



milo warfol

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 4, Picaro 1

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

Orion39

JUGADOR

Eladrin

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +4
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +3
- ☒ Sabiduría +3
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +4
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +3
- ☐ Engañar +3
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina 0
- ☒ Naturaleza +6
- ☒ Percepción +6
- ☐ Perspicacia 0
- ☐ Persuasión +3
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +7
- ☒ Supervivencia +3
- ☒ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 38

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

Fui, de hecho, criado por los lobos. Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

común, idioma de signos

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Pack de explorador
pírsing de la oreja para lanzar hechizos

EQUIPO

Eladrin:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Linaje Feérico
- Paso Feérico
- Sentidos Agudos
- Trance
- Visión en la oscuridad
- Idiomas

Druida Nivel 4:

- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.

- Forma salvaje de combate
- Formas del círculo: Forma de Bestia: VD 1
- Lanzamiento de conjuros

Picaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Jerga de ladrones

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres humanoide. También se te considera elfo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas elfo.

► Tamaño: Eres de tamaño Mediano.

► Linaje Feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

► Paso Feérico: Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que puedas ver. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo. Cuando alcanzas el nivel 3, tu Paso...

► Sentidos Agudos: Tienes competencia en la habilidad Percepción.

► Trance: No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia. Siempre que termines este trance, puedes cambiar tu estación y puedes ganar dos competencias que no ...

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

► Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común y otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado.

► 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.

► Forma salvaje de combate: Puedes utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1ds puntos de golpe por nivel de conjuro gastado.

► Formas del círculo: Puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío mayor (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).
- Forma de Bestia: VD 1

► 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.

► Ataque furtivo: Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.
- Daño adicional: 1ds

► Jerga de ladrones: Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la jerganía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

milo warfol
NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+3

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	Truco <u>Salvajismo Primitivo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
	Canaliza 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 dientes...					
☐	1 <u>Absorber Elementos</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	S
	Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste.					
☐	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
☐	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
☐	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.					
☐	2 <u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.					
☐	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...					