



Alethra ondbar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 5

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Zephyrian

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +3
- ☒ Inteligencia +4
- ☒ Sabiduría +6
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +2
- ☒ Medicina +6
- ☒ Naturaleza +4
- ☒ Percepción +6
- ☐ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión -1
- ☒ Religión +4
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +3
- ☒ Trato con Animales +6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+2

INICIATIVA

50

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO  
Cimitarra de hues. +5 1d6 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo de madera sagrada CA 2  
- Armadura de cuero cubierto con púas  
de ramas punzantes CA 12

EQUIPO

No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Crecí en un ambiente aislado, sólo con mi familia y la vida natural. No fue decisión mía recluirme, pero no me vi en la necesidad de buscar mucho más allá durante mi crecimiento.

VÍNCULOS

Mi falta de contacto y conocimiento de las normas sociales convencionales, me causa situaciones incómodas en entornos comunicativos y negociaciones.

DEFECTOS

Druida Nivel 5:

- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Forma salvaje de combate
- Formas del círculo: Forma de Bestia: VD 1
- Lanzamiento de conjuros

Dotes:

- Móvil

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

16

Competencias:

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

Idiomas:

Común, enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Alethra Ondbar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Cabello oscuro y ojos heterocromáticos, piel clara y ligeramente tostada. Cicatriz en el rostro y marcas en las manos. Altura y complexión promedio.

APARIENCIA



APARIENCIA

Hija de padre druida y madre paladín, que se conocieron defendiendo lo que fue su hogar; vivió reclusa en un santuario natural -al menos los terrenos que lograron sobrevivir-, que fue azotado por huestes oscuras que buscaban usar la vida en él para su beneficio. Aprendió sobre diversas razas a causa de las campañas de su madre, antes de que ésta desertara las filas, así como habilidades de combate; de su padre recibió la conexión especial con la naturaleza, y por la cual siguió el camino druidico. Creció viendo a su padre en forma de felino, recorriendo y explorando su territorio, así como oyendo a los lobos que rodeaban las forestas colindantes; con quienes incluso tuvo algunos enfrentamientos, y que dejaron en su rostro una marca para recordarles.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Móvil:** Tu velocidad aumenta en 10 pies. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante este turno. Tras atacar cuerpo a cuerpo a una criatura (Impactes o no), no provocarás ataques de oportunidad de esa criatura durante el resto del turno.
- ▶ **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advertís inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría ("Percepción") CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.
- ▶ **Forma salvaje:** Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres.  
- VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- ▶ **Forma salvaje de combate:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1d8 puntos de golpe por nivel de conjuro gastado.
- ▶ **Formas del círculo:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío mayor (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).  
- Forma de Bestia: VD 1
- ▶ **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.

Le cuesta captar insinuaciones o "leer entre líneas". Shapeshifting Lobo Terrible y Araña Gigante.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Alethra Ondbar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

8

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>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>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).						
<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>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>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 soltarlo. 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>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>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>Visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria para concederte 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>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.						