



Deden Dendoru

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 5

CLASE Y NIVEL

Elfo de los Bosques

ESPECIE

Guia

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Memewtwo

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

- Fuerza -1
 - Destreza +3
 - Constitución +1
 - Inteligencia +3
 - Sabiduría +6
 - Carisma +1
- TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Acrobacias +3
 - Arcanos 0
 - Atletismo -1
 - Engañar +1
 - Historia 0
 - Interpretación +1
 - Intimidar +1
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +3
 - Medicina +6
 - Naturaleza +3
 - Percepción +6
 - Perspicacia +3
 - Persuasión +1
 - Religión +3
 - Sigilo +9
 - Supervivencia +6
 - Trato con Animales +9
- HABILIDADES**

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

18 CA +3 INICIATIVA 35 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cimitarra Comun	+6	1d6 +3 Cortante
Daga	+2	1d4 -1 perforante
Ballesta de mano	+6	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

16

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Flauta, Herramientas de cartógrafo, Kit de herborista, Útiles de herborista

Idiomas:

Comun, Elfico y Abissal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado de oso CA 16
 - Paquete de explorador
 - MOCHILA**
 - 41Po 11Pp
 - Canalizador Druidico → Botella de vidrio con orden.
 - Mascara de madera → Bolsita de cuero pequeña
 - Esmeralda x1 → Piedra con un Sol tallado
 - Diario antiguo → Tenedor de plata
 - Daga con simbología Drow
 - Cuerda raída (10 ft) → Collar de hueso (ventaja en la siguiente acción)
 - Cuerda con gancho → Trampa de oso.
 - Traje Negro de Infiltración (.....) → Pimienta para animales (desactiva tiradas de salvación)
- EQUIPO**

No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales. Trabajo en una gran teoría filosófica y amo compartir mis ideas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libre Pensamiento. La investigación y la curiosidad son los pilares del progreso. Auto-Conocimiento. Si te conoces a ti mismo, no hay nada más que conocer.

IDEALES

Encontrar a esa persona de su pasado. Investigar sobre aquel mal que me atormenta.

VÍNCULOS

Cada memoria en su pasado deja una marca que aun reciente.

DEFECTOS

- Elfo de los Bosques:
- Mejora de Característica
 - visión en la oscuridad
 - Sentidos Agudos
 - Linaje Feérico
 - Artes Efficas
 - Idiomas
 - Dote de origen
 - Mejora de Característica
 - Pies veloces
 - Magia de los Bosques
- Druida Nivel 5:
- Compañero Salvaje
 - Competencias
 - Conjuros del Circulo del Pastor
 - Druidico
 - Forma Salvaje: Dos usos de forma salvaje, 6 formas conocidas, valor de desafío 1/2, sin velocidad de vuelo.
 - Guardián
 - Lanzamiento de Conjuros
 - Lengua de los Bosques
 - Mejora de Característica
 - orden Primigenia
 - Resurgimiento Salvaje
 - Tótem Espiritual
- Dotes:
- Atacante Salvaje
 - Prodigio
- RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

Le divierte el provocar a la gente a base de idioteces, no hay mejor forma de enturecer a alguien que diciéndole una bobada en sus caras

no usa magia para controlar animales (aunque puede) porque no le agrada la idea de robarle el libre albedrío a estos.

le caen mal los pomposos.

Rechazado por su tribu desde niño por su muy baja estatura y su pelo púrpura oscuro; se rumora entre ellos que él es la cría de una elfo y otra especie mágica no inteligente, por lo que dicen que él es el resultado de bestialismo (según dicen aunque no es cierto). Su madre murió luego del parto y su padre (que era otra especie de elfo de una región lejana) los abandonó luego de preñar a su mujer. Deden pasaba la mayor parte del tiempo explorando y estudiando el bosque negro, cuya fauna y flora le resultaban fascinantes. Él pasaba tanto tiempo en el bosque que terminó abandonando su tribu y se fue a vivir al puro bosque. Desarrolló técnicas de cacería, supervivencia y habilidades mágicas que a su tribu le tomaría años desarrollar (pero por su estadia en el bosque y su constante batalla por sobrevivir ante las bestias y criaturas extrañas que habitaban en este las desarrolló más temprano). También descubrió ciertas cosas respecto a la magia del caos que su tribu aún no descubre. Su personalidad es introvertida (por ser hermitaño) pero no es tímido al hablar de

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Mejora de Característica:** Tu puntuación de una de tus características aumenta en 2 y otra aumenta en 1 o la puntuación de tres características aumenta en 1.

