3 cadáveres humanoides de tamaño Mediano o Pequeño seleccionados se convierten en necrófagos bajo tu control. Como acción adicional, puedes darte órdenes mentales si se encuentran hasta a 120 pies de ti. Antes de 24 horas, debes lanzarles de nuevo el conjuro o se liberarán.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Curar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Dañar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe superar una TS de constitución o recibir 14d6 de daño necrótico. Si tiene éxito, la mitad. El daño no puede reducir						

kuta

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 1 O	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	6 <u>De la carne a la piedra</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Constitución o quedar apresado. Debe hacer otra TS al final de cada turno. Si supera 3 tiradas, el conjuro termina. Si falla 3 veces, se convierte en piedra mientras dura el conjuro. Si mantiene la concentración, el efecto permanece hasta disipado.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Encarcelar Alma</u>	Nigromancia	1 reacción	8 horas	60 pies	V, S, M
Este conjuro arrebató el alma a un humanoide en el momento de su muerte y la atrapa dentro de la pequeña jaula que utilizas como componente. Un alma robada de esta manera queda dentro de la jaula hasta el final del conjuro o hasta que dicha prisión sea destruida, lo que provoca que termine el con...						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Encontrar el camino</u>	Adivinación	1 minuto	Concentración 1 día	Personal	V, S, M
Elige como destino una localización con la que estés familiarizado, en tu mismo plano plano de existencia e inmóvil. Sabes lo lejos que está y en qué dirección se encuentra. Cuando se te presenta una elección de sendas en el camino, sabes de manera automática cuál es la ruta más corta y directa.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Escudo de platino de Fizban</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas un campo de luz plateada que rodea a una criatura de tu elección dentro del alcance (puedes elegirte a ti mismo). El campo brilla con luz tenue a 5 pies. Mientras está rodeada por el campo, una criatura obtiene ciertos beneficios.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Esfera congelante de otituke</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	300 pies	V, S, M
Un globo de energía helada sale de tus dedos y explota en un punto que elijas. Las criaturas en una esfera de 60 pies de radio deben superar una TS de Constitución o sufrir todo el daño por frío. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 6.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Fisura gravitacional</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Manifiestas una brecha de energía gravitacional en una línea con origen en ti y tiene 100 pies de largo y 5 de ancho. Toda criatura en esa línea debe superar una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 8d8 de daño de fuerza si falla, o la mitad si supera la salvación. Toda criatura a 10...						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Guardas y guardias</u>	Abjuración	10 minutos	24 horas	Toque	V, S, M
Creas una custodia que protege 2500 pies cuadrados de un espacio del suelo, con una altura de hasta 20 pies. Puedes especificar individuos que no se vean afectados por todos o algunos de los efectos o indicar una contraseña. Crea telarañas en las escaleras, bruma en los pasillos, cierra puertas, etc						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Indumentaria de llamas</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Llamas delgadas y delicadas envuelven tu cuerpo hasta el final de la duración del conjuro, emitiendo luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies más allá. El fuego no te hace daño. Hasta que el conjuro termine, obtienes los siguientes beneficios Eres inmune al daño de fuego y tien...						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Indumentaria de Piedra</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Hasta que el conjuro termine, pedacitos de roca se extienden por tu cuerpo, de modo que obtienes los siguientes beneficios: Ganas resistencia al daño contundente, cortante y perforante proveniente de ataques no mágicos. Puedes utilizar una acción para crear un pequeño terremoto en el suelo en u...						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Mal de ojo</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Una criatura que veas y pueda verte a 60 pies o menos debe superar una TS de Sabiduría o quedar afectada por un efecto de tu elección: asqueado (desventaja en ataques y pruebas de caract.), aterrado (se aleja de ti) o dormido. Cada turno, puedes usar tu acción para afectar a otra criatura diferente.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Muro de espinas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Creas un muro de arbustos espinosos de 5 pies de grosor que bloquea la visión. Puede ser de hasta 60 pies de largo y 10 de alto o un círculo de 20 pies de diámetro y hasta 20 de alto. Cruzarlo o encontrarse en el área requiere superar una TS de Destreza o sufrir 7d8 (+1d8 por cada nivel sobre 6).						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Prisión Mental</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	S
Intentas encerrar a un objetivo dentro de una celda ilusoria que solo él percibe. Una criatura de tu elección que puedas ver y se encuentre dentro del alcance deberá realizar una tirada de salvación de Inteligencia. El objetivo tiene éxito automáticamente si es inmune a ser hechizado. Si la super...						