

DUNGEONS & DRAGONS

Titania, Reina de la primav.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 16

CLASE Y NIVEL

Eladrin

ESPECIE

Noble

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Brenna

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
10

DESTREZA
+2
15

CONSTITUCIÓN
+1
13

INTELIGENCIA
0
11

SABIDURÍA
+5
20

CARISMA
0
11

Fuerza
Destreza
Constitución
Inteligencia
Sabiduría
Carisma

+0
+2
+1
+5
+10
0

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias
Arcanos
Atletismo
Engañar
Historia
Interpretación
Intimidar
Investigación
Juego de Manos
Medicina
Naturaleza
Percepción
Perspicacia
Persuasión
Religión
Sigilo
Supervivencia
Trato con Animales

+2
0
0
0
+5
0
0
0
+2
+10
0
+10
+5
+5
0
+5
+5
+2
+5
+10

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+5

16
+2
30
CA
INICIATIVA
VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 144

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 16d8
DADOS DE GOLPE
ÉXITOS 000
FALLOS 000
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
El bastón de obe.. +7 1d6 +2 Contunden.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

20 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

Mi favor, una vez perdido, es para siempre.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Obligación noble. Es mi deber proteger y cuidar a aquéllos por debajo de mí. (Bueno)

IDEALES

Mi lealtad a la corona es inquebrantable.

VÍNCULOS

Secretamente pienso que todo el mundo está por debajo de mí

DEFECTOS

Eladrin:

- Tipo de criatura
 - Tamaño
 - Linaje Feérico
 - Paso Feérico
 - Sentidos Agudos
 - Tránsito
 - Visión en la oscuridad
 - Idiomas
- Druida Nivel 16:
- Druídico
 - Forma salvaje: VD máximo 1
 - Hechizos del círculo de la primavera
 - Hiedra venenosa
 - Jardín botánico
 - Lanzamiento de conjuros
 - Soplo de vida
 - Traje de primavera
- Dotes:
- Primavera
 - Naturalista
 - Sintonía Feérica

- Anillo escudo de Cernunnos CA 14

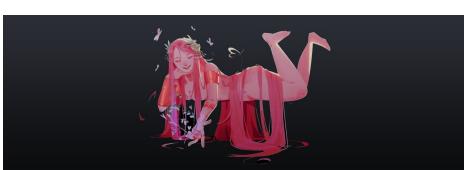
EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Titania, Reina de la primav.

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Tipo de criatura: Eres humanoide. También se te considera elfo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas elfo.
- ▶ Tamaño: Eres Mediano.
- ▶ Linaje Féérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.
- ▶ Paso Féérico: Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que puedas ver. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo. Cuando alcanzas el nivel 3, tu Pas...
- ▶ Sentidos Agudos: Tienes competencia en la habilidad Percepción.
- ▶ Trance: No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la conciencia. Siempre que termines este trance, puedes cambiar tu estación y puedes ganar dos competencias que no...
- ▶ Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo discernes los colores como tonos de gris.
- ▶ Idiomas: Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.
- ▶ Primavera: Cuando uses tu Paso Féérico, podrás tocar a una criatura voluntaria a 5 pies o menos de ti. Luego esa criatura se teletransportará en vez de ti y aparecerá en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver a 30 pies o menos de ti.
- ▶ Naturalista: Tu extenso estudio de la naturaleza te recompensa con los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia con la habilidad Naturaleza. Si ya eres competente con la habilidad, agregas el doble de tu bono de competencia a las pruebas que haga...
- ▶ Sintonía Féérica: Has pasado mucho tiempo en el lado de la luz de la sociedad, te has reunido y realizado acuerdo con criaturas de fuera de este mundo para obtener ciertos privilegios, la exposición a su presencia y sus portales te ha afectado alterando tu esencia para ser más cercano a las hadas y féericos.
- ▶ Druidico: Conoces el druídico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conocéis 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), vuelve a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres. - VD máximo 1
- ▶ Hechizos del círculo de la primavera: Ganas los siguientes hechizos en los niveles de druida que aparecen en la tabla: Nivel 3 brote de espinas, oración de curación Nivel 5 revivir, crecimiento vegetal Nivel 7 guardián de la naturaleza, conjurar seres del bosque Nivel 9 comunión con la naturaleza, zancada arbórea
- ▶ Hiedra venenosa: Cuando una criatura hostil de tamaño mediano o inferior vaya a realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción para activar las hiedras de tu cuerpo para envenenarla. El enemigo debe superar una tirada de salvación de Constitución o quedar envenenado durante 1 minuto. Una ve...
- ▶ Jardín botánico: Puedes usar tu forma salvaje para tirar una flor que crea un jardín botánico de 15 pies de radio, en un punto a tu elección que se encuentre máximo a 15 pies de ti. El jardín botánico dura 4 turnos y adquiere un efecto aleatorio cada vez que tu turno concluye, este afecta a todas las criaturas al...
- ▶ 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.
- ▶ Soplo de vida: Cuando eliges este círculo a nivel 2, puedes gastar uno de tus dados de golpe en un descanso corto para hacer crecer flores en todos los aliados a 30 pies de distancia, esto hace que obtengan puntos de golpe temporales igual a tu dado de golpe (d8) más tu modificador de sabiduría. En el nivel 1...
- ▶ Traje de primavera: Tu cuerpo se cubre de flores, obtienes inmunidad al daño radiante, cada vez que recibas este tipo de daño te curas una cantidad de puntos de golpe igual a tu modificador de sabiduría, y las flores crecen. Si te encuentras en bosque, tienes ventaja en las pruebas de sigilo realizadas.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Titania, Reina de la primavera

