



Borrego

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 1

CLASE Y NIVEL

Orco

ESPECIE

Adepto en la magia

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

fran369

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia -1
- ☒ Sabiduría +5
- ☒ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +1
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☐ Investigación -1
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +3
- ☐ Naturaleza -1
- ☒ Percepción +5
- ☐ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión -1
- ☐ Religión -1
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +5
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

40

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 29

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

Bastón

Daga

BONIF.

+2

+2

DAÑO/TIPO

1d6 Contundente

1d4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de explorador
- \* Poción 2d4+2 (2)

EQUIPO

Orco:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Constitución Poderosa
- Visión en la oscuridad
- Idiomas

Druida Nivel 1:

- Druidico
- Lanzamiento de conjuros

Rasgos personalizados:

- Hechizado
- Tamaño
- Parias
- Serenidad
- Piel dura
- El camino elegido (Blanco)
- Generosidad de la naturaleza
- Umbral de corrupción
- Rituales
- Invisibilidad --> Spirit walk (nivel 1)
- Vínculo bestial --> Blood bond (nivel 2)

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Tipo de criatura: Eres humanoide.
- ▶ Tamaño: Eres Mediano.
- ▶ Constitución Poderosa: Cuentas como un tamaño mayor cuando determinas tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.
- ▶ 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: Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.
- ▶ 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.
- ▶ 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.
- ▶ Hechizado: Los ogros suelen poseer un poco de magia propia, y aquellos que estudian las artes mágicas adquieren resistencia al daño de fuerza.
- ▶ Tamaño: Tu tamaño es Mediano y tienes un dado de golpe d8. A nivel 1, tienes 8 puntos de golpe más tu modificador de Constitución. Cuando ganas un nivel en cualquier clase, obtienes un dado de golpe adicional y 6 (1d8).
- ▶ Parias: A menudo, los ogros son maltratados por la sociedad y sufren desventaja en las pruebas de Carisma al interactuar con otros pueblos. Sin embargo, suelen llevarse bien con los goblins y realizan pruebas de Carisma normales al interactuar con ellos.
- ▶ Serenidad: Los ogros tardan en hablar y en ofenderse, y poseen una profunda placidez mental. Tienes ventaja en las tiradas de Salvación de Sabiduría contra encantamientos y otras magias que alteran la mente.
- ▶ Piel dura: Los ogros pueden soportar más daño que la mayoría de las demás criaturas. Al tirar los dados para determinar los puntos de golpe, tira el dado dos veces y usa el resultado más alto. Si usas el resultado promedio, usa un 6.
- ▶ El camino elegido (Blanco): Niveles 1/3 y 6. A nivel 9 elige otro camino y un beneficio, al 13 y al 17 elige otros.
- ▶ Generosidad de la naturaleza: A nivel 1, adquieres competencia con el equipo de alquimista y el laboratorio de campaña, lo que te permite crear elixires alquímicos en plena naturaleza.
- ▶ Umbral de corrupción: (Competencia + Modificador de aptitud mágica) x 2
- ▶ Rituales: Al alcanzar el nivel 2, puedes elegir un conjuro que aún no conozcas, que figure en la lista de conjuros de tu enfoque místico, que posea la etiqueta de ritual y cuyo nivel no supere tu nivel máximo de conjuro actual. Si lo haces, adquieres una cantidad de Corrupción permanente (consulta la página 3).
- ▶ Invisibilidad --> Spirit walk (nivel 1):
- ▶ Vínculo bestial --> Blood bond (nivel 2):

Borrego

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2  
00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

| PREP NIVEL                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | NOMBRE                                      | ESCUELA       | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN                 | ALCANCE  | COMPS   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------|--------------------|--------------------------|----------|---------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Truco <u>Descarga sobrenatural</u>          | Evocación     | 1 acción           | Instantáneo              | 120 pies | V, S    |
| Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.         |                                             |               |                    |                          |          |         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 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>Impacto certero</u>                | Adivinación   | 1 acción           | Concentración 1 asalto   | 30 pies  | S       |
| Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.                                                                  |                                             |               |                    |                          |          |         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Truco <u>Prestidigitación</u>               | Transmutación | 1 acción           | 1 hora                   | 10 pies  | V, S    |
| Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.                                     |                                             |               |                    |                          |          |         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Truco <u>Rociada venenosa</u>               | 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 <u>Toque helado</u>                   | Nigromancia   | 1 acción           | 1 asalto                 | 120 pies | V, S    |
| Creas una mano esqueletrica y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PS hasta que emplee su siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).                  |                                             |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 1 <u>Encontrar familiar</u>                 | Conjuración   | 1 hora (ritual)    | Instantáneo              | 10 pies  | V, S, M |
| 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.      |                                             |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 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.                   |                                             |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 1 <u>Protección contra el bien y el mal</u> | Abjuración    | 1 acción           | Concentración 10 minutos | Toque    | V, S, M |
| Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.     |                                             |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 1 <u>Reprensión infernal</u>                | Evocación     | 1 reacción         | Instantáneo              | 60 pies  | V, S    |
| Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 1d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y si tiene éxito, la mitad.                       |                                             |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 1 <u>Vincular Bestia</u>                    | Adivinación   | 1 acción           | Concentración 10 minutos | Toque    | V, S, M |
| Estableces 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... |                                             |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 <u>Hacer añicos</u>                       | Evocación     | 1 acción           | Instantáneo              | 60 pies  | V, S, M |
| Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.                         |                                             |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 <u>Inmovilizar persona</u>                | Encantamiento | 1 acción           | Concentración 1 minuto   | 60 pies  | V, S, M |
| Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.                  |                                             |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 <u>Invisibilidad</u>                      | Ilusión       | 1 acción           | Concentración 1 hora     | Toque    | V, S, M |
| Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.                                                                   |                                             |               |                    |                          |          |         |