

Druida 13

CLASE Y NIVEL

Noble

TRASFONDO

L'Phoenix Heaven

JUGADOR

Resonador

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

25/53

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+4

19

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

+1

12

- Fuerza +4
- Destreza +2
- Constitución +1
- Inteligencia +9
- Sabiduría +10
- Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
- Arcanos +4
- Atletismo +4
- Engañar +1
- Historia +9
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +4
- Juego de Manos +2
- Medicina +5
- Naturaleza +4
- Percepción +10
- Perspicacia +5
- Persuasión +6
- Religión +4
- Sigilo +2
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +10

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

22

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 117

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cimitarra	+7	1d6 +2 cortante
Mosquete	+7	1d12 +2 perforan...
Ametralladora de...	+8	3d4 +3 perforante
Escopeta semi-a...	+8	2d8 +4 perforante
Pistolas + 1 x2	+8	1d10 +3 perforant..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo de oro +2 CA 4
- Coraza +2 CA 16
- Cuero CA 11
- Paquete de explorador
- Foco Druidico
- Foco Druidico +1
- Piedra de sol brillante x2 (mosquete, Pistolas)
- Poción de Arcana Mayor x5
- Poción de vida Mayor x5
- Poción de Arcana Superior
- Balas potenciadas x5 (50)
- 5 Tatuajes de Instinto Adivino
- 5 tatuajes de Escudo
- 3 tatuajes de golpe Céfire
- Un ojo mágico obtenido de una criatura marina que fue asesinada. Gracias a la mucosa que recubre este ojo, la cual permitía a la criatura respirar bajo el agua y nadar con facilidad, quien lo porte obtiene también la capacidad de respirar bajo el agua y nadar con soltura.

* La criatura original poseía poderes psíquicos capaces de controlar mentalmente a un gran número de personas y animales marinos. Este ojo conserva apenas una fracción de dicho poder, lo suficiente para que su portador pueda intentar dominar la mente de una persona.

EQUIPO

A pesar de mi noble cuna no me coloco por encima del resto de la gente. Todos tenemos la misma sangre. Hago grandes esfuerzos para lucir siempre lo mejor posible y seguir las últimas modas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Se me debe respeto debido a mi posición, pero toda la gente sin importar su posición social, debe ser tratada con dignidad. (Bueno)
Responsabilidad. Es mi deber respetar a la autoridad de aquellos por encima de mí, así como los que están por debajo de mí deben respetarme.

IDEALES

La alianza de mi Casa con otra familia noble debe ser mantenida a cualquier precio. Mi lealtad a la corona es inquebrantable.

VÍNCULOS

Escondo un secreto verdaderamente escandaloso que podría arruinar a mi familia para siempre. Secretamente pienso que todo el mundo está por debajo de mí

DEFECTOS

20

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

Idiomas:

Comun, Primordial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Resonador:

- Edad
- Alineamiento
- Resonancia innata
- Resonación marcial
- Cargas de Forte
- Elemento resonador
- Idiomas

Druida Nivel 13:

- Constelaciones centelleantes
- Druidico
- Forma estelar
- Forma salvaje: VD máximo 1
- Lanzamiento de conjuros
- Mapa estelar
- Presagio cósmico

Dotes:

- Espectro
- Resiliente
- Alma brillante
- Toque sombrío

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

- Su marca Tacita la tiene en su cuello por la parte de su columna

Animales que conocer

- Pantera
- Boa Constrictor
- Clawfoot Raptor
- cocodrilo
- Oso Negro
- Leon
- Tigre
- Leopardo de las Nieves

Saskia Eirdis von Hendrix: Bajo las Estrellas de Lirael

Dicen que toda nobleza empieza con un deber. Para Saskia Eirdis von Hendrix, ese deber fue representar el nombre de su casa con gracia, tacto y firmeza. Nacida entre columnas de obsidiana, vestida por manos expertas desde la infancia, se le enseñó que incluso un suspiro podía tener peso político. Nunca lo cuestionó. Al menos no en voz alta.

Pero cuando todos dormían en la mansión solariega de Lirael, Saskia soñó subir sola a lo alto del torreón oeste. Allí, entre tejas viejas y la brisa nocturna, el cielo parecía respirar con ella. Las estrellas -ajenas al decoro, las

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Edad:** Los resonadores alcanzan su madurez a los 19 años y pueden llegar a vivir 220 años.

▶ **Alineamiento:** En su mayoría son neutrales por su relación con las frecuencias.

▶ **Resonancia innata:** Puedes detectar la frecuencias del entorno tanto mágicas como no mágicas al tu alrededor tienes ventaja en tiradas de Sabiduría (percepción) y puedes usar el conjuro Detectar magia una vez por descanso largo sin necesidad de componentes somáticos.

▶ **Resonación marcial:** Posees facilidad en el manejo de las armas, debes elegir competencia entre armas marciales o armas de fuego (No se puede cambiar una vez elegida).

▶ **Cargas de Forte:** Cada vez que impactas exitosamente un ataque, acumulas una Carga de Forte. Al obtener tres Cargas, el cuarto ataque que realices durante un combate añadirá 1d8 de daño adicional, cuyo daño dependerá de tu elemento. Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a la mitad de tu bonif. de compe...

▶ **Elemento resonador:** Todos los resonadores deben elegir uno de los siguientes elementos. Esta elección afecta tanto tus habilidades pasivas como la forma y efecto de tu ataque potenciado.

▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y un idioma a tu elección.

▶ **Espectro:** obtienes rasgos elementales y los siguientes beneficios.

▶ **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.

▶ **Alma brillante:** Naciste con una afinidad a la luz del sol y el de las estrellas del firmamento, es por eso que la luz que generas es mas brillante que las de cualquier otro.

