

DUNGEONS & DRAGONS

Saul Doronthal

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

+3

17

- Fuerza +2
- Destreza +1
- Constitución +1
- Inteligencia +5
- Sabiduría +9
- Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
- Arcanos +1
- Atletismo +2
- Engañar +3
- Historia +1
- Interpretación +3
- Intimidar +3
- Investigación +1
- Juego de Manos +1
- Medicina +5
- Naturaleza +5
- Percepción +9
- Perspicacia +5
- Persuasión +3
- Religión +1
- Sigilo +1
- Supervivencia +9
- Trato con Animales +9

HABILIDADES

Druida 10

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

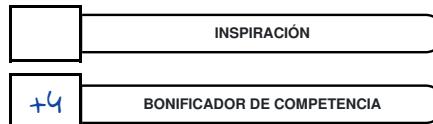
Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Kuro

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA



Puntos de Golpe Máximos 61

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Suelo estar calmado la mayoría del tiempo, igual que un roble frente a las tempestades. Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral) Equilibrio. Hay un equilibrio en todas las cosas, todas las acciones, hay que mantenerlo. (Neutral)

IDEALES

Las relaciones son importantes, pero mi deber es para la naturaleza.

VÍNCULOS

Soy muy fácil de engañar, tiendo a confiar en la palabra de otros con mucha facilidad, no me gusta creer que hay malicia en los demás.

DEFECTOS

Druida Nivel 10:

- Druidico
- Espíritu Guardián
- Espíritu de Halcón
- Espíritu de oso
- Espíritu de Unicornio
- Forma salvaje: VD máximo 1
- Invocador Poderoso
- Lanzamiento de conjuros
- Lengua de los Bosques
- Tótem Espiritual

Dotes:

- Afortunado

19

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Honda, Hoz, Jábala, Kit de herborista, Lanza, Látigo, Pieles

Idiomas:

Comun, Silvano, Puede comunicarse vagamente con criaturas salvajes

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Saul Doronthal

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un hombre maduro en sus cuarentas, su mirada trasmite tranquilidad y serenidad, una apariencia un tanto salvaje, pero que llama a la calma.

APARIENCIA



APARIENCIA

En algún momento de su infancia, cuando tenía cuatro años, Saul fue encontrado inconsciente en las tierras feéricas por el rey hada Oberon, quien cuidó de él hasta que despertó sin memorias, salvo su propio nombre.

En lugar de retornar a la tierra de los hombres, el Señor de las Bestias notó en el joven un potencial único y lo tomó como estudiante, entrenándolo en artes druídicas y encargándose la labor de protector de los bosques, otorgándole el apellido de Doronthal.

El tiempo en Feywild jugaba de manera extraña. Saul envejecía más lento de lo que un hombre debería, alcanzando la edad de doscientos años sin que su cuerpo superara la mediana edad.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Afortunado:** Tienes 3 puntos de suerte, que recuperas tras un descanso largo. Puedes gastar 1 punto de suerte después de hacer una tirada de ataque, prueba de característica o TS o de que se haga una tirada de ataque contra ti. Puedes tirar 1d20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.

► **Druidico:** Conoces el druídico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conocáis advertís inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.

► **Espíritu Guardián:** Cuando la bestia o feérico invocado o creado por un conjuro tuyo acaba su turno en el aura de tu tótem espiritual, esa criatura recupera tantos puntos de golpe como la mitad de tu nivel de druida.

► **Espíritu de Halcón:** Cuando una criatura realice una tirada de ataque contra un objetivo que se encuentre en el aura, puedes usar tu reacción para otorgar ventaja en esa tirada de ataque. Además, tú y tus aliados tenéis ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) mientras estéis dentro del aura.

► **Espíritu de oso:** Cada criatura de tu elección que se encuentre en el aura cuando aparece el espíritu obtiene tu nivel de druida + 5 puntos de golpe temporales. Además, tú y todos tus aliados tenéis ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza mientras permanezcáis en el aura.

► **Espíritu de Unicornio:** Tú y tus aliados obtenéis ventaja en las pruebas de característica para detectar a criaturas situadas en el aura. Cuando lances un conjuro que devuelva puntos de golpe, todas las criaturas de tu elección que estén en el interior del aura recuperarán tantos puntos de golpe como tu nivel de druida. - VD máximo 1

► **Invocador Poderoso:** Cualquier animal o feérico invocado o creado mediante un conjuro que hayas lanzado obtiene los siguientes beneficios: * 2 puntos de golpe adicionales por cada Dado de Golpe. * El daño de sus armas naturales se considera mágico a efectos de superar inmunidades y resistencias a ataques o 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.