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN CONJUROS

+10

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	TRUCOS
4 0000	3 000	3 000	3 000	2 00	1 0	1 0	1 0		21 PREPARADOS	4 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
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>Látigo de espinas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
	Creates 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 atrae hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).					
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).					
Truco	<u>Transformar agua</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo 1 hora	30 pies	S
	Eleges un área de agua que puedes ver dentro del alcance y que quepa en un cubo de 5 pies. Lo manipulas de una de las siguientes maneras:					
<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 Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decides) 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. Emite 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 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 estás 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o saltar. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedes 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"/>	<u>2 Localizar animales o plantas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
	Describe o nombra un tipo de bestia o planta específica. Al concentrarte en la voz de la naturaleza que te rodea, conoces la dirección y la distancia de la criatura o planta de ese tipo más cercana que se encuentre a 5 millas o menos, si hay alguna.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 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"/>	<u>3 Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
	Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Eleges 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>4 Conjurar elementales menores</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S
	Convocas elementales con VD 2 o menos en un espacio sin ocupar dentro del alcance. Son amistosos hacia ti y tus compañeros, obedecen cualquier orden verbal que les des y se defienden de criaturas hostiles. La cantidad de elementales aumenta según el nivel de conjuro x2 a nivel 6, y x3 a nivel 8.					
<input type="checkbox"/>	<u>4 Conjurar seres de los bosques</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
	Convocas criaturas feéricas con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas, obedecen tus órdenes y se defienden de criaturas hostiles. Convoca el doble de criaturas con nivel de conjuro 6 y el triple con nivel de conjuro 8.					
<input type="checkbox"/>	<u>4 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>5 Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.					
<input type="checkbox"/>	<u>5 Plaga de insectos</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
	Un enjambre de langostas mordaces llena una esfera de 20 pies de radio. Cada criatura que esté dentro, comience o acabe el turno en el área, debe hacer una TS de Constitución. Si falla sufre 1d10 perforante. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 5.					
<input type="checkbox"/>	<u>6 Viajar mediante plantas</u>	Conjuración	1 acción	1 asalto	10 pies	V, S
	Creas un vínculo mágico entre una planta inanimada de tamaño Grande o mayor dentro del alcance y otra planta que esté en el mismo plano, que debes haber visto o tocado. Cualquier criatura puede caminar sobre la planta objetivo y salir en la planta de destino usando 5 pies de movimiento.					
<input type="checkbox"/>	<u>7 Desplazamiento entre planos</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tú y hasta ocho criaturas voluntarias os cogéis de la mano formando un círculo y sois transportadas a otro plano de existencia. Puedes especificar el destino en términos generales o con la secuencia de símbolos de un círculo de teletransporte. Puedes usar este conjuro para expulsar a una criatura.					