



Talin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 1

CLASE Y NIVEL

Tritón

ESPECIE

Marinero

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Leixa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+2

14

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +2
- ☒ Sabiduría +4
- ☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cimitarra	+4	1d6 +2 cortante
Tirada de conxur..	+4	
Dardo	+4	1d4 +2 perforante
Cabilla	+1	1d4 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Escudo CA 2
- Herramientas de navegante
- Pack de explorador
- Cuerda de seda (50 pies)
- Ropa - Ropas Comunes
- Moneda - Oro
- Poción - Curación
- Durmir
- * Foco druidico
- * Bagatela: unha bandeira pirata negra adornada co cranio dun dragón e dúas tibias

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Tritón:

- Tamaño
- velocidad
- Anfíbio
- Alineamiento
- Edad
- Emisario del Mar
- Guardianes de las Profundidades
- Control del Aire y del Agua
- Idiomas

Druida Nivel 1:

- Druidico
- Lanzamiento de conjuros

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Herramientas de navegante, Hacha, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza, vehículo (acuático)

Idiomas:

Común, Primordial, Druidico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tamaño:** Los tritones son ligeramente más bajos que los humanos, con un promedio de aproximadamente 5 pies de altura. Tu tamaño es Mediano.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies y tienes una velocidad de nadando de 30 pies.
- ▶ **Anfibio:** Puedes respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.
- ▶ **Alineamiento:** Los tritones tienden hacia el legal-bueno. Como guardianes de los confines más oscuros del mar, su cultura los empuja hacia el orden y la benevolencia.
- ▶ **Edad:** Los tritones alcanzan la madurez alrededor de los 15 años y pueden vivir hasta los 200.
- ▶ **Emisario del Mar:** Las criaturas acuáticas tienen una afinidad extraordinaria con tu pueblo. Puedes comunicar ideas simples a bestias que puedan respirar bajo el agua. Son capaces de entender el significado de tus palabras, aunque no posees ninguna habilidad especial para comprenderles tú a ellos.
- ▶ **Guardianes de las Profundidades:** Adaptado incluso a las profundidades oceánicas extremas, posees resistencia al daño de frío e ignoras cualquiera de los inconvenientes causados por un entorno submarino profundo.
- ▶ **Control del Aire y del Agua:** Como hijo del mar, eres capaz de invocar la magia de los elementales del aire y el agua. Puedes lanzar nube de oscurecimiento con este atributo. Además, a partir del nivel 3 puedes usar Rafaga de viento y desde el nivel 5, Muro de Agua. Una vez utilizas cualquiera de estos conjuros, no podrás v...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y primordial.
- ▶ **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.
- ▶ **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.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**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
☐	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.						
☐	2 <u>Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujadas 15 pies. Acercarse por la línea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.						
☐	3 <u>Muro de Agua</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Conjuras un muro de agua sobre el suelo, en un punto que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Puede ser recto, de hasta 30 pies de largo, 10 de alto y 1 de grosor, o en forma de anillo, de 20 pies de diámetro, 20 de alto y 1 de grosor. En cualquier caso, este desaparece cuando el con...						

Talin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2
00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

3
PREPARADOS

TRUCOS

2
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Moldear el Agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	30 pies	S
	Elige una zona de agua situada dentro del alcance, que puedas ver y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Mueves o cambias cómo fluye el agua de forma instantánea, hasta 5 pies en la dirección que prefieras. Este movimiento no tiene l...					
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pies) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
☐	1 <u>Atrapar</u>	Abjuración	1 minuto	8 horas	Toque	S, M
	Mientras lanzas este conjuro, utilizas la cuerda para crear un círculo con un radio de 5 pies en el suelo. Cuando terminas de lanzarlo, la cuerda desaparece y el círculo se convierte en una trampa mágica. Esta última es casi invisible, por lo que es necesario tener éxito en una prueba de Intelige...					
☐	1 <u>Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
	En tu mano aparecen 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.					
☐	1 <u>Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
	Creas o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto, o haces llover agua (extinguendo las llamas que haya) o eliminas niebla en un cubo de 30 pies de lado. Al lanzarlo usando nivel mayor de 1, creas/destruyes 10 galones/nivel o aumenta el lado del cubo 5 pies/nivel.					
☐	1 <u>Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
	Creas un fragmento de hielo y lo arrojas contra una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si este impacta, la criatura sufrirá 1d6 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...					
☐	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.					
☐	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.					
☐	1 <u>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.					
☐	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.					
☐	1 <u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
	Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.					
☐	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.					
☐	1 <u>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.					
☐	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.					
☐	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.					
☐	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.					
☐	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.					
☐	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.					
☐	1 <u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
	La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.					
☐	1 <u>Salto</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
	Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.					
☐	1 <u>Tembor de Tierra</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Causas un temblor en el suelo que se encuentre dentro del alcance. Cada criatura, salvo tú, situada en esa zona deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, sufrirá 1d6 de daño contundente y será derribada. En caso de que el suelo dentro del área esté compuesto de tierra suelta ...					
☐	1 <u>Vincular Bestia</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Estableces un enlace telepático con una bestia a la que toques y que sea amistosa o esté hechizada por ti. Si su inteligencia es 4 o superior, el conjuro falla. Dicho enlace...					

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

2

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

3

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Zancada prodigiosa	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina							