

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+4

19

CARISMA

0

10

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos -1
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +3
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación -1
- ☐ Juego de Manos +3
- ☐ Medicina +4
- ☐ Naturaleza -1
- ☒ Percepción +7
- ☒ Perspicacia +7
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión -1
- ☒ Sigilo +6
- ☐ Supervivencia +4
- ☐ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD  
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+3	1d6 Contundente
Estoque	+3	1d8 +3 perforante
Espada corta	+3	1d6 -1 perforante
Cimitarra	+2	1d6 -1 cortante
Jabalina x3	+2	1d6 -1 perforante
Daga x3	+2	1d4 -1 perforante
Lucero del alba	-1	1d8 -1 perforante
Jabalina	+2	1d6 -1 perforante
Honda	+6	1d4 +3 contundente..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Top y chaqueta CA 14
- Foco Druidico - Duplicado - recado
- Foco Druidico - Duplicado
- o e o e e o e
- Encendedor
- Cuero CA 11
- Escudo CA 0
- Paquete de explorador
- Cruz de ceniza
- Foco Druidico +1 - sinapsis + avioncito
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Gema verde
- Relicario vahlok
- Kit de herborista
- Herramientas de ladrón
- Set de juego (Todos)
- vahlok - Escamas CA +1
- Bandas Marciales - Mejora de ziidovs -
- Corrosivo (2) - Aura Eléctrica
- Libros de apuntes
- Símbolo Sagrado
- Kit de Herborista
- Paquete de explorador
- Poción - Curación
- vahlok - Pupilas
- Foco Druidico - Desayunador - Camara
- Piedra Rejuvenecedora
- Oasis Embotellado
- Pararrayos
- Los 4 Pétalos - Rango C
- Los 4 Pétalos - Rango B

EQUIPO

Prefiero hacer un nuevo amigo que un nuevo enemigo. Soy increíblemente lento en fiarme de alguien. Aquellos que parecen los más justos a menudo tienen más que ocultar.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Honor. No robo a otros de mi grupo. (Legal)  
Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuerá, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)  
Redención. Hay una chispa de bondad en todos. (Bueno)

IDEALES

Alguien que amaba murió a causa de un fallo que cometí. No volverá a pasar. Algo importante me fue sustraído y mi objetivo es robarlo de nuevo.

VÍNCULOS

Si hay un plan, lo olvidaré. Si no lo olvido, lo ignoraré. Tengo un "algo" que revela cuándo estoy mintiendo.

DEFECTOS

Tiefling variante:

- Visión en la oscuridad
- Resistencia infernal
- Idiomas
- Aspecto

Druida Nivel 8:

- Aparición Abrupta
- Bestia Imparable
- Bestia Ósea
- Conjuros de Sangre
- Druidico
- Evolución de Sangre
- Forma salvaje: VD máximo 1
- Lanzamiento de conjuros
- Magia Primitiva

Dotes:

- Alado
- Especialista de Conjuro (Director: Marshall)

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Comun, infernal, druidico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Lulianhe es una pequeña tiefling dada a luz por lo que sería una humana de una familia noble, pero, ella no vendría sola al mundo, minutos antes que ella habría nacido un tiefling al cual se le fue dado un nombre, si ya los padres mostraban una cara de disgusto con el, al ver a la otra... fue una escena indescriptible.

Al primer tiefling no lo querían ni ver y posiblemente sabiendo que podría ser un peligro, solamente lo dejaron encerrado en el sótano, a cargo de una niñera la cual solamente le llevaba comida. El motivo el cual fue encerrado y no matado fue para verlos como futuros esclavos y sobre explotarlos, pero, primero tenían que ver de lo que eran capaces, por eso dejaron a la chica fuera, para investigar y descubrir más de la raza y sus fortalezas. Criaron a la chica como si fuera un experimento, lo primero que hicieron fueron cortar sus alas, al

