

Brenn Buscacaminos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mediano

ESPECIE

Druida 1

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

1

NIVEL

200

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+1

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Pequeño

PERCEPCIÓN PASIVA

15

FUERZA

0 10

MODIFICADOR

PUNT

0 0 Salvación

INTELIGENCIA

+3 16

MODIFICADOR

PUNT

+5 Salvación

CLASE
ARMADURA

14

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

8

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

1d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+1 12

MODIFICADOR

PUNT

0 +1 Salvación

SABIDURÍA

+3 16

MODIFICADOR

PUNT

+5 Salvación

CONSTITUCIÓN

0 10

MODIFICADOR

PUNT

0 0 Salvación

CARISMA

0 10

MODIFICADOR

PUNT

0 0 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Hoz	+2	1d4 cort.	Ligera, Maestría: Mellar
Bastón	+2	1d6 cont.	Maestría: Derribar, versátil

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☐ +1 Acrobacias | ☐ +3 Medicina |
| ☐ 0 Atletismo | ☒ +8 Naturaleza |
| ☒ +8 Conoc. Arcano | ☒ +5 Percepción |
| ☐ 0 Engaño | ☐ +3 Perspicacia |
| ☒ +5 Historia | ☐ 0 Persuasión |
| ☐ 0 Interpretación | ☐ +3 Religión |
| ☐ 0 Intimidación | ☐ +1 Sigilo |
| ☐ +3 Investigación | ☐ +3 Supervivencia |
| ☐ +1 Juego de Manos | ☐ +3 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Útiles de herborista

Idiomas:

Comun

EQUIPO

- Cuero CA 11
- Escudo CA 2
- Paquete de explorador
- Útiles de herborista
- Herramientas de Calígrafo
- Libro
- Pergamino
- Ropas de viaje
- 32 PX

RASGOS Y ATRIBUTOS

Mediano:

- Agilidad de los medianos
- Valiente
- Fortuna
- Sigiloso por naturaleza

Druida Nivel 1:

- Druidico
- Lanzamiento de conjuros
- Naturalista

Dotes:

- Iniciado en la magia

Brenn Buscacaminos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brenn es un mediano de complexión robusta y hombros anchos. Su piel bronceada contrasta con su abundante melena rojiza, que cae desordenada sobre el rostro y oculta parcialmente sus ojos bajo un amplio sombrero de ala ancha. Su brazo derecho esta decorado con toscos tatuajes druidicos. Viste un sencillo peto de trabajo oscuro suieto por tirantes y un cinturón de cuero gastado. Como buen mediano, camina

APARIENCIA



APARIENCIA

“Brenn” siempre fue el pequeño, se crio entre humanos que lo habían adoptado como suyo desde joven. Eran un grupo nomada, viviendo de la naturaleza y yendo de lugar en lugar. Con ellos “Brenn” aprendió poco a poco a escuchar la naturaleza y a apreciar lo que nos ofrece. Pero su familia adoptiva cree que debe aprovechar su talento para el estudio y la magia, el pequeño “Brenn” además de que sería bueno para el conocer a otros Medianos. Por ese motivo los pies de “Brenn” le han llevado hasta “Frelkav” a las puertas de su “Gremio de aventureros”, con la intención de conocer a los que serán su nueva familia, aprender de ellos y demostrar que a incluso las mentes más pequeñas pueden ser a veces las más brillantes.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Agilidad de los medianos:** Puedes moverte a través del espacio ocupado por cualquier criatura de tamaño superior al tuyo, pero no puedes detenerte en el mismo espacio.
- ▶ **Valiente:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o poner fin al estado de asustado.
- ▶ **Fortuna:** Cuando saques un 1 en una prueba con d20, podrás repetir la tirada y deberás utilizar el nuevo resultado.
- ▶ **Sigiloso por naturaleza:** Puedes llevar a cabo la acción de esconderte incluso tras una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.
- ▶ **Iniciado en la magia:** Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- ▶ **Druidico:** Sabes druidico, el idioma secreto de los druidas para comunicarte con los animales. Puedes utilizar el druidico para dejar mensajes ocultos. Tanto tú como cualquiera que conozca este idioma os percataréis de inmediato de la presencia de estos mensajes.
- ▶ **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.
- ▶ **Naturalista:** Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de druida. Además, tu conexión mística con la naturaleza te proporciona un bonificador a tus pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano y Naturaleza). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	3 metros	S, M
Infundes amistad a un humanoide visible. Debe superar salvación de Sabiduría o quedará hechizado hasta que acabe el conjuro. Falla si no es humanoide, si luchas contra él o ya lo lanzaste en 24h. Termina si recibe daño o atacas. Al acabar, sabe que lo hechizaste.						
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	9 metros	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar una acción de magia para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta. etc. Puedes moverla 9 metros cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 5 kg.						
☐	1 <u>Encantar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	3 metros	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 30 metros, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
☐	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Permite comprender y comunicarte con bestias mientras dure el conjuro. Puedes influir en ellas y obtener información sobre su entorno, monstruos o sucesos recientes, aunque suelen hablar solo de temas relacionados con supervivencia o compañía.						

Brenn Buscacaminos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco		<u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción adicional	10 minutos	Personal	V, S
Generas una llama titilante en tu mano que ilumina 6 metros brillante y 6 metros tenue, sin calor ni daño pasivo. Hasta que termine el conjuro, puedes usar una acción de conjuro para lanzarla a un objetivo a 18 metros: ataque a distancia de conjuro que inflige 1d8 de daño de fuego.							
Truco		<u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.							
Truco		<u>Saber druidico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S
A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.							
☐	1	<u>Buenas bayas</u>	Conjuración	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. Las bayas no consumidas desaparecen cuando acabe el conjuro.							
☐	1	<u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 9 metros de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.							
☐	1	<u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V
Iluminas con luz azul, verde o violeta un cubo de 6 metros dentro del alcance. Las criaturas que fallen una salvación de Destreza y los objetos del área emiten luz tenue de 3 metros. Mientras dure el conjuro, no pueden ser invisibles y los ataques contra ellos tienen ventaja si son visibles.							
☐	1	<u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Permite comprender y comunicarte con bestias mientras dure el conjuro. Puedes influir en ellas y obtener información sobre su entorno, monstruos o sucesos recientes, aunque suelen hablar sólo de temas relacionados con supervivencia o compañía.							
☐	1	<u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	3 metros	V, S
Eliminas el veneno y la podredumbre de la comida y bebida no mágicas en una esfera de 1.5 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance.							