► **visión en la oscuridad:** Acostumbrada a la penumbra de los bosques y el cielo nocturno, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Hasta un máximo de 60 pies, eres capaz de ver con luz tenue como si hubiera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad...

► **Sentidos Agudos:** Eres competente con dos de las siguientes habilidades: Percepción, Perspicacia o Supervivencia.

► **linaje Féérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado hechizado y la magia no puede dormirte.

► **Artes Éficas:** Escoge dos competencias de entre las siguientes: herramientas de joyero, suministros de calígrafo, suministros de pintor o un instrumento musical.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y elfo. El idioma elfo es fluido, con entonaciones sutiles y una gramática compleja. La literatura éfica es rica y variada, y sus canciones y poemas son famosos entre el resto de las razas. Muchos bardos aprenden este idioma para poder añadir baladas éficas...

► **Dote de origen:** obtienes una Dote de origen de tu elección.

► **Mejora de Característica:** Tu puntuación en una de tus características aumenta en 1

► **Pies veloces:** Tu velocidad caminando base aumenta a 35 pies.

► **Magia de los Bosques:** Conoces el truco Saber druidico. Cuando llegas a nivel 3, puedes lanzar el conjuro Zancada prodigiosa y cuando alcanzas nivel 5 puedes lanzar Pasar sin dejar rastro. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros de este modo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También pu...

► **Atacante Salvaje:** Has entrenado para causar un mayor daño con tus ataques. Cuando tiras el daño de un ataque con arma, puedes tirar los dados de daño dos veces y escoger cualquiera de los resultados obtenidos.

► **Prodigio:** Tienes facilidad para aprender cosas nuevas. Obtienes los beneficios siguientes: ganas competencia con una habilidad de tu elección y unas herramientas que escojas y, además, aprendes un idioma de tu elección. Elige una habilidad en la que seas competente. Ganas pericia con esa habilidad, lo qu...

► **Compañero Salvaje:** Obtienes la capacidad de invocar un espíritu que adopta la forma de una animal. Como acción mágica puedes gastar un uso de tu Forma Salvaje para lanzar el conjuro encontrar familiar sin necesidad de componentes materiales. Cuando lanzas el conjuro de esta manera, el familiar resultante es una cr...

► **Competencias:** Como clérigo, obtienes las siguientes competencias, Armadura armaduras ligeras y escudos. Armas: armas sencillas. Herramientas útiles de herborista. Tiradas de salvación Inteligencia, Sabiduría. Habilidades: escoge dos entre Conocimiento Arcano, Medicina, Naturaleza, Percepción, Perspicacia...

► **Conjuros del Círculo del Pastor:** Los conjuros de círculo, que conseguirás cuando alcances el nivel de druida indicado en la descripción de dicho círculo. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no se cuentan para el total de conjuros que puedes preparar cada día.

► **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y utilizarlo para dejar mensajes ocultos; también has desarrollado la capacidad mágica de hablar con los animales; siempre tienes preparado el conjuro Hablar con los animales. Tanto tú como cualquiera que conozca este idioma ...

► **Forma Salvaje:** A partir de nivel 2, puedes usar tu acción adicional para, mediante magia, adoptar la forma de una bestia que hayas aprendido a través de este rasgo. Puedes permanecer en esta forma tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeado hacia abajo), hasta que uses este rasgo de nuevo, sufr...
- Dos usos de forma salvaje, 6 formas conocidas, valor de desafío 1/2, sin velocidad de vuelo.

► **Guardián:** Has entrenado para la batalla. Ganas competencia con armas marciales y armaduras medias.

► **Lanzamiento de Conjuros:** Puedes acudir a la esencia divina de la propia naturaleza para lanzar conjuros, dando forma a esta esencia con tu voluntad. Trucos. A nivel 1 conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de druida. Podrás elegir más trucos de druida cuando llegues a niveles más alto...

