

DUNGEONS & DRAGONS

Sira Tarell 5.5

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 7

CLASE Y NIVEL

Elfo

ESPECIE

Hija del océano

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Hanarhi

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

0

10

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+8
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+2
<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	+3
<input type="radio"/> Medicina	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+8
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+8
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+1
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+8
<input type="radio"/> Trato con Animales	+5

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/>	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

+3

40

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 48

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+6	1d6 +3 Contunden..
Daga	+6	1d4 +3 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

18

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Bastón, Flauta, Útiles de herborista

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas. Me impulsa una pasión por los viajes que me condigna muy lejos de mi hogar. Fui, de hecho, criado por los lobos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral) Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)

IDEALES

Una agresión contra las tierras vírgenes de mi hogar es una agresión contra mi persona. Mi familia, clan o tribu es lo más importante en mi vida, incluso cuando están lejos de mí.

VÍNCULOS

No esperes que salve a los que no se puede salvarse si mismos. La ley de la naturaleza dicta que los fuertes median y los débiles perecen. Tardo mucho en confiar en los miembros de otras razas, tribus y sociedades. Soy demasiado aficionado a la cerveza, el vino y otras bebidas embriagantes.

DEFECTOS

Elfo:

- Mejora de Característica
- Visión en la oscuridad
- Sentidos Agudos
- Linaje Feérico
- Artes Élficas
- Idiomas
- Dote de origen

Druida Nivel 7:

- Compañero Salvaje
- Competencias
- Conjuros del Círculo de la Luna
- Druidico
- Forma Salvaje: Tres usos de forma salvaje, 6 formas conocidas, valor de desafío 1/2, sin velocidad de vuelo.
- Formas del Círculo
- Formas del Círculo Mejoradas
- Furia Elemental
- Golpe Primordial 1d8 de daño frío, fuego, relámpago o trueno adicional.
- Lanzamiento de Conjuros
- Mejora de Característica
- Orden Primordial
- Orden de los Guardianes
- Resurgimiento Salvaje

Dotes:

- Atacante Salvaje
- Veloz



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Mejora de Característica:** Tu puntuación de una de tus características aumenta en 2 y otra aumenta en 1 o la puntuación de tres características aumenta en 1.
- **Visión en la oscuridad:** Acostumbrada a la penumbra de los bosques y el cielo nocturno, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Hasta un máximo de 60 pies, eres capaz de ver con luz tenue como si hubiera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad...
- **Sentidos Agudos:** Eres competente con dos de las siguientes habilidades: Percepción, Perspicacia o Supervivencia.
- **Lingüista Féérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado hechizado y la magia no puede dormirte.
- **Artes Éficas:** Escoge dos competencias de entre las siguientes: herramientas de joyero, suministros de calígrafo, suministros de pintor o un instrumento musical.
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y elfo. El idioma elfo es fluido, con entonaciones sutiles y una gramática compleja. La literatura élfica es rica y variada, y sus canciones y poemas son famosos entre el resto de las razas. Muchos bardos aprenden este idioma para poder añadir baladas élficas...
- **Dote de origen:** obtienes una Dote de origen de tu elección.
- **Atacante Salvaje:** Has entrenado para causar un mayor daño con tus ataques. Cuando tiras el daño de un ataque con arma, puedes tirar los dados de daño dos veces y escoger cualquiera de los resultados obtenidos.
- **Veloz:** obtienes los siguientes beneficios: incremento de Característica, incrementa tu puntuación de Destreza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20. Incremento de velocidad. Tu velocidad aumenta en 10 pies. Correr sobre Terreno Difícil. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no t...
- **Compañero Salvaje:** obtienes la capacidad de invocar un espíritu que adopta la forma de una animal. Como acción mágica puedes gastar un uso de tu Forma Salvaje para lanzar el conjuro encontrar familiar sin necesidad de componentes materiales. Cuando lanzas el conjuro de esta manera, el familiar resultante es una cr...
- **Competencias:** Como clérigo, obtienes las siguientes competencias. Armadura armaduras ligeras y escudos. Armas: armas sencillas. Herramientas útiles de herborista. Tiradas de salvación: Inteligencia, Sabiduría. Habilidades: escoge dos entre Conocimiento Arcano, Medicina, Naturaleza, Percepción, Perspicacia...
- **Conjuros del Círculo de la Luna:** Los conjuros de círculo, que conseguirás cuando alcances el nivel de druida indicado en la descripción de dicho círculo. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no se cuentan para el total de conjuros que puedes preparar cada día. Además puedes lanzar los conjuros ...
- **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y utilizarlo para dejar mensajes ocultos; también has desarrollado la capacidad mágica de hablar con los animales; siempre tienes preparado elconjuro Hablar con los animales. Tanto tú como cualquiera que conozca este idioma ...
- **Forma Salvaje:** A partir de nivel 2, puedes usar tu acción adicional para, mediante magia, adoptar la forma de una bestia que hayas aprendido a través de este rasgo. Puedes permanecer en esta forma tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeado hacia abajo), hasta que uses este rasgo de nuevo, sufr...
- Tres usos de forma salvaje, 6 formas conocidas, valor de desafío 1/2, sin velocidad de vuelo.
- **Formas del Círculo:** Puedes canalizar la magia lunar cuando usas tu Forma Salvaje, obtienes los siguientes beneficios: Clase de armadura. Mientras permanezcas en tu forma salvaje, tu CA es 13 más tu modificador por Sabiduría si es más alta que la de la bestia. Desafío de las formas. El desafío máximo de tu forma ...
- **Formas del Círculo Mejoradas:** A nivel 6, cuando adoptas tu Forma Salvaje obtienes los siguientes beneficios: Resplandor lunar. Tus ataques mientras estés en tu forma salvaje causan el tipo de daño normal o daño radiante. Tu escoges cada vez que golpeas con uno de tus ataques. Resistencia mejorada. Añades tu modificador por S...
- **Furia Elemental:** El poder de los elementos fluye a través de ti. obtienes uno de los siguientes rasgos a tu elección: Golpe Primordial o Lanzamiento Potente.
- **Golpe Primordial:** A nivel 7, una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactes a una criatura con un ataque con arma o un ataque en Forma de Bestia, puedes hacer que dicho ataque cause 1d8 de daño frío, fuego, relámpago o trueno adicional (tu escoges cuándo impactas). A nivel 15 el daño se incrementa a 2d8.
- 1d8 de daño frío, fuego, relámpago o trueno adicional.
- **Lanzamiento de Conjuros:** Puedes acudir a la esencia divina de la propia naturaleza para lanzar conjuros dando forma a esta esencia con tu voluntad. Trucos. A nivel 1 conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de druida. Podrás elegir más trucos de druida cuando llegues a niveles más alto...
- **Mejora de Característica:** Cuando alcansas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12 y 16, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- **orden Primordial:** A nivel 1, te has dedicado a una de las siguientes órdenes sagradas: orden de los Magos u orden de los guardianes.
- **orden de los Guardianes:** Has entrenado para la batalla. Ganas competencia con armas marciales y armaduras medianas.
- **Resurgimiento Salvaje:** Una vez en cada uno de tus turnos, si no te quedan usos de Forma Salvaje, puedes recuperar un uso gastando un espacio de conjuro (no se requiere acción). Además, puedes gastar un uso de Forma Salvaje (no se requiere acción) para recuperar un espacio de conjuro de nivel 1, pero no podrás hacerlo ...

