

T. Arta de Fresa

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 4

CLASE Y NIVEL

Peón de Brujaluz

TRASFONDO

Brenna

JUGADOR

Gnomo de los bosques

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución 0
- ☒ Inteligencia +4
- ☒ Sabiduría +5
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar +1
- ☐ Historia +2
- ☒ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +1
- ☐ Investigación +2
- ☒ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina +3
- ☐ Naturaleza +2
- ☐ Percepción +3
- ☐ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión +1
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +5
- ☒ Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

25

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 27

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Cucharón

BONIF.

+4

DAÑO/TIPO

1d6 +2 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Uniforme de cheff CA 11
- Tapa de olla CA 2

EQUIPO

La buena música me hace llorar como un bebé.

RASGOS DE PERSONALIDAD

La Regla del Tres. En el multiverso, todo pasa de tres en tres, y veo la "Regla del Tres" por todas partes. (legal)

IDEALES

Para mí, un amigo de confianza es lo más importante del multiverso. La feria Brujaluz es como mi hogar.

VÍNCULOS

Siempre voy con el tiempo justo y me obsesiona que todo se haga con puntualidad.

DEFECTOS

Gnomo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Ilusionista Natural
- Hablar con las Bestias Pequeñas

Druida Nivel 4:

- Conjuros del círculo de la tierra
- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Lanzamiento de conjuros
- Recuperación natural
- Truco adicional

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

gnomo, común, tanuki, druidico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

T. Arta de Fresa

NOMBRE DEL PERSONAJE

gnoma de estatura pequeña (70cm) rubia de ojos grises y tez olivácea.

APARIENCIA



APARIENCIA

- Casi nadie sabe que su nombre real es Tanya. Solamente Canela, Remy y Tyrr saben que se llama así pero deciden usar "Arta", su segundo nombre.
- Aunque tenga 60 años, apenas acaba de llegar a edad adulta gnomá, por lo que tiene la apariencia de una treinta añera.
- Su bastón, realmente es un cucharón de un metro de alto.
- Para ser una gnomá es bajita.

NOTAS ADICIONALES

Hija de B. (Bernard) Olo Defresa y G. (Gertrude) Alleta Defresa, nació en el bosque cercano a Neverwinter, tal y como sus padres aprendió el "oficio", ser druida. A temprana edad gnomá, se hizo amiga de un tanuki inusualmente grande para su raza llamado Canela, este pobre animal se encontraba herido por lo que la familia Defresa lo ayudó y sanó, el tanuki, sintiéndose en deuda con los gnomos decidió quedarse en el bosque con ellos y desde ese momento T. (Tanya) Arta tendría un gran amigo y compañero.

Un día no demasiado especial el Carnaval de Brujaluz viajó hasta la Costa de la Espada para repartir risas e ilusión. Arta no pudo evitar comprar boletos para ella y para Canela, al vivir la experiencia de aquel lugar se enamoró por completo de los aromas de manzana de caramelo, palomitas con mantequilla, carne asada, y caramelos variados, así que tomó la decisión de encontrar al Señor Bruja y el Señor Luz para ofrecerles su

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Astucia de gnomá:** Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

► **Ilusionista Natural:** Conoces el truco ilusión menor. Inteligencia es tu característica para realizar el conjuro.

► **Hablar con las Bestias Pequeñas:** A través de sonidos y gestos, puedes comunicar ideas simples a bestias Pequeñas o más pequeñas. Los gnomos de los bosques aman a los animales y frecuentemente tienen ardillas, tejones, conejos, topos, pájaros carpinteros y otras criaturas como adoradas mascotas.

► **Conjuros del círculo de la tierra:** En los niveles 3, 5, 7 y 9 consigues acceder a los conjuros del círculo conectados con la tierra en la que te convertiste en druida. Siempre los tienes preparados y no cuentan para el número de conjuros que puedes preparar cada día.

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

► **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.

► **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.

► **Recuperación natural:** Durante un descanso breve, puedes recuperar los espacios de conjuro que elijas mientras la suma de sus niveles sea igual o menor que la mitad de tu nivel de druida (redondeado hacia abajo) y mientras sean de nivel inferior a 6. Puedes usar ese rasgo una vez por descanso prolongado.

► **Truco adicional:** Cuando eliges este círculo en el nivel 2, aprendes un truco de druida adicional de tu elección.

RASGOS

T. Arta de Fresa

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear hoguera</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Creas una hoguera en un punto del suelo que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, el fuego mágico llena un cubo de 5 pies. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lanzas el conjuro deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recí...						
	Truco <u>Garrote / Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Convierte una clava o bastón en tus manos en un arma mágica que puedes usar con tu característica de lanzar conjuros y cuyo dado de daño es d8. El conjuro acaba si lo lanzas de nuevo o sueltas el arma.						
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.						
	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.						
☐	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>Hablar con los animales</u>	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 DM.						
☐	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
☐	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.						
☐	2 <u>Calentar metal</u>	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 soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.						
☐	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 una...						
☐	2 <u>Piel robiliza</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa y como de corteza, y su CA no puede ser inferior a 16, independientemente del tipo de armadura que lleve.						
☐	2 <u>Trepacual arácnido</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas consigue la capacidad de trepar por superficies verticales y techos mientras tenga las manos libres. El objetivo también consigue una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.						