► **Lengua de los Bosques:** Aprendes a hablar, leer escribir silvano, si ya hablas silvano puedes escoger otro idioma de tu elección. Además obtienes competencia y pericia con Trato con Animales y puedes lanzar Hablar con Animales a voluntad sin gastar espacio de conjuro.

► **Mejora de Característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12 y 16, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

► **Orden Primigenia:** A nivel 1, te has consagrado a una de las siguientes funciones sacras a tu elección: Guardián o Naturalista.

► **Resurgimiento Salvaje:** Una vez en cada uno de tus turnos, si no te quedan usos de Forma Salvaje, puedes recuperar un uso gastando un espacio de conjuro (no se requiere acción). Además, puedes gastar un uso de Forma Salvaje (no se requiere acción) para recuperar un espacio de conjuro de nivel 1, pero no podrás hacerlo ...

► **Tótem Espiritual:** Eres capaz de convocar a los espíritus de la naturaleza para influir en el mundo. Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu Forma Salvaje para 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 una em...

Deden Dendoru

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 2 OO	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 8 CONOCIDOS	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
<p>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).</p>						
	Truco <u>Piedra mágica</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S
<p>Tocas entre uno y tres quijarros y los imbuyes de magia. Cualquiera puede lanzarlos hasta a 60 pies usando tu modificador por aptitud mágica. Si impacta el objetivo recibirá 1d8 + tu modificador por aptitud mágica de daño de fuerza. El daño aumenta a 2d8 (nv 5), 3d8 (nv 11) y 4d8 (nv 17).</p>						
	Truco <u>Saber druidico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
<p>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.</p>						
	Truco <u>Salvajismo primitivo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
<p>Durante un instante te crecen garras o colmillos y 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 1d12 de daño de ácido. El daño ácido aumenta a nivel 5 (2d12), nivel 11 (3d12) y nivel 17 (4d12).</p>						
	Truco <u>Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
<p>La madera de un garrote o un bastón que empuñas queda imbuida con el poder de la naturaleza. Puedes usar tu aptitud mágica en vez de tu Fuerza para las tiradas de ataque y daño al utilizar esta arma, y su dado de daño pasa a ser 1d8. El arma causará daño de fuerza o del tipo normal del arma.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
<p>En tu mano aparecen hasta 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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
<p>Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
<p>Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
<p>Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o autómatas.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Salto</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
<p>Tocas a una criatura voluntaria. Una vez en cada uno de sus turnos hasta que el conjuro finalice, la criatura puede saltar hasta 30 pies gastando 10 pies de movimiento.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	8 horas	60 pies	V, S, M
<p>Escoge un máximo de 5 criaturas dentro del alcance, su velocidad aumenta en 10 pies hasta el final del conjuro.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
<p>Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hoja de fuego</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
<p>Creas una haz ardiente como una cimitarra en una mano libre. Desaparece si lo sueltas, pero lo puedes evocar como acción adicional. Puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo para infligir 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
<p>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...</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Piel robiliza</u>	Transmutación	1 acción adicional	8 horas	Toque	V, S, M
<p>Tocas a una criatura voluntaria. Hasta el final de la duración del conjuro, la piel del objetivo se vuelve áspera, con apariencia de corteza, el objetivo tendrá una Clase de Armadura de 18 si su CA es menor.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
<p>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.</p>						

Deden Dendoru

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	3	Conjurar animales	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S
Invocas espíritus de la naturaleza que adoptan la forma de una gran manada de animales espectrales e intangibles que ocupa un espacio desocupado que puedas ver dentro de la distancia del conjuro. La manada adopta la forma de los animales espirituales que escojas como lobos, serpientes o pájaros. ...							
<input type="checkbox"/>	3	Invocar feérico	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 o). Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo: furioso, alegre o burlesco. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu elección.							
<input type="checkbox"/>	3	Palabra de curación en masa	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Formulando unas palabras de curación, hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan cada una tantos puntos de golpe como 4d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o autómatas.							
<input type="checkbox"/>	3	Relámpago	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea deben hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.							