

Yoalli  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 6  
CLASE Y NIVEL

Ermitaño  
TRASFONDO

karueatshope  
JUGADOR

Tiefling  
ESPECIE

Caótico bueno  
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza -1
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +4
- ☒ Sabiduría +7
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

9

CA

-1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 46

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Estuve aislado por tanto tiempo que raramente hablo, prefiriendo los gestos y algún gruñido ocasional. No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Todas las vidas son preciadas hasta que atentan con mis seres queridos. Para bien o para mal la naturaleza te dará lo que necesitas.

IDEALES

Me reclusi porque perdí a mi madre y crecí en el bosque, y no podía confiar en nada que no fuera la naturaleza.

VÍNCULOS

Busco venganza de aquellos que mataron a mi madre. No tengo modales o sentido del espacio personal. Pienso que todos los animales pueden ser apapachables.

DEFECTOS

Tiefling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Druida Nivel 6:

- Conjuros del Círculo
- Druidico
- Entidad Simbiótica
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Halo de Esporas: 1d6 de daño necrótico
- Lanzamiento de conjuros
- Plaga Fúngica

Dotes:

- Telequinético

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

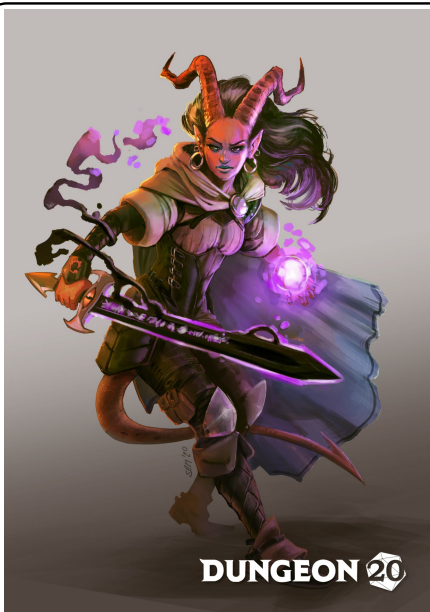
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Piel de color azul oscuro, cuernos parecidos a los de las ovejas saliendo de su frente, el izquierdo con un pedazo roto, ojos blanquesinos, nariz respingada y facciones finas, orejas afiladas, no muy alta (1.50 m), tiene alas de murciélago con algunos hoyos en las membranas y una se ve algo chueca.



APARIENCIA

Si bien tiene alas no puede volar, y también es ciega pero utiliza ecolocalización

Yoalli vivía una vida normal, su madre y ella se separaron de la tribu, como normalmente hacen las madres al parir, para poder enseñarles a volar a sus hijos, le enseñó a convivir en armonía con la naturaleza hasta que un día fueron atacadas, Yoalli aún no aprendía a volar y empujó a su madre a una situación en donde solo volando podría escapar, para que al menos ella estuviera a salvo, sin embargo su madre se negó a dejarla sola y escapar y voló directo hacia la batalla, Yoalli no pudo dejarla sola y esconderse por lo que ambas pelearon, si bien ella sobrevivió, resguardó el último aliento de su madre en su memoria, la cubrió con sus alas rotas al despedirse de ella y deambuló en un nuevo mundo que sólo era capaz de percibir con 4 sentidos, de ahí se dedicó a sobrevivir y convivir con la naturaleza ya que fue su refugio y salvación después de aquella tragedia.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

► **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este r...

► **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

► **Telequinético:** Aprendes a mover cosas con tu mente, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el truco Mano de mago. Puedes lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos y puedes hacer invisible la mano espect...

► **Conjuros del Círculo:** Tu vínculo simbiótico con los hongos y tu capacidad de aprovechar el ciclo de la vida y la muerte te permite acceder a ciertos conjuros. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no contarán para el total de conjuros que puedes preparar cada día. Aunque recibas un co...

► **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.

► **Entidad Simbiótica:** Obtienes la capacidad de canalizar magia a tus esporas. Como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para activar esas esporas en lugar de transformarte en bestia y obtendrás 4 puntos de golpe temporales por cada nivel que tengas en esta clase. Mientras este rasgo esté activo, obti...

► **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.

► **Halo de Esporas:** Estás rodeado de esporas necróticas invisibles, que resultan inofensivas hasta que las lanzas contra una criatura cercana. Cuando una criatura que puedas ver se mueva a un espacio a 10 pies o menos de ti o comience su turno allí, puedes usar tu reacción para infligir 1d4 de daño necrótico a esa c...  
- 1d6 de daño necrótico

► **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.

► **Plaga Fúngica:** Obtienes la capacidad de infestar un cadáver con tus esporas para reanimarlo. Si una bestia o un humanoide Pequeño o Mediano muere a 10 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para reanimarlo y se levantará inmediatamente con 1 punto de golpe. La criatura tiene el perfil de Zombi (VD 1/4) del...

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

10

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

| PREP NIVEL  | NOMBRE                                   | ESCUELA       | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN                 | ALCANCE  | COMPS   |
|---|--|---------------|--------------------|--------------------------|----------|---------|
|   | Truco <u>Plaga</u>                       | Conjuración   | 1 acción           | Instantáneo              | 30 pies  | V, S, M |
| Creas un enjambre de ácaros, pulgas y otros parásitos, que aparecen momentáneamente sobre una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibirá 1d6 de daño de veneno y se moverá 5 pies en una dirección a...  |  |               |                    |                          |          |         |
|   | 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       |
| Canaliza magia primordial para hacer que tus dientes o uñas se afilen, listos para lanzar un ataque corrosivo. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura situada a un 5 pies o menos de ti. Si impactas, el objetivo recibe 1d10 de daño de ácido. Después del ataque, tus dientes...  |  |               |                    |                          |          |         |
|   | 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>Detectar venenos y enfermedades</u> | Adivinación   | 1 acción (ritual)  | Concentración 10 minutos | Personal | V, S, M |
| Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.  |  |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>  | 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>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>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>Vincular Bestia</u>                 | Adivinación   | 1 acción           | Concentración 10 minutos | Toque    | V, S, M |
| Estableces un enlace telepático con una bestia a la que toques y que sea amistosa o esté hechizada por ti. Si su inteligencia es 4 o superior, el conjuro falla. Dicho enlace se mantendrá activo hasta que el conjuro termine, siempre y cuando la criatura y tú os encontráis el uno dentro de la línea...  |  |               |                    |                          |          |         |
| <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>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 0). Cuando lances el conjuro, elige un hábitat: tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat... |  |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>  | 2 <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>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.    |  |               |                    |                          |          |         |
| <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>Sordera / Ceguera</u>               | Nigromancia   | 1 acción           | 1 minuto                 | 30 pies  | V       |
| Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.                        |  |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>  | 3 <u>Animar a los muertos</u>            | Nigromancia   | 1 minuto           | Instantáneo              | 10 pies  | V, S, M |
| Creas sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.      |  |               |                    |                          |          |         |
| <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>Forma gaseosa</u>                   | Transmutación | 1 acción           | Concentración 1 hora     | Toque    | V, S, M |
| Una criatura tocada se transforma en una nube brumosa, junto con todo lo que lleve. Vuela a una velocidad de 10 pies, tiene resistencia al daño no mágico y ventaja en las TS de Fue, Des y Con. Puede atravesar pequeños agujeros. No cae incluso incapacitado. No puede hablar, atacar o lanzar conjuros.   |  |               |                    |                          |          |         |