



Xinys Monteverde

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 1

CLASE Y NIVEL

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

zupe

JUGADOR

Mediano Fornido

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

12

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ 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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

25

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

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

BONIF.

DAÑO/TIPO

Hoz +2 1d4 cortante
Shillelagh +4 1d8 +2 Contundente
Esquiva +4
Bastón de casa +2 1d6 Contundente
- Canalizador d... +2

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- 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
- Una poción de curación

EQUIPO

Mediano Fornido:

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

Druida Nivel 1:

- Druidico
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Agilidad 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

3

PREPARADOS

TRUCOS

2

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.						
☐	1 <u>Atrapar</u>	Abjuración	1 minuto	8 horas	Toque	S, M
Mientras lanzas este conjuro, utilizas la cuerda para crear un círculo con un radio de 5 pies en el suelo. Cuando terminas de lanzarlo, la cuerda desaparece y el círculo se convierte en una trampa mágica. Esta última es casi invisible, por lo que es necesario tener éxito en una prueba de Intelige...						
☐	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.						
☐	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 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.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	1 <u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no 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.						