

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

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 61

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

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, Jabalina, Kit de herborista, Lanza, látigo, Piel

Idiomas:

Comun, Silvano, Puede comunicarse vagamente con criaturas salvajes

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

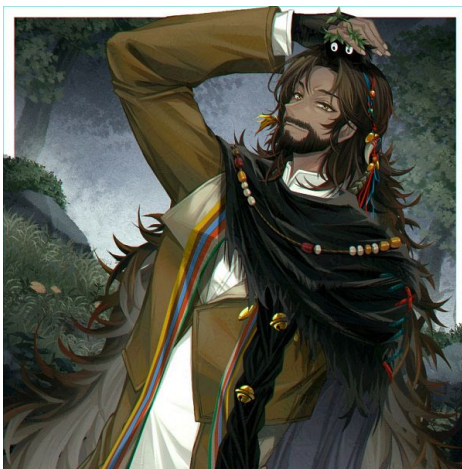
RASGOS Y ATRIBUTOS

Saul Doronthal

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un hombre maduro en sus cuarentas, su mirada transmite 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 retornarlo 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 druidicas y encargándole 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 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.

► **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.

► **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

► **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

Saul Doronthal

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

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

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

15

PREPARADOS

TRUCOS

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
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>Plaga</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas 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 druidico</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 1d6 de daño de ácido. Después del ataque, tus dientes...						
☐	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>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>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>Tremor 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
Estables 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 línea...						
☐	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 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.						
☐	2 <u>Espíritu Sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Invocas 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...						
☐	2 <u>Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas 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 (VD 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...						
☐	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.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	3 <u>Hablar con las plantas</u>	Transmutación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Imbuyes 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 preguntarle sobre eventos de los últimos días, convertir terreno difícil en fácil o viceversa, liberar una criatura enmarañada, etc.						
☐	3 <u>Invocar feérico</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas 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 (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo: furioso, alegre o burlesco. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu ele...						
☐	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.						
☐	4 <u>Dominar bestia</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Una bestia que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Creas un vínculo telepático para darle ordenes 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.						
☐	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.						
☐	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 dañes.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

4

○○○○

3

○○○

3

○○○

3

○○○

2

00

15

PREPARADOS

4

CONOCIDOS