



Druida 4

CLASE Y NIVEL

Atormentado

TRASFONDO

Telonero

JUGADOR

Agent-k

NOMBRE DEL PERSONAJE

Slime

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

-1

8

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	0
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input checked="" type="radio"/> Inteligencia	+4
<input checked="" type="radio"/> Sabiduría	+7
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	0
<input checked="" type="radio"/> Arcanos	+4
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input checked="" type="radio"/> Historia	+6
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input checked="" type="radio"/> Investigación	+4
<input type="radio"/> Juego de Manos	0
<input type="radio"/> Medicina	+5
<input checked="" type="radio"/> Naturaleza	+4
<input checked="" type="radio"/> Percepción	+7
<input type="radio"/> Perspicacia	+5
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	+2
<input type="radio"/> Sigilo	0
<input checked="" type="radio"/> Supervivencia	+7
<input type="radio"/> Trato con Animales	+5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA 0 INICIATIVA 25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Pistola-porra	+1	1d6 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

- Trozo de basura CA 2
- Traje de Agente CA 15
- Pack de explorador
- Topo
- Basura espacial (compendio de basura espacial indeterminada que recogió del agujero negro)
- Casaca grabadora (En plan las que llevaban los detectives antiguamente)
- Pistola-interna-porra (pistón que lanza una molesta lucécita.....o a?)
- Lápiz-flash
- 3d6 ácido, especial
- Pipa de fumar
- Sangre del ades
- Agua turbia de la señora del desierto
- Pomo de cristal
- Dos mitades de mapa del tesoro
- Mascarilla gas- 3 cargas
- sangre de negro

EQUIPO

Slime:

- Edad
- Alineamiento
- Idiomas
- Voz
- Vision
- Inmidades
- Resistencias
- Cuerpo viscoso
- Arma natural
- Fagocitosis
- Piel resbaladiza
- vulnerabilidad a la sal

Druida Nivel 4

- 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:

- Historiador

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Desperte en mitad de la orbita de un agujero negro, junto a una nube cosmica parlante. La llame Siri .Los recuerdos de nuestro pasado estan fragmentados, y estabamos atrapados en el poderoso pozo gravitatorio del agujero, a si que nos hicimos una casita.Un dia estabamos rebuscando entre la basura espacial cuando conocimos a una especie de ballena espacial.Con su ayuda logramos escapar del pozo gravitatorio de Maat, viajando en el estomago de la amistosa criatura(para nada la parasitamos contra su voluntad) . En algun momento creo que me uni al CPCA , una agencia de mercenarios-cazarecompensas-control de plagas-fronteriza. Me converti en el Agente K y desde entonces viajamos de planeta en planeta en busca de nuestros recuerdos perdidos , ayudadando de paso a mis hermanos, los estelares(bichitos espaciales), siempre que se da el caso. (re.....

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los simes alcanzan la edad adulta a los 8 años y su vida promedio es de 50 años.
- ▶ **Alineamiento:** Los Simes tienden a los alineamientos neutrales
- ▶ **Idiomas:** Puedes escribir, leer y hablar comun y Acuano.
- ▶ **Voz:** Tu voz suena como si alguien hubiera descubierto cómo formar sílabas coherentes apretando arcilla húmeda en su puño. Otras razas tienden a encontrar esto inquietante y / o cómico, lo que le da Desventaja en todas las pruebas de Carisma usando el habla dirigidos a los no fluidicos.
- ▶ **Vision:** Vision ciega de 10 pies y vision en la oscuridad no magica de 120 pies, mas alla de esta distancia no ven nada
- ▶ **Inmunidades:** Eres inmune a los estados ciego y sordo
- ▶ **Resistencias:** Tienes resistencia al daño de acido
- ▶ **Cuerpo viscoso:** Cuando estas desarmado, puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detente allí, tambien puedes desplazarte a través de un espacio tan estrecho como 1 pie de ancho. No mueres por ser decapitado. Si una parte del cuerpo es cortado, se desintegra en un charco de ácido suave y creces u...
- ▶ **Arma natural:** Puede hacer fluir ácido fuera de tu cuerpo, esto provoca que tus ataques desarmados causen 1d6 de daño de ácido además del daño normal.
- ▶ **Fagocitosis:** Si te quedas con 10PG o menos como acción puedes forzar a una criatura en tu mismo espacio para que haga una tirada de salvación de Fuerza con una CD de (8 + Modificador de constitución + tu bonificación de competencia.) Si falla, el objetivo recibe 1d6 de daño contundente + tu modificador de...
- ▶ **Piel resbaladiza:** Tienes ventaja en cualquier tirada para escapar de un lucha y poder deslizarse fácilmente a través de la mayoría de las ataduras mundanas.
- ▶ **Vulnerabilidad a la sal:** Al contacto con compuestos alcalinos como la sal, el carbonato de sodio o la lejía hacen que su cuerpo ácido se ennegrezca, chisporrotear y comience a agrietarse dolorosamente. Si entra en contacto directo con cristales alcalinos sin disolver, recibes 1 punto de daño necrótico en contacto, al ...
- ▶ **Historiador:** Tu gran estudio de la historia te recompensa descubriendo secretos e informacion olvidada y perdida en los anales de la historia
- ▶ **Druidica:** 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 Sabiduria (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 1d6 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 darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduria. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES