

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+5

21

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +3
- Constitución +4
- Inteligencia +7
- Sabiduría +11
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +8
- Arcanos +7
- Atletismo 0
- Engañar -1
- Historia +2
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +7
- Juego de Manos -2
- Medicina +6
- Naturaleza +7
- Percepción +16
- Perspicacia +6
- Persuasión -1
- Religión +2
- Sigilo +3
- Supervivencia +16
- Trato con Animales +6

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 **CA** +3 **INICIATIVA** 30 **VELOCIDAD**

Puntos de Golpe Máximos 113

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 15d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón fino	+8	1d6 +3 Contunden..
Honda	+8	1d4 +3 contunden..
Báculo de los bo..	+10	1d6 +3 Contunden..
Brazo de espina...	+10	1d4 +10 Perforant..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas de madera CA 14

- Tarro de Urwin (usar en caso de estar en grandes problemas)

- Poción multijugador ("hermana" De Kolarrhon)

- Poción curación mayor 8d4+8

EQUIPO

Siempre estoy recogiendo cosas, jugueteando distraídamente con ellas y a veces, rompiéndolas accidentalmente.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aventuras. Estoy lejos de casa, iy todo es extraño y maravilloso!

IDEALES

Estoy fascinada por la belleza y la maravilla de esta nueva tierra.

VÍNCULOS

Hablo en tercera persona y no hago amigos fácilmente.

DEFECTOS

26 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Primordial, Drúidico, Celestial, Silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Druida Nivel 12:

- Drúidico
- Forma salvaje: VD máximo 1
- Forma salvaje de combate
- Forma salvaje elemental
- Formas del círculo: Forma de Bestia: VD 1/3 nivel de druida
- Golpe primitivo
- Lanzamiento de conjuros

Explorador Nivel 3:

- Azote de colosos
- Conciencia primigenia
- Defensa
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros

Rasgos personalizados:

- Aliento sin fin
- Mezclarse con el viento

RASGOS Y ATRIBUTOS

Piel azulada casi blanca, con tatuajes orgánicos azulados, pelo blanquecino con reflejos azules pálidos, ojos celeste, complexión delgada y esbelta, estatura media (1,60). Siempre le acompaña una brisa leve pero constante, despeinándole el cabello y revolviéndole la ropa.



APARIENCIA

DoTE: Tocada por las hadas. 1 uso gratis diario de "Paso brumoso" y "Fuego féenico"
DoTE: Tocada por las sombras. Aprende invisibilidad. 1 uso gratis de falsa vida.

Druida de la Luna modificado:

- Nv 2 velocidad de vuelo
- Nv 4 velocidad de vuelo y en tierra
- Nv 8 velocidad de vuelo, en tierra y de nado

NOTAS ADICIONALES

De ascendencia noble, Libi proviene de las tierras lejanas de Hairuaa, rodeada de montañas y famosas por sus extraños cielos y habitantes mágicos. Región pacifista, donde no conciben guerras ni permite a sus habitantes viajar fuera de estas tierras ni conocer mundo más allá de las montañas y menos si eres parte de la nobleza, ya que podrían ser afectados por la maldad exterior. Hairuaa es una tierra muy fascinante para todos excepto para aquellos habitantes que son de carácter inquieto y curioso.

Libi está cansada de permanecer siempre en el mismo lugar, ella quiere explorar, vivir aventuras, conocer lugares naturales diferentes, sin embargo le está prohibido. En Hairuaa existen lugares donde envían a habitantes con estas características para reformarse y dejar de tener estas ambiciones. Tres veces ha estado en Libi allí interna y cada vez ha salido con más ganas de viajar y un ego más tocada mentalmente. Al

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Druidica:** 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.

▶ **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

▶ **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 1d8 puntos de golpe por nivel de conjuro gastado.

▶ **Forma salvaje elemental:** Al llegar al nivel 10 puedes emplear dos usos de tu Forma Salvaje a la vez para transformarte en un elemental de aire, de tierra, de fuego o de agua.

▶ **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 1/3 nivel de druida

▶ **Golpe primitivo:** Al llegar al nivel 6 los ataques de tu forma bestial cuentan como mágicos a la hora de superar la resistencia e inmunidad para ataques y daño no mágico.

▶ **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.

▶ **Azote de cobrosos:** Cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe daño adicional igual a 1d8 si tenía menos de sus puntos de golpe máximos. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por turno.

▶ **Conciencia primigenia:** Puedes usar tu acción y gastar un espacio de conjuro de explorador. Durante 1 minuto/nivel de conjuro, puedes sentir si estas criaturas están presentes a menos de 1 milla de ti (o 6 millas en terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, fatas, infernales y no muertos.

▶ **Defensa:** Mientras llevas armadura, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

▶ **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.

▶ **Explorador de la naturaleza:** En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales: sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
- Primer terreno predilecto

▶ **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.

▶ **Aliento sin fin:** Puedes contener la respiración indefinidamente mientras no estés incapacitado.

▶ **Mezclarse con el viento:** Puedes lanzar el hechizo levitar una vez con este rasgo, sin necesidad de componentes materiales, y recuperas la capacidad de lanzarlo de esta manera cuando termines un largo descanso. Constitución es tu habilidad de lanzamiento de hechizos para este hechizo.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 17 PREPARADOS	TRUCOS 4 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>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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	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 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	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.					
<input type="checkbox"/>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina.					
<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.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
	Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujadas 15 pies. Acercarse por la línea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Elige 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 <u>Llamar al relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
	Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d10 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Muro de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas un muro continuo de hasta 50 pies de largo, 15 de alto y 1 de grosor. Si las criaturas en el área fallan una TS de Fuerza reciben 3d8 de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad. La niebla, humo o gases, criaturas voladoras, proyectiles u objetos pequeños no pueden atravesar el muro.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Comunión con la naturaleza</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S
	Te conviertes en uno con la naturaleza y obtienes conocimiento sobre tres hechos a tu elección del territorio que te rodea. Al aire libre, el conjuro te da conocimiento sobre la tierra que está a 3 millas o menos de ti. En cuevas o en otros lugares subterráneos, el radio se limita a 300 pies.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Conjurar elemental</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Conjuras un elemental en un área de aire, tierra, fuego o agua de 10 pies cúbicos. Es amistoso hacia ti y tus compañeros. Tiene sus propios turnos e iniciativa, obedece tus órdenes verbales. Se vuelve hostil si pierdes la concentración. Aumenta el VD en 1 por cada nivel de conjuro por encima de 5.					
<input type="checkbox"/>	6 <u>Viajar con el viento</u>	Transmutación	1 minuto	8 horas	30 pies	V, S, M
	Tú y hasta 10 criaturas voluntarias asumís una forma gaseosa. Tiene velocidad volando de 300 pies y resistencia al daño de las armas mágicas. Sólo pueden realizar dos acciones: esprintar o volver a su forma original, lo que lleva 1 minuto. Puede retornar a la forma gaseosa mientras dura el conjuro.					