

**FUERZA**

+2

15

**DESTREZA**

+1

12

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

0

11

**SABIDURÍA**

+4

18

**CARISMA**

0

11

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +2
- Destreza +1
- Constitución +2
- Inteligencia +3
- Sabiduría +7
- Carisma 0

**HABILIDADES**

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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA      +1 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 41

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cetro	+2	1d6 +2 Contunden...

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

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

**Idiomas:**

Draconiano y Comun

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

- Cota de escamas CA 14 items

Cetro de marca elfica madera noble y halcon en el pomo  
Daga [2 piezas de oro.]  
Cota de Escamas [50 piezas de oro.]

---

1x Colmillo de Yeti  
0x antorchas [3 piezas de oro.]  
3x raciones de comida [15 piezas de plata (1 de oro, 5 de plata).]  
1x Poción de Curación  
Cuerda de Cañamo 100 Ft.

\$\$

6 piezas de cobre  
15 Piezas de plata  
0 Piezas de oro

**Componentes y objetos Mágicos:**

Bolsa de Componentes (1x Usos)  
2 tallos de coso (Componente para látigo de Espinas)  
2 hongos  
varita de Inv. Secretas

**EQUIPO**

Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos. Me impulsa una pasión por los viajes que me condujo muy lejos de mi hogar.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Gloria. Debo ganar gloria en batalla, para mí y para mi clan. (Cualquiera) Honor. Si me deshonro a mí mismo, deshonor a todo mi clan. (Legal)

**IDEALES**

Mi tribu, la cual es engañada con falsas promesas, espero poder salvar a los que aún se les puede salvar.

**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 aunque sin embargo, una vez lo hice.

**DEFECTOS**

**Draconido:**

- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño

**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

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

## Reneksaar Trak

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Reneksaar Trak, nacido en el bosque de Ardeep Forest, ubicado en la Costa de la Espada, en una Tribu que se hacían llamar los "Seguidores de Ostreek" que según ellos es un Gran Dios que liberto a los draconidos, cuando este en su tiempo solo los engañó para que le dieran dinero.

Reneksaar nació con el aliento del rayo, el hecho de que naciera de esa manera hizo que fuera un "Bicho raro" entre los demás, ya que ninguno poseía este último mencionado. Esta tribu tenía la tradición de hacer una competencia de talentos y el ganador sería explotado para beneficiar a "Los altos mandos" de la tribu, sin que los Draconidos pequeños lo supieran, enseñándoles el arte de matar y los puntos débiles de cada cuerpo, Reneksaar salió triunfador y casualmente siendo el mejor en cuanto a la habilidad de usar el

### HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Linaje dracónico:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla.  
- Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) - Blanco - Frio - Cono de ...

► **Ataque de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...

► **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.

► **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advertirán 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 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 Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

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 9 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Látigo de espinas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
	Creas 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, lo atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).					
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
<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>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>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"/>	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>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>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>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"/>	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.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Muro de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas un muro continuo de hasta 50 pies de largo, 15 de alto y 1 de grosor. Si las criaturas en el área fallan una TS de Fuerza reciben 3d8 de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad. La niebla, humo o gases, criaturas voladoras, proyectiles u objetos pequeños no pueden atravesar el muro.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Tormenta de aguanieve</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
	Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.					