



Ezren

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 1

CLASE Y NIVEL

Abandonado en lo salvaje

TRASFONDO

Germán Fromm

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

CA 11

INICIATIVA 0

VELOCIDAD (PIES) 30

Puntos de Golpe Máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+2	1d6 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Druidico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

EQUIPO

Soy ajeno a la etiqueta y las expectativas sociales.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las construcciones de civilización. (Neutral)

IDEALES

Traeré una ira terrible sobre los malvados que destruyeron mi tierra natal.

VÍNCULOS

No esperes que salve a los que no pueden salvarse a sí mismos. Es natural que los fuertes prosperen y los débiles perezcan.

DEFECTOS

Druida Nivel 1:

- Druidico
- Lanzamiento de conjuros

Dotes:

- Maestro en armas de asta

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Te crió la que era considerada una bruja en las afueras del poblado. Ella te enseñó druidismo y te acogió como si fueras de su propia sangre aunque nunca fue un secreto que no era así. Ella era partera y tu le ayudabas en esta labor. Cierta día fueron a atender el parte de la señora feudal, evento que terminó con la muerte de ella y la criatura. La ira del señor se desató sobre tu madre y la cogió en la plaza pública. Sobre ti cayeron cargos de brujería por lo que tuviste que huir. Quemaron tu casa, mancharon la honra de tu madre y te marcaron de por vida. Después de pasar una temporadas en lo salvaje te has atrevido a reintegrarte en la sociedad aunque no sabes bien que pasó con las acusaciones de años atrás ni si estás dentro de las mismas fronteras en las que te persiguen.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Maestro en armas de asta:** Al usar tu acción para atacar únicamente con una alabarda, bastón o guja, puedes usar tu acción adicional para atacar con el lado opuesto del arma (mismo modificador y daño 1d4 contundente). Puedes hacer un ataque de oportunidad contra aquellas criaturas que entren dentro del alcance del arma.
- ▶ **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.

Ezren

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 PREPARADOS 4	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
<p>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.</p>							
		Truco <u>Saber druidico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
<p>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.</p>							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
<p>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.</p>							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
<p>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.</p>							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
<p>Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.</p>							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Salto</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
<p>Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.</p>							