Sira Tarell 5.5

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS CONOCIDOS	TRUCOS CONOCIDOS
4 0000	3 000	3 000	1 0						10	4

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Látigo de espinas</u>	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).				
	Truco <u>Plaga</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
		Pulgas aparecen sobre una criatura, el objetivo debe superar una TS de Constitución o recibirá 1d8 de daño de veneno y se moverá 5 pies en una dirección aleatoria, siempre y cuando pueda desplazarse y su velocidad sea de al menos 5 pies.				
	Truco <u>Saber druídico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	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.				
	Truco <u>Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
		La madera de un garrote o un bastón que empuñas queda imbuida con el poder de la naturaleza. Puedes usar tu aptitud mágica en vez de tu Fuerza para las tiradas de ataque y daño al utilizar esta arma, y su dado de daño pasa a ser 1d8. El arma causará daño de fuerza o del tipo normal del arma.				
	Truco <u>Voluta estelar</u>	Evocación	1 acción		60 pies	V, S
		Arrojas una mota de luz contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz una tirada de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 de daño radiante y, hasta el final de tu próximo emite luz tenue en un radio de 10 pies y no puede beneficiarse del estado invisible.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Absorber Elementos</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	S
		Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactas con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
		Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	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 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
		Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
		Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>2 Hoja de fuego</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
		Crees 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 infilar 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 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 lanza el conjuro, elige un hábitat: tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat...				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Piel robliza</u>	Transmutación	1 acción adicional	8 horas	Toque	V, S, M
		Tocas a una criatura voluntaria. Hasta el final de la duración del conjuro, la piel del objetivo se vuelve áspera, con apariencia de corteza, el objetivo tendrá una Clase de Armadura de 18 si su CA es menor.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
		Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Toque	V, S
		Tocas a una criatura y finalizas una de las siguientes condiciones que la ataja: cegado, ensordecido, envenenado o paralizado.				
<input type="checkbox"/>	<u>3 Aura de vitalidad</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
		Radias una energía sanadora en una emanación de 30 pies de radio. La emanación se mueve contigo hasta el final del conjuro. Cuando lanzas el conjuro y al inicio de cada uno de tus turnos hasta que finalice el conjuro, una criatura en la emanación (incluido tu) recupera 2d6 puntos de golpe.				
<input type="checkbox"/>	<u>3 Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S
		Invoca espíritus de la naturaleza que adoptan la forma de una gran manada de animales espirituales e intangibles que ocupan un espacio desocupado que puedas ver dentro de la distancia del conjuro. La manada adopta la forma de los animales espirituales que escogas como lobos, serpientes o pájaros. ...				
<input type="checkbox"/>	<u>3 Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
		Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.				
<input type="checkbox"/>	<u>3 Muro de agua</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
		Conjurás un muro de agua sobre el suelo dentro del alcance. Puede ser recto o en forma de anillo. El espacio ocupado es terreno difícil; los ataques con arma a distancia tienen desventaja y el daño de fuego se reduce a la mitad si el efecto pasa por el muro para alcanzar su objetivo.				

Sira Tarell 5.5

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

1

0

NIVEL 5

0

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

10

CONOCIDOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 3	<u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
				Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.		
<input type="checkbox"/> 4	<u>Dominar bestia</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
				Una bestia que puedes ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Creas un vínculo telepático para darle órdenes que da lo mejor de sí por obedecer. Repite la TS al recibir daño. La duración aumenta por nivel de conjuro: 10 minutos a nivel 5, 1 hora a nivel 6, 8 horas a nivel 7.		
<input type="checkbox"/> 4	<u>Fuente de luz lunar</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
				Emites luz radiante en un radio de 6 metros y luz tenue 6 metros más allá. Hasta que el conjuro termine, tienes resistencia al daño radiante y tus ataques cuerpo a cuerpo infligen 1d8 de daño radiante adicional cuando impactas. Al recibir daño puedes usar tu reacción para cegar a una criatura.		
<input type="checkbox"/> 4	<u>Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
				Un objetivo que puedes ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución: si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.		