▶ **Toque sombrío:** Tu exposición a la magia de Shadowfell te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios.

▶ **Constelaciones centelleantes:** A nivel 10, las constelaciones de tu Forma Estelar mejoran. El 1d8 del Arquero y el Cáliz se convierte en 2d8, y mientras el Dragón está activo, tienes una velocidad volando de 20 pies y puedes levitar. Además, al comienzo de cada uno de tus turnos, mientras estés en tu Forma Estelar, podrás ca...

▶ **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 estelar:** A nivel 2, como acción adicional, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para adoptar una forma estelar en lugar de transformarte en una bestia. Mientras estés en tu forma estelar, sigues teniendo el mismo perfil, pero tu cuerpo se vuelve luminoso. Tus articulaciones resplandecen como es...

▶ **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.

▶ **Mapa estelar:** Has creado un mapa estelar como parte de tus estudios del firmamento. Es un objeto diminuto y puede servir como canalizador mágico para tus conjuros de druida. Mientras sostienes este mapa, obtienes estos beneficios. Conoces el truco guía. Tienes el conjuro Saeta guiada preparado. Este conjuro...

▶ **Presagio cósmico:** A nivel 6, tras finalizar un descanso largo, puedes consultar tu Mapa Estelar para tener un presagio. Si lo haces, tira un dado. Hasta que finalices tu próximo descanso largo, dispondrás de una reacción especial que dependerá de si sacaste un número par o impar en la tirada. Fortuna (par). Cuand...

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 18 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	-------------------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Centelleo</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	S
	Un destello de luz sale de tus manos, acercando el nacimiento de la luz. Crea o manipula una luz que puedas ver a rango y que quepa en un cubo de 5 pies. Puedes crear 3 efectos diferentes o los 3 al mismo tiempo.					
	Truco <u>Fuego lunar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Crea llamas radiantes de la propia luna en un color rojizo intenso, chasqueando tus dedos al impactar en un objetivo. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, éste recibe 1d8 puntos de daño radiante.					
	Truco <u>Furia de venus</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	Creas una pequeña recreación de venus en el espacio de una criatura que esté dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra la criatura para atacarla con el ardor de venus. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño radiante y no puede recuperar puntos de golpe hasta que ...					
	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>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.					
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.					
	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>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>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.					
<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>Honda de rocas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
	Invocas tres conjuntos de rocas de la tierra y los lanzas hacia una única criatura que puedas ver dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia por cada grupo de rocas. Si impactas, el objetivo sufre 2d8 de daño contundente por cada ataque. En niveles superiores. Cuando lanzas este...					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.					
<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 +10 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"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Centelleo lunar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Un destello de energía plateada emerge de la palma de tu mano, tomando la forma de una esfera luminosa que atraviesa las sombras y quema con la fuerza de la luna. Elige a una criatura que hayas visto por última vez antes de que se volviera invisible y realiza una tirada de ataque de conjuro con n...					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S
	Convocas espíritus fébricos 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>Tierra en erupción</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
	Elige un punto sobre el suelo que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Una explosión de piedra y tierra mezcladas estalla en un cubo de 20 pies centrado en ese punto. Todas aquellas criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufrirá ...					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Manifestación pulsar</u>	Evocación	1 acción	1 minuto	120 pies	V, S, M
	Invocas una estrella de neutrones con naturaleza de pulsar. Las criaturas, dependiendo del rango en el que se encuentren del punto del origen del conjuro, sufrirán diferentes cantidades de daño por fuerza. Todas las criaturas que entren por primera vez o inicien su turno dentro del área del conjuro...					

Saskia Eirdis von Hendrix

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

19

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+11

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS 18	TRUCOS CONOCIDOS 4
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	-------------------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	5 <u>Conjurar elemental</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
<p>Conjuras un elemental en un área de aire, tierra, fuego o agua de 10 pies cúbicos. Es amistoso hacia ti y tus compañeros. Tiene sus propios turnos e iniciativa. Obedece tus órdenes verbales. Se vuelve hostil si pierdes la concentración. Aumenta el VD en 1 por cada nivel de conjuro por encima de 5.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Invocar espíritu dracónico</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
<p>Invoca un espíritu dracónico. Este se manifiesta en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance, la criatura tiene un linaje de dragón cromáticos, de gema o metálicos. La criatura se parece a un dragón del linaje escogido, lo que determina ciertos rasgos de sus estadísticas.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Manifestación magnética</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Invocas una estrella de neutrones con naturaleza de magnética. Todas las criaturas dentro del área del conjuro deben realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de fallar, sufrirán 3d6 de daño por fuerza y quedarán bajo el estado Paralizado. Además, cualquier arma que tuviera en la...</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Zotraak</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
<p>Invoca un poderoso rayo sagrado que es capaz de destruir a las fuerzas del mal. Elige a una criatura que puedas ver y esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de fallar, sufrirá 14d6 de daño radiante. Si la criatura es un infernal, no muerto o aberración, suma +15 al re...</p>						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Festín de héroes</u>	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S, M
<p>Creas un gran festín para hasta 13 criaturas que se consume en 1 hora y desaparece después. Tras ello, cada participante se cura de enfermedades y venenos, se vuelve inmune a veneno y a quedar asustado, tiene ventaja en las TS de Sabiduría y aumenta sus PG máximos (y recupera) 2d10. Dura 24 horas.</p>						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Guardián primordial</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
<p>Tienes resistencia al daño de ácido, frío, fuego, relámpago y trueno mientras dure el conjuro. Cuando recibes daño de uno de esos tipos, puedes usar tu reacción para ganar inmunidad a ese tipo de daño (esta inmunidad también afecta al daño desencadenante). Si decides hacer esto, dejas de poseer ...</p>						