



Amilù

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 3

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

Nataalia_

JUGADOR

Elfo de los bosques

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

| | |
|--------|----|
| FUERZA | -1 |
| | 9 |

| | |
|----------|----|
| DESTREZA | +2 |
| | 14 |

| | |
|--------------|----|
| CONSTITUCIÓN | 0 |
| | 11 |

| | |
|--------------|----|
| INTELIGENCIA | +1 |
| | 13 |

| | |
|-----------|----|
| SABIDURÍA | +3 |
| | 16 |

| | |
|---------|----|
| CARISMA | 0 |
| | 10 |

| | |
|--|----|
| <input type="radio"/> Fuerza | -1 |
| <input type="radio"/> Destreza | +2 |
| <input type="radio"/> Constitución | 0 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia | +3 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría | +5 |
| <input type="radio"/> Carisma | 0 |

TIRADAS DE SALVACIÓN

| | |
|--|----|
| <input type="radio"/> Acrobacias | +2 |
| <input type="radio"/> Arcanos | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo | +1 |
| <input type="radio"/> Engañar | 0 |
| <input type="radio"/> Historia | +1 |
| <input type="radio"/> Interpretación | 0 |
| <input type="radio"/> Intimidar | 0 |
| <input type="radio"/> Investigación | +1 |
| <input type="radio"/> Juego de Manos | +2 |
| <input type="radio"/> Medicina | +3 |
| <input type="radio"/> Naturaleza | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Percepción | +5 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia | +5 |
| <input type="radio"/> Persuasión | 0 |
| <input type="radio"/> Religión | +1 |
| <input type="radio"/> Sigilo | +2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia | +5 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales | +5 |

HABILIDADES



| | | |
|----|------------|-----------|
| 13 | +2 | 35 |
| CA | INICIATIVA | VELOCIDAD |

Puntos de Golpe Máximos 23

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|------------|--------|-------------------|
| Arco corto | +4 | 1d6 +2 perforante |
| Daga | +4 | 1d4 +2 perforante |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
 - Kit de explorador
 - Trasformación "Dire Wolf"
 - Trasformación "Búho gigante"
 - Trasformación "Canario"
- Inventario:

- Foco drídico: Piedra imbuida en magia drídica verde con una hoja tallada
-x Abrigo con capucha

oro.25

xp 0
Puntos de inspiración: 0

Capacidad de carga (lb): 0-30 lb (cíviana) / 31-60 lb (medianas) / 61-90 (Pesada)
capacidad de mochila: 50lb

Carga de equipamiento: 13 lb
Carga de items : 58 lb
Carga total: 71 lb

Desventajas de carga: Mediana (~15 spe) / Pesada (~4 dex)

EQUIPO

Me impulsa una pasión por los viajes que me condujo muy lejos de mi hogar. Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico) Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral) Bien Mayor. Es responsabilidad de cada persona procurar la máxima felicidad para

IDEALES

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

VÍNCULOS

Recuerdo todos los insultos que he recibido y albergo un resentimiento silencioso hacia toda persona que alguna vez me ha ofendido. Tardo mucho en confiar en los miembros de otras razas, tribus y sociedades.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

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

Druida Nivel 3:

- Drídico
- Forma salvaje: VD máximo 1/4. Sin velocidad ni volando ni nadando.
- Forma salvaje de combate
- Formas del círculo: Forma de Bestia VD 1
- Lanzamiento de conjuros

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Bastón, Caña de pescar, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Espada corta, Espada larga, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza, Trampa para cazar

Idiomas:

Humano, Elfo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Amilù

NOMBRE DEL PERSONAJE

Estatura media, mide 1.64, orejas puntiagudas (duh) con un piercing en la oreja izquierda. Tiene lunares en la cara. Contextura media. Pelo ondulado, hasta la cadera, pelo trenzado y con una mezcla de colores donde la parte de adelante es anaranjado y amarillo, y la parte de atrás es turquesa. Un ojo de color café oscuro y el otro lila, con pestanas largas. Tiene ramas en el pelo, y un cinturón que tiene por hebilla el escudo de su tierra.

APARIENCIA



DUNGEON 20

APARIENCIA

Es de Raiko, un pueblito escondido en las profundidades del bosque Ronaf, al cual solo los Elfos del bosque pueden llegar y conocer su ubicación exacta o algún otro ser, siempre y cuando esté acompañado de algún Elfo, y sólo si su corazón y alma tienen buenas intenciones para entrar al lugar. Los habitantes del pueblo tienen una particularidad, que es que envejecen a medida que se hacen más sabios, y Amilù le gusta la sabiduría, pero no envejecer, y dentro de su sabiduría y lectura, descubre que si sale del pueblo, se congela el tiempo en cuanto a su edad, por lo que decide salir, viajar y explorar y marginarse para no envejecer, dejando todo atrás.

Al pasar el tiempo, va adquiriendo conocimientos de bayas y animales, or lo que se evuelve una buena recolectora y cazadora, siempre agradeciendo cada vez que mata a un animal, para que de esta forma su alma se fuera en paz.

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.

► **Línea feérica:** 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.

► **Druidico:** Conoces el druídico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conocéis 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 1/4. Sin velocidad ni volando ni nadando.

► **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.

- Forma de Bestia: VD 1

► **Lanzamiento de conjuros:** Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Amilù

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

2

00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

| PREP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|--------------------------|---|---------------|--------------------|------------------------|----------|---------|
| | Tiruко Látigo de espinas | Transmutación | 1 acción | Instantáneo | 30 pies | V, S, M |
| | Crees 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). | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | Truco Rociada venenosa | 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 Crear o destruir agua | Transmutación | 1 acción | Instantáneo | 30 pies | V, S, M |
| | Crees o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto, o haces llover agua (extinguiendo 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 Enmarañar | 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"/> | 1 Hechizar persona | 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 estás 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 Ola atronadora | 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 Palabra de curación | 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. | | | | | |