

**FUERZA**

+1

12

**DESTREZA**

+1

12

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+4

18

**CARISMA**

0

10

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

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

**HABILIDADES**

- Acrobacias +1
- Arcanos 0
- Atletismo +1
- Engañar 0
- Historia 0
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación 0
- Juego de Manos +1
- Medicina +4
- Naturaleza +3
- Percepción +7
- Perspicacia +7
- Persuasión 0
- Religión +3
- Sigilo +1
- Supervivencia +7
- Trato con Animales +7

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 67

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

17 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

**Hombre lagarto:**

- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- velocidad
- Mordisco
- Artesano Astuto
- Aguantar la Respiración
- Sabiduría del Cazador
- Armadura Natural
- Mandíbulas Hambrientas
- Idiomas

**Druida Nivel 8:**

- Conjuros del Círculo
- Druidico
- Entidad Simbiótica
- Forma salvaje: VD máximo 1
- Halo de Esporas: 1d6 de daño necrótico
- Lanzamiento de conjuros
- Plaga Fúngica

**Dotes:**

- Atleta

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los hombres lagarto alcanzan la madurez alrededor de los 14 años y rara vez viven más de 60.
- ▶ **Alineamiento:** La mayoría de los hombres lagarto son neutrales. Ven el mundo como un lugar de depredadores y presas, donde la vida y la muerte son procesos naturales. Solo desean sobrevivir y prefieren dejar que el resto de las criaturas se las apañen.
- ▶ **Tamaño:** Los hombres lagarto son un poco más corpulentos y altos que los humanos, y sus coloridos collares los hacen parecer aún más grandes. Tu tamaño es Mediano.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies y tienes una velocidad nadando de 30 pies.
- ▶ **Mordisco:** Tus fauces con colmillos son un arma natural que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si impactas con ellas, infliges 1d6 + tu modificador de Fuerza de daño perforante en lugar del daño contundente habitual para un ataque sin armas.
- ▶ **Artesano Astuto:** Como parte de un descanso corto, puedes cosechar huesos y pieles de una bestia asesinada, un autómatas, un dragón, una monstruosidad o una criatura de tipo planta de tamaño Pequeño o más grande para crear uno de los siguientes objetos: un escudo, un garrote, una jabalina o 1d4 dardos o agujas para...
- ▶ **Aguantar la Respiración:** Puedes contener la respiración durante 15 minutos.
- ▶ **Sabiduría del Cazador:** Eres competente en dos de las siguientes habilidades, a tu elección: Trato con Animales, Naturaleza, Percepción, Sigilo y Supervivencia.
- ▶ **Armadura Natural:** Tienes la piel dura y escamosa. Cuando no llevas armadura, tu CA es de 13 + tu modificador por Destreza. Puedes emplear tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que usas te proporcionase una CA más baja. Los beneficios de un escudo se aplican con normalidad mientras utilizas tu a...
- ▶ **Mandíbulas Hambrientas:** En combate, puedes entregarte a un agresivo frenesí devorador. Como acción adicional, puedes realizar un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, inflige su daño normal, y obtienes un número de puntos de golpe temporales (mínimo de 1) igual a tu modificador por Constitución. No pued...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y dracónico.
- ▶ **Átleta:** Tu Fuerza o Destreza aumenta en 4. Solo te cuesta 5 pies de movimiento levantarte cuando estás derribado. No necesitas invertir movimiento adicional para trepar. Puedes hacer un salto con carrerilla, tanto de altura como de longitud, tras haberte movido tan solo 5 pies (en lugar de 10).
- ▶ **Conjuros del Círculo:** Tu vínculo simbiótico con los hongos y tu capacidad de aprovechar el ciclo de la vida y la muerte te permite acceder a ciertos conjuros. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no contarán para el total de conjuros que puedes preparar cada día. Aunque recibas un co...
- ▶ **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.
- ▶ **Entidad Simbiótica:** obtienes la capacidad de canalizar magia a tus esporas. Como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para activar esas esporas. En lugar de transformarte en bestia y obtendrás 4 puntos de golpe temporales por cada nivel que tengas en esta clase. Mientras este rasgo esté activo, obti...
- ▶ **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
- ▶ **Halo de Esporas:** Estás rodeado de esporas necróticas invisibles, que resultan inofensivas hasta que las lanzas contra una criatura cercana. Cuando una criatura que puedas ver se mueva a un espacio a 10 pies o menos de ti o comience su turno allí, puedes usar tu reacción para infligir 1d4 de daño necrótico a esa c... - 1d6 de daño necrótico
- ▶ **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.
- ▶ **Plaga Fúngica:** obtienes la capacidad de infestar un cadáver con tus esporas para reanimarlo. Si una bestia o un humanoide Pequeño o Mediano muere a 10 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para reanimarlo y se levantará inmediatamente con 1 punto de golpe. La criatura tiene el perfil de Zombi (VD 1/4) del...

Sacerdote Lagarto

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS 12	TRUCOS CONOCIDOS 3
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	<p>Creas una mano esquelética 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 PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).</p>					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Dulce descanso</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
	<p>Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.</p>					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	<p>Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.</p>					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Animar a los muertos</u>	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
	<p>Creas sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.</p>					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Forma gaseosa</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	<p>Una criatura tocada se transforma en una nube brumosa, junto con todo lo que lleve. Vuela a una velocidad de 10 pies, tiene resistencia al daño no mágico y ventaja en las TS de Fue, Des y Con. Puede atravesar pequeños agujeros. No cae incluso incapacitado. No puede hablar, atacar o lanzar conjuros.</p>					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
	<p>Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.</p>					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	<p>Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.</p>					