



Xinys Monteverde

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 1

CLASE Y NIVEL

Mediano Fornido

ESPECIE

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

zupe

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +3
- Constitución +2
- Inteligencia +1
- Sabiduría +4
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +3
- Arcanos -1
- Atletismo 0
- Engañar +1
- Historia -1
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación -1
- Juego de Manos +3
- Medicina +4
- Naturaleza +1
- Percepción +2
- Perspicacia +2
- Persuasión +1
- Religión -1
- Sigilo +3
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

14 CA +3 INICIATIVA 25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hoz	+2	1d4 cortante
Shillelagh	+4	1d8 +2 Contunden..
Esquiva	+4	
Bastón da casa	+2	1d6 Contundente
- Canalizador d...	+2	

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

12

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Herramientas de artesano, Hónda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común y mediano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cuero CA 11
- K. de Herborista
- Paquete de Equipo - Paquete de explorador
- - Canalizador druidico - Tótem
- Útiles de sanador
- Pala (2 po / 5 lb)
- olla de hierro (2 po / 10 lb)
- Muda de ropas comunes (0.5 po / 3 lb)
- Una bolsa con 10 po

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Mediano Fornido:

- Agilidad de los medianos
- valiente
- Afortunado
- Resistencia fornida

Druida Nivel 1:

- Druidico
- Lanzamiento de conjuros



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Ajilidad de los medianos: Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ valiente: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ Afortunado: Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- ▶ Resistencia fornida: Tienes ventaja en tiradas de salvación contra veneno, y tienes resistencia contra daño de veneno.
- ▶ 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.

Xinys Monteverde

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

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 PREPARADOS 3	TRUCOS CONOCIDOS 2
--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

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>Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
	En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.					
<input type="checkbox"/>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.					
<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>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
	La comida y la bebida 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.					