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común e infernal.
- ▶ **Aspecto:** Puede que tu tiefling no se parezca a otros tieflings. En vez de tener las características personales que se describen en el Player's Handbook, escoge 1d4 + 1 de estos rasgos: Cuernos pequeños, Colmillos o dientes afilados, Lengua bifida, Ojos felinos, Seis dedos en cada mano, Pielmas de cabra, Pezu....
- ▶ **Alado:** Tienes unas alas similares a las de un murciélago sabiendo de los omoplatos. Tu velocidad volando es de 30 pies mientras no lleves puesta una armadura pesada.
- ▶ **Especialista de Conjuro (Director: Marshall):** Tu Inteligencia, Sabiduría o Carisma aumenta en 1. Te has especializado en un conjuro, llevando el mismo más allá de sus límites.
- ▶ **Aparición Abrupta:** Desde Nivel 2, cuando uses tu Forma Salvaje, puedes elegir realizar un movimiento especial al momento de transformarte.
- ▶ **Bestia Imparable:** Al entrar en tu Forma salvaje, tus músculos se estimulan con un flujo sanguíneo abismal. Obtienes los siguientes beneficios: Tus ataques infligen 1d8 de daño necrótico extra. Aumentan tus puntos de golpe en 3 + tu nivel de druida. Aumenta tu Clase de Armadura en 2. Puedes castear conjuros de ...
- ▶ **Bestia Ósea:** Al entrar en tu "Forma salvaje", tu transformación exterioriza gran parte de tus huesos para formar una capa que te fortalece.
- ▶ **Conjuros de Sangre:** El arte de la sangre te permite conocer y efectuar algunos nuevos conjuros.
- ▶ **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advierten inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.
- ▶ **Evolución de Sangre:** A nivel 2, aprendes a mejorar tu forma salvaje eligiendo entre 3 posibles evoluciones con características y habilidades particulares.
- ▶ **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
- ▶ **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.
- ▶ **Magia Primitiva:** A nivel 6, mientras te encuentras en tu forma salvaje, puedes potenciar tus acciones mediante la magia que fluye en tu interior. Puedes invertir espacios de conjuro al realizar estas acciones para obtener beneficios: Atacar. Al realizar una tirada de ataque, puedes gastar un espacio de conjuro....

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

2

OO

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

12

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>Garrote / Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Convierte una clava o bastón en tus manos en un arma mágica que puedes usar con tu característica de lanzar conjuros y cuyo dado de daño es d8. El conjuro acaba si lo lanzas de nuevo o sueltas el arma.						
Truco	<u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
Truco	<u>Ironar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Creas una explosión de sonido atronador que puede ser escuchada hasta a 100 pies de distancia. Todas las criaturas que se encuentren dentro del alcance, salvo tú, deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de trueno. A niveles superiores, el daño del conjuro aume...						
<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>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies 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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Augurio</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DJ debe elegir como augurio "dicha", "desdicha", "dicha y desdicha" o "nada". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Llama permanente</u>	Evocación	1 acción	Hasta disipado	Personal	V, S, M
Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.						
<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 +1 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"/>	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>Arma elemental</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Conviertes un arma tocada en mágica. El arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e inflige 1d4 puntos de daño extra del tipo elegido (ácido, frío, fuego, electricidad o sónico) al impactar. El bonificador y daño aumentan a +2/2d4 a nivel 5+ y a +3/3d4 a nivel de conjuro 7+.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Aura de vitalidad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 puntos de golpe.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	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>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
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"/>	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>Adivinación</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Contactas con un dios (o su sirviente) al que puedes hacer una única pregunta concerniente a una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en un plazo máximo de 7 días. El director de juego te dará una respuesta veraz, la cual puede ser una frase corta, una rima criptica o un augurio.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Enredadera</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Conjuras una enredadera que brota del suelo en un espacio desocupado. Al lanzar el conjuro, y hasta que finalice como acción adicional, puedes dirigir a la enredadera para que arremeta contra una criatura a 30 pies. Debe superar una TS de Destreza o ser arrastrada 20 pies hacia la enredadera.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Esfera Acuosa</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Conjuras una esfera de agua de un radio de 5 pies en un punto que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Esta puede levitar, pero no a más de 10 pies de altura. La esfera permanece hasta que el conjuro termina. Cualquier criatura situada en el espacio de la esfera deberá hacer una TS...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invocar elemental</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu elemental que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu elemental (VD 3). Cuando hace el conjuro, elige un elemento: aire, tierra, fuego o agua. La criatura es vulnerable a un solo tipo de ataque de...						

NOMBRE DEL PERSONAJE

## CLASE SORTÍLEGA

## CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE  
CONJUROS**

## ESPACIOS DE CONJURO

4

○○○○

3

○○○

3

○○○

2

00

12

## PREPARADOS

3

**CONOCIDOS**

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	4 <u>Localizar criatura</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. Puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Cono de frío</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Una explosión de aire frío brota de tus manos. Cada criatura en un cono de 60 pies debe superar una TS de Constitución o recibir 8d8 puntos de daño por frío (si tiene éxito, la mitad). Si muere se convierte en una estatua de hielo. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>De la carne a la piedra</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Constitución o quedar apresado. Debe hacer otra TS al final de cada turno. Si supera 3 tiradas, el conjuro termina. Si falla 3 veces, se convierte en piedra mientras dura el conjuro. Si mantienes la concentración, el efecto permanece hasta disipado.						