



Ssyriax

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 6

CLASE Y NIVEL

Yuan-Ti (MMotM)

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Inrag

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-3

5

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -3
- Destreza +2
- Constitución +6
- Inteligencia +3
- Sabiduría +7
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +3
- Atletismo -3
- Engañar +1
- Historia 0
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina +4
- Naturaleza 0
- Percepción +7
- Perspicacia +7
- Persuasión +1
- Religión +3
- Sigilo +2
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

13 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 54

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cimitarra	+5	1d6 +2 cortante
Látigo de espinas	+7	2d6 Contundente
Lanzamiento de c...	+7	0 Contundente
Hoja de fuego (C...	+7	3d6 Contundente
Chasquido de alm...	+2	1d4+1d6 +2 cortan.
Cimitarra -1	+5	1d6 +1 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURIOS

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

- Cuero CA 11
- Capa de lino fino con agujeros de polilla
- Escudo CA 2
- Paquete de explorador
- Piedra mágica
- Herramientas de alfarero
- Herramientas de ebanista
- Suministros de cervicero
- Herramientas de soplador de vidrio
- Herramientas de cartógrafo
- Suministros de alquimia
- Kit de herborista
- Kit de envenenador

Un símbolo sagrado (un regalo para ti cuando entraste al sacerdocio), un libro de oraciones o rueda de oración, 5 varitas de incienso, vestimentas, un conjunto de ropa común y una bolsa que contiene 296 po. Caja de piedra con especias aromáticas (15g), 3 barras de bronce (4 plata), una daga ceremonial (3 de plata)

una mochila, un petate, utensilios de cocina, un yesquero, 10 antorchas, raciones para 10 días y una cantimplora. Además, este paquete también tiene una cuerda de cáñamo de 50 pies enganchada en uno de sus lados.

Ticket

jardín portátil, hongos raros, fuego de

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Yuan-Ti (MMotM)

- Visión en la oscuridad
- Resistencia mágica
- Resistencia al veneno
- Hechizo de serpiente

Druida Nivel 6:

- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Forma salvaje de combate
- Formas del círculo: Forma de Bestia: VD 1/3 nivel de druida
- Golpe primitivo
- Lanzamiento de conjuros

Dotés:

- Resiliente

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Encontramos un monolito el cual necesita un "avatar" y un orbe específico, además, canaliza la magia de conjuración por encima de las demás. Dejé anotado mis descubrimientos sobre la tierra en idioma druidico, por si debemos recordarlo la próxima vez que estemos aquí. Acordamos seguir nuestro camino hacia la siguiente torre.

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ **Resistencia mágica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra los hechizos.
- ▶ **Resistencia al veneno:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de envenenado en ti mismo. También tienes resistencia al daño por veneno.
- ▶ **Hechizo de serpiente:** Conoces el truco "Rociada venenosa". Puedes lanzar "Encantar animal" un número limitado de veces con este rasgo, pero sólo puedes apuntar a serpientes con él. A partir del nivel 3, también puedes también puedes lanzar "Sugestión" con este rasgo. Una vez que la lanzas, no puedes volver a ha...
- ▶ **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.
- ▶ **Druidico:** 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 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 1de 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 1/3 nivel de druida
- ▶ **Golpe primitivo:** Al llegar al nivel 6 los ataques de tu forma bestial cuentan como mágicos a la hora de superar la resistencia e inmunidad para ataques y daño no mágico.
- ▶ **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.

RASGOS

Ssyriax

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechizo de serpiente

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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>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>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
	Convinces a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
	Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.					
<input type="checkbox"/>	6 <u>Crear Homúnculo</u>	Transmutación	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Te cortas con una daga incrustada de joyas mientras pronuncias un intrincado encantamiento, recibiendo 2d4 de daño perforante que no se puede reducir de ninguna manera. Después, derramas unas gotas de tu sangre sobre los otros componentes del conjuro y los tocas, transformándolos en un autómatas e...					

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 10 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>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, la atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).					
	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	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"/>	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>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>Piel robliza</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa y como de corteza, y su CA no puede ser inferior a 16, independientemente del tipo de armadura que lleve.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>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"/>	3 <u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
	Convocas espíritus feéricos en forma de bestia con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas y obedecen tus órdenes. La cantidad de bestias aumenta según el nivel de conjuro x2 a nivel 5, x3 a nivel 7 y x4 a nivel 9.					
<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.					