► **Lengua de los Bosques:** Aprendes a hablar, leer y escribir Silvano. Además, los animales pueden entenderte cuando hablas y eres capaz de descifrar sus sonidos y movimientos.

► **Tótem Espiritual:** Como acción adicional, puedes invocar de forma mágica a un animal incorpóreo en un punto que puedas ver y se encuentre a 60 pies o menos de ti. Este espíritu crea un aura de 30 pies de radio alrededor de ese punto. Los efectos del aura dependen del tipo de espíritu que invoques. Dura 1 minuto.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

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					15 PREPARADOS	4 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Látigo de espinas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
		Crees 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>Plaga</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
		Crees un enjambre de ácaros, pulgas y otros parásitos, que aparecen momentáneamente sobre una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibirá 1d6 de daño de veneno y se moverá 5 pies en una dirección a...				
	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.				
	Truco <u>Salvajismo Primitivo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
		Canalizas magia primordial para hacer que tus dientes o uñas se afilen, listos para lanzar un ataque corrosivo. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura situada a un 5 pies o menos de ti. Si impactas, el objetivo recibe 1d10 de daño de ácido. Después del ataque, tus diente...				
<input type="checkbox"/>	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.				
<input type="checkbox"/>	1 <u>Emarañar</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.				
<input type="checkbox"/>	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.				
<input type="checkbox"/>	1 <u>Tremblor 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 ...				
<input type="checkbox"/>	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 se mantendrá activo hasta que el conjuro termine, siempre y cuando la criatura y tú os encontráis el uno dentro de la otra...				
<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 2d6 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>Espríitu Sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
		Invoca 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>Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
		Invoca un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu bestial (CD 0). Cuando lances el conjuro, elige un hábitat tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat...				
<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 afilia. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.				
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sentidos de la bestia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	S
		Tocas a una bestia voluntaria. Puedes ver y oír a través de sus sentidos hasta que utilices una acción para volver a tus sentidos normales. Ganas cualquiera de los beneficios que posea la bestia, aunque permaneces cegado y ensordecido a los estímulos de tu propio entorno.				
<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>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"/>	3 <u>Hablar con las plantas</u>	Transmutación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
		Imbues las plantas a 30 pies o menos de ti con conciencia y animación limitadas, lo que les da la capacidad de comunicarse contigo y seguir órdenes sencillas. Puedes preguntártelas sobre eventos de los últimos días, convertir terreno difícil en fácil o viceversa, liberar una criatura enmarañada, etc.				
<input type="checkbox"/>	3 <u>Invocar feérico</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
		Invoca un espíritu feérico que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu feérico (CD 0). Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo furioso, alegre o burlón. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu ele...				
<input type="checkbox"/>	4 <u>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"/>	4 <u>Dominar bestia</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
		Una bestia que puedes ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Crees un vínculo telepático para darle órdenes que da lo mejor de sí por obedecer. Repite la TS al recibir daño. La duración aumenta por nivel de conjuro: 10 minutos a nivel 5, 1 hora a nivel 6, 8 horas a nivel 7.				
<input type="checkbox"/>	4 <u>Guardián de la naturaleza</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
		Un espíritu de la naturaleza responde a tu llamada y te transforma en un poderoso guardián. La metamorfosis dura hasta que el conjuro termina. Elige una de las siguientes formas para adoptar: Bestia Primordial o Gran Árbol.				
<input type="checkbox"/>	5 <u>Despertar</u>	Transmutación	8 horas	Instantáneo	Toque	V, S, M
		Tras dedicar el tiempo de lanzamiento a una piedra preciosa, tocas a una bestia o planta Enorme o menor de inteligencia 3 o menos. Obtiene inteligencia 10 y la capacidad de hablar un idioma que conozcas. Si es una planta, puede mover sus ramas, raíces, vides, etc. Dura 30 días o hasta que la dañéis.				

Saul Doronthal

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

3

000

NIVEL 5

2

00

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

15

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	5 <u>Ira de la Naturaleza</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
		Invocas a los espíritus de la naturaleza para incitarles a atacar a tus enemigos. Elige un punto sobre el suelo que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Los espíritus hacen que árboles, rocas y hierba en un cubo de 60 pies centrado en ese punto sean animados hasta que termina el conjuro...				
<input type="checkbox"/>	5 <u>Paso arbóreo</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
		Una vez por ronda, puedes entrar en un árbol y moverte desde ahí a otro árbol del mismo tipo que se encuentre a 500 pies o menos. Deben estar vivos y tener al menos el mismo tamaño que tú. Usando 5 pies de movimiento entras en un árbol, y usando otros 5 apareces a 5 pies del árbol de destino.				