

Druida 4

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Agente de una Facción (C... elegir nombre

TRASFONDO

Legal maligno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

-2

6

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +4
- ☒ Inteligencia +5
- ☒ Sabiduría +6
- ☐ Carisma -2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +5
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar -2
- ☐ Historia +3
- ☐ Interpretación -2
- ☐ Intimidar -2
- ☒ Investigación +5
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +4
- ☐ Naturaleza +3
- ☒ Percepción +6
- ☒ Perspicacia +6
- ☐ Persuasión -2
- ☐ Religión +3
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +4
- ☒ Trato con Animales +6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 42

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

Bastón
Cimitarra

BONIF.

+6
+6

DAÑO/TIPO

1d8 +4 Contundente...
1d8 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placa de un hombre muerto CA 15
- Kit de herborista

EQUIPO

Druida Nivel 4

- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Guadaña de la cosecha
- Lanzamiento de conjuros

Dotes:

- Observador
- Depredador natural

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Observador: obtienes +1 a Inteligencia o Sabiduría. Podrás saber lo que dice, leyendo sus labios, cualquier criatura que esté hablando un idioma que conozcas y cuya boca puedas ver. Tienes +5 a tus puntuaciones de Sabiduría (Percepción) e Inteligencia (Investigación) pasivas.
- Depredador natural: Tu parte salvaje está presente tanto en tu aspecto físico como en tu comportamiento. Cuando realizas un ataque sin armas o con un arma natural, consigues los siguientes beneficios: Si la categoría de tu dado de daño es menor de d4, incrementa: un d4 pasa a ser un d6, un d6 pasa a ser un d8 y u...
- 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.
- 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 1/2. Sin velocidad volando.
- Guadña de la cosecha: Aprendes a desentrañar y cosechar la energía vital de otras criaturas. Puedes aumentar tus conjuros para drenar la fuerza vital de las criaturas. Tienes una reserva de energía representada por un 1d6 por nivel de druida. Cuando tires daño por un conjuro, puedes aumentar ese daño gastando la rese...
- 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.

zenka gloomwhisper

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

8

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Congelar	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirad...						
Truco	Garrote / Shillelagh	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	Látigo de espinas	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, la atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
Truco	Resistencia	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas	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 Enmarañar	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.						
<input type="checkbox"/>	1 Hablar con los animales	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
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.						
<input type="checkbox"/>	1 Salto	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	1 Zancada prodigiosa	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 Piel robliza	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa y como de corteza, y su CA no puede ser inferior a 16, independientemente del tipo de armadura que lleve.						
<input type="checkbox"/>	2 Potenciar característica	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 Pq temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	3 Conjurar animales	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S
Convocas espíritus feéricos en forma de bestia con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus Pq llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas y obedecen tus órdenes. La cantidad de bestias aumenta según el nivel de conjuro: x2 a nivel 5, x3 a nivel 7 y x4 a nivel 9.						