

Druida 3

CLASE Y NIVEL

Tortle (MMotM)

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Esdrújula

JUGADOR

2,155

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +2
- ☒ Sabiduría +5
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +3
- ☒ Medicina +5
- ☒ Naturaleza +2
- ☐ Percepción +3
- ☒ Perspicacia +5
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión 0
- ☐ Sigilo +3
- ☒ Supervivencia +5
- ☒ Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 25

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO  
Bastón +1 1d6 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Estuve aislado por tanto tiempo que raramente hablo, prefiriendo los gestos y algún gruñido ocasional. Estoy absolutamente calmado, incluso ante el desastre.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro sentido de lo que es correcto y verdadero, o nuestro razonamiento lógico. (Legal)

IDEALES

VÍNCULOS

Soy dogmático en cuanto a mis pensamientos y filosofía.

DEFECTOS

Tortle (MMotM)

- Garras
- Contener el aliento
- Armadura natural
- Intuición de la naturaleza
- Defensa de caparazón

Druida Nivel 3:

- Druidico
- Forma Estelar
- Forma salvaje: VD máximo 1/4. Sin velocidad ni volando ni nadando.
- Lanzamiento de conjuros
- Mapa Estelar

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Puedes hablar, leer y escribir en común y Aquan.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
- Kit de herborista
- un tintero,
- una pluma,
- un cuchillo pequeño,
- una muda
- de ropa común

- x1 Poción de curación lv1
- x1 poción lv2
- 335 gp.
- 1x Rubí
- 1x Esmeralda
- 1x Anteojos de la noche
- 1x Piedra mensajera
- 1x un collar enano
- 1x medallón de estatua, Abbathor

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Broască țestoasă

NOMBRE DEL PERSONAJE

Tortuga humanoide de dos metros, color verde azulado.

APARIENCIA



APARIENCIA

Mi nombre es Broască țestoasă y soy de la ciudad Neverwinter perteneciente a al gremio de aventureros "Sabertooth".

Nací en la playa de Neverwinter, como todas las tortugas, pero a diferencia de mis hermanos que lucharon para llegar al mar un humano me vio nacer en ese momento y me acogió como si fuera su hijo, su nombre era Eurípides, un gran mago retirado el cual se dedico a la escritura y poesía.

Eurípides me crio y me enseñó todo lo que sabe pero al ver el maravilloso dote que tenía con las artes arcanas se convirtió en mi maestro de las artes arcanas durante los largos años.

Una trágica noche yo estaba leyendo su último libro de poesía, cuando escuché como alguien azoto la puerta con mucha fuerza era Eurípides el cual llegó muy asustado y paranoico, le pregunte que pasa y solo me respondió que me vaya de aquí y que él y yo nunca nos conocimos, me dio mis cosas y un libro que solo contenían refranes, yo no quería irme pero al ver sus ojos sentí que no era un juego, me marche pero con mi poca experiencia en las afueras de la ciudad solo decidí esperar hasta el amanecer a pocas cuadras de la casa, caí del sueño y cuando la luz del sol me despertó solo vi lo que alguna vez era la casa de Eurípides y la casa donde pase toda mi vida.

Bueno y aquí estoy yo ya después de 3 años tratando de buscarlo y aun nada, pero te preguntaras que hice en eso 3 años aparte de buscarlo, pues hay un dicho que dice El que se acuesta sin cenar, amanece sin desayunar. Así que salí a buscar trabajos y aquí estoy en un gremio buscando el pan de cada día hasta encontrar a Eurípides.

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Garras:** Tienen garras que puedes usarlas como un ataque sin armas. Infilges 1d6 + tu modificador de Fuerza de daño cortante, en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

► **Contener el aliento:** Puedes contener el aliento durante hasta 1 hora.

► **Armadura natural:** Tu coraza te proporciona una CA base de 17 (tu modificador de Destreza no afecta a este número). No puedes llevar armadura ligera, media o pesada, pero si estás usando un escudo, puedes aplicar la bonificación del escudo de forma normal.

► **Intuición de la naturaleza:** gracias a tu conexión mística con la naturaleza, adquieren competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección. Trato con animales, Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo o Supervivencia.

► **Defensa de caparazón:** Puedes retirarte a tu caparazón como acción. Hasta que salgas, obtienes un bonificador +4 a tu CA y tienes ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras estás en tu caparazón, estás tumbado, tu velocidad es 0 y no puede aumentar, tienes desventaja en las tiradas de salv...

► **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 Estelar:** Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para adoptar una forma estelar en lugar de transformarte en una bestia. Mientras estés en tu forma estelar, sigues teniendo el mismo perfil, pero tu cuerpo se vuelve luminoso: tus articulaciones resplandecen como estrellas y es...

► **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.

► **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.

► **Mapa Estelar:** Has creado un mapa estelar como parte de tus estudios del firmamento. Es un objeto diminuto y puede servir como canalizador mágico para tus conjuros de druida. Mientras sostienes este mapa, obtienes estos beneficios: Conoces el truco guía. Tienes el conjuro Saeta guiada preparado. Este conjur...

RASGOS

Broască țestoasă

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

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
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>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.						
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>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>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"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Seta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Espíritu Sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Invocas un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. Este ser intangible aparece en un cubo de 5 pies que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El espíritu aparenta ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o un...						
<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>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...						