

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +3
- ☒ Sabiduría +7
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina +5
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +7
- ☒ Perspicacia +7
- ☒ Persuasión +3
- ☐ Religión 0
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +5
- ☒ Trato con Animales +7

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco corto	+6	1d6 +3 perforante
Bastón de fue...	+6	1d6
Hoja de luna +1	+4	1d4 +1 cortante
Bastón	+3	1d6 Contundente
Daga	+9	1d4 +3 perforante
Cimitarra	+8	1d6 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

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

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

Druida Nivel 7:

- Aparición Abrupta
- Bestia Arcana
- Bestia Ósea
- Conjuros de Sangre
- Druidico
- Evolución de Sangre
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Lanzamiento de conjuros
- Magia Primitiva

Monje Nivel 1:

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

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Comun y dragon

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo +1 CA 3
 - Placas y malla CA 15
 - Cuero CA 11
 - Cota de escamas CA 14
 - Paquete de explorador
 - Canalizador Druidico
 - Libro de raton
 - Infusión de Ludwig
 - Cabás
 - Relicario vahlok
 - vahlok - Patagios
 - vahlok - Pupilas
 - vahlok - Pupilas
 - vahlok - Escamas CA +1
 - vahlok - Escamas CA +1
 - Encanto de máscara
 - Los 4 Pétalos - Rango D
 - Los 4 Pétalos - Rango C
 - Los 4 Pétalos - Rango B
 - ZiiDov-Thir
 - Kit de herborista
- (Espacios de Sintonización 3/3)

Inventario

- Herramientas de artesano
- Kit de tejer
- 10 frascos de aceite
- 10 manta
- 1 linterna sorda

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

APARIENCIA

NOTAS ADICIONALES

Cat proviene de un pueblo llamado steampunk en donde este vivía tranquilamente hasta que fue enviado a un cierto lugar para conocer más sobre la vida fuera de su ciudad, el nombre de cat se lo pusieron sus padres quienes le gustaban bastante los gatos y estos no se les ocurrió mejor idea que nombrar a su hijo "cat" y en todos sus años tanto como sus padres como otras personas al escuchar el nombre de cat se les hacía raro hasta algunas personas le acariciaban la cabeza tratándolo como un gato lo cual este género que no le gustaba mucho ser acariciado en la cabeza se le hacía algo raro pero debido a su estilo de vida cat obtuvo algunos conocimientos a su vez ganándose el interés por los objetos mágicos o cualquier cosa fuera de lo común.

ACADEMIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Aparición Abrupta: Desde Nivel 2, cuando uses tu Forma Salvaje, puedes elegir realizar un movimiento especial al momento de transformarte.
- ▶ Bestia Arcana: Al entrar en tu Forma salvaje, mantienes tu mente clara y distribuyes por tu sangre las cualidades mágicas de tu foco druidico.
- ▶ Bestia Ósea: Al entrar en tu **Forma salvaje**, tu transformación exterioriza gran parte de sus huesos para formar una capa que te fortalece.
- ▶ Conjuros de Sangre: El arte de la sangre te permite conocer y efectuar algunos nuevos conjuros.
- ▶ Druidico: Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advierten inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.
- ▶ Evolución de Sangre: A nivel 2, aprendes a mejorar tu forma salvaje eligiendo entre 3 posibles evoluciones con características y habilidades particulares.
- ▶ Forma salvaje: Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres.
- VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- ▶ Lanzamiento de conjuros: Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.
- ▶ Magia Primitiva: A nivel 6, mientras te encuentras en tu forma salvaje, puedes potenciar tus acciones mediante la magia que fluye en tu interior. Puedes invertir espacios de conjuro al realizar estas acciones para obtener beneficios. Atacar. Al realizar una tirada de ataque, puedes gastar un espacio de conjuro....
- ▶ Artes marciales: Cuando usas arma de monje y no llevas armadura ni escudo. Puedes usar Des en lugar de Fue para ataque y daño. Puedes usar el dado de daño desarmado en lugar del daño del arma. Tras atacar desarmado o con arma de monje, puedes usar una acción adicional para realizar un ataque desarmado.
- Daño desarmado: 1d4
- ▶ Defensa sin armadura: Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.

RASGOS

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

11

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirad...						
	Truco <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 lanzas de nuevo o sueltas el arma.						
	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.						
<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>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>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"/>	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 hacerte 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>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>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) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	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>Tembor 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"/>	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 10 pies hasta que el conjuro termina						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo sueña. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Calentar metal</u>	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 soñarlo. 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 <u>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.						

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

11

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 2	<u>Dulce descanso</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Espíritu Sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Invocas un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. Este ser intangible aparece en un cubo de 5 pies que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El espíritu aparenta ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o un...						
<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>Invocar bestia</u>	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 o). 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	<u>Llama permanente</u>	Evocación	1 acción	Hasta disipado	Personal	V, S, M
Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Localizar animales o plantas</u>	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	<u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Piel robaliza</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>Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujadas 15 pies. Acercarse por la línea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Arma elemental</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Conviertes un arma tocada en mágica. El arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e inflige 1d4 puntos de daño extra del tipo elegido (ácido, frío, fuego, electricidad o sónico) al impactar. El bonificador y daño aumentan a +2/2d4 a nivel 5+ y a +3/3d4 a nivel de conjuro 7+.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Aura de vitalidad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 Puntos de Golpe.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>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 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>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>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 o). Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo furioso, alegre o burlesco. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu ele...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Llamar al relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d10 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.						

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

11

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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
Conjurás una ola de agua que se estrella contra un área que se encuentre dentro del alcance. El área puede ser de hasta 30 pies de largo, 10 pies de ancho y 10 pies de altura. Toda criatura situada en la zona deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Con un fallo, sufrirá 4d8 de daño cont...						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Respirar bajo el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Tierra en Erupción</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Elige un punto sobre el suelo que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Una explosión de piedra y tierra mezcladas estalla en un cubo de 20 pies centrado en ese punto. Todas aquellas criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufrirá ...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>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>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>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 apesado. 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>Moldear la piedra</u>	Transmutación	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>Pérdición Elemental</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
Elige una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance y escoge uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o será afectado por el conjuro mientras este se mantenga. La primera ...						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.						
<input type="checkbox"/> 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.						