

DUNGEONS & DRAGONS

Krissatra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 6

CLASE Y NIVEL

Hada

ESPECIE

Extraviado Feérico

TRASFONDO

Brenna

JUGADOR

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	<input type="radio"/> Fuerza 0
	<input checked="" type="radio"/> Destreza +3
	<input type="radio"/> Constitución 0
	<input checked="" type="radio"/> Inteligencia +3
	<input checked="" type="radio"/> Sabiduría +6
	<input type="radio"/> Carisma +2

DESTREZA	+3
	16

CONSTITUCIÓN	0
	10

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	+3
	16

CARISMA	+2
	14

<input type="radio"/> Fuerza 0	<input type="radio"/> Destreza +3
<input type="radio"/> Constitución 0	<input checked="" type="radio"/> Inteligencia +3
<input checked="" type="radio"/> Sabiduría +6	<input type="radio"/> Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias +3	<input type="radio"/> Arcanos 0
<input type="radio"/> Atletismo 0	<input type="radio"/> Engañar +5
<input type="radio"/> Historia 0	<input type="radio"/> Interpretación +2
<input type="radio"/> Intimidar +2	<input type="radio"/> Investigación 0
<input type="radio"/> Juego de Manos +3	<input type="radio"/> Medicina +3
<input type="radio"/> Medicina +3	<input type="radio"/> Naturaleza 0
<input type="radio"/> Naturaleza 0	<input type="radio"/> Percepción +3
<input type="radio"/> Percepción +3	<input type="radio"/> Perspicacia +3
<input type="radio"/> Perspicacia +3	<input type="radio"/> Persuasión +2
<input checked="" type="radio"/> Religión +3	<input type="radio"/> Religión +3
<input type="radio"/> Sigilo +3	<input type="radio"/> Supervivencia +6
<input checked="" type="radio"/> Supervivencia +6	<input checked="" type="radio"/> Trato con Animales +6

HABILIDADES



15 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8 ÉXITOS 000 FALLOS 000 DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Aquia	+6	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 12
- Kit de herborista

Soy como un nómada y no puedo quedarme en un lugar por mucho tiempo. Nunca pierdo la capacidad de maravillarse que tienen los niños.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Empatía. Ninguna criatura merece sufrir. (Bueno).

IDEALES

Me fascina la magia en sus múltiples manifestaciones. Cuanto más mágico sea un lugar, más me atrae.

VÍNCULOS

Nunca doy nada gratis y siempre espero recibir algo a cambio.

DEFECTOS

Hada:

- Tipo
- Volar
- Magia de las Hadas
- Idiomas
- Mejoras de característica

Druida Nivel 6:

- Druidíco
- Espíritu guardián
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Invocador poderoso
- Lanzamiento de conjuros
- Lengua del bosque
- Totém espiritual

Dotes:

- Forma salvaje extraplanar (Dragón)

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Élfico, Silvano y Animal.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Krissatra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Joven mujer de metro y medio, de rubios cabellos como el sol, ojos verdes como el bosque una sonrisa brillante como una estrella.

APARIENCIA



APARIENCIA

Krissatra fue robada del circo de Brujaluz cuando nació y a su secuestrador le costó muy caro aquello, pero al menos su hijo tuvo el dinero suficiente como para vivir tres vidas cómodamente. La persona que robó a Krissatra de Brujaluz la había vendido a un coleccionista de la Costa de la Espada, que adoptó al hada como hija propia y le enseñó a mezclarse con los humanos, disfrazándose como uno de ellos.

Con el tiempo Krissatra pasaba más tiempo en forma humana que en forma de hada hasta el punto de casi olvidar que realmente es un hada, aunque aquella forma de pequeño ser brillante lo usa en contadas ocasiones le ha traído más problemas que beneficios.

Con los años Krissatra se transformó en una druida querida por muchísimos animales

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Tipo:** Eres Féérico.

► **Volar:** Gracias a tus alas, tienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando. No puedes usar esta velocidad volando si llevas puesta una armadura media o pesada.

► **Magia de las Hadas:** Conoces el truco Saber druídico. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro Fuego feérico con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar elconjuro Agrandar/reducir con este atributo. Cuando lances Fuego feérico o agrandar/reducir con este atributo, no podrás volver a lanzar ...

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.

► **Mejoras de característica:** Escoge una de las siguientes opciones (a) Elige cualquiera +2; elige cualquier otra +1 (b) Elige cualquiera +1; elige cualquier otra +1; elige cualquier otra +1

► **Forma salvaje extraplanar (Dragón):** Has entrenado tanto la forma salvaje relacionada con las energías elementales y mejorado tu vinculación con los mundos exteriores o extraplanares que has logrado romper el límite, superando las capacidades conocidas hasta el momento.

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

► **Espíritu guardián:** Tu Tótém Espiritual protege a las bestias y a los fééricos que invocas con tu magia. Cuando una bestia o un féérico que invocaste o creaste con un conjuro termina su turno en tu aura de Tótém Espiritual, esa criatura recuperará un número de puntos de golpe igual a la mitad de 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 1/2. Sin velocidad volando.

► **Invocador poderoso:** Las bestias y fééricos que conjuras son más resistentes de lo normal. Cualquier bestia o féérico invocada o creada por un conjuro que lances gana los siguientes beneficios: La criatura aparece con más puntos de golpe de lo normal 2 puntos de golpe extra por Dado de Golpe que tenga. El daño de ...

► **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 del bosque:** obtienes la habilidad de conversar con bestias y muchos fééricos. Aprendes a hablar, leer y escribir Sylvano. Además, las bestias pueden entender tu habla y obtienes la capacidad de descifrar sus ruidos y movimientos. La mayoría de las bestias carecen de la inteligencia para transmitir o comprender...

► **Totem espiritual:** Comenzando en el segundo nivel puedes llamar a los espíritus de la naturaleza para influir en el mundo que te rodea. Como acción adicional, puedes invocar mágicamente un espíritu incorpóreo a un punto que puedas ver hasta 60 pies de ti. El espíritu crea un aura en un radio de 30 pies alrededor...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Krissatra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000NIVEL 3
3
000

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
9
PREPARADOSTRUCOS
3
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Tiruco Látigo de espinas	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 atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).					
	Tiruco Rociada venenosa	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 Saber druídico	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.					
<input type="checkbox"/>	1 Enmarañar	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 Fuego feérico	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) 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. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.					
<input type="checkbox"/>	1 Hablar con los animales	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"/>	1 Luna Gelida	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
	Formas una hoja curva de hielo que evoca la forma de la luna y la proyectas hacia adelante en un movimiento eviscerador. Toda criatura en una línea de 5 pies de ancho y 30 pies de largo debe realizar una tirada de salvación de Destreza.					
<input type="checkbox"/>	2 Calentar metal	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 saltarlo. 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"/>	2 Crecimiento espinoso	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.					
<input type="checkbox"/>	2 Invocar bestia	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Invocas un espíritu bestial. Se manifiesta en un espacio desocupado que puede ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el bloque de estadísticas Espíritu Bestial. Cuando lances el conjuro, elige un entorno: Aire, Tierra o Agua.					
<input type="checkbox"/>	3 Crecimiento vegetal	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 Disparar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Ejige 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 Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.					
<input type="checkbox"/>	3 Tormenta de aguanieve	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
	Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.					