

# DUNGEONS & DRAGONS

Zenka Gloomwhisper

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 4

CLASE Y NIVEL

Agente de una Facción (C... elegir nombre)

TRASFONDO

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Legal maligno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA  
-1  
8

DESTREZA  
+2  
14

CONSTITUCIÓN  
+4  
18

INTELIGENCIA  
+3  
17

SABIDURÍA  
+4  
18

CARISMA  
-2  
6

Fuerza  
Destreza  
Constitución  
Inteligencia  
Sabiduría  
Carisma

-1  
+2  
+4  
+5  
+6  
-2

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias  
Arcanos  
Atletismo  
Engañar  
Historia  
Interpretación  
Intimidar  
Investigación  
Juego de Manos  
Medicina  
Naturaleza  
Percepción  
Perspicacia  
Persuasión  
Religión  
Sigilo  
Supervivencia  
Trato con Animales

+2  
+5  
-1  
-2  
+3  
-2  
-2  
+5  
+2  
+4  
+3  
+6  
+6  
+6  
-2  
+3  
+2  
+4  
+6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN  
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

NOMBRE  
Bastón  
Cimitarra  
BONIF.  
+6 1d8 +4 Contunden..  
+6 1d8 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD  
IDEALES  
VÍNCULOS  
DEFECTOS

Druida Nivel 4

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

Dotes:

- Observador  
- Depredador natural

16

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

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



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 d6, incrementa: un d4 pasa a ser un d6, un d6 pasa a ser un d8 y un...

► **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcas adviertes 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.

► **GuardaÑa 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 d6 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 SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1  
4  
0000NIVEL 2  
3  
000

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
8  
PREPARADOSTRUCOS  
3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
				Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedes 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 tirada...		
Tiruco	<u>Garrote / Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
				Convierte una clava o bastón 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 lanza de nuevo o sueltas el arma.		
Tiruco	<u>Látigo de espinas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
				Creas un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impáctas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, lo atrae hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).		
Tiruco	<u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
				Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puedes tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puedes tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.		
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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.		
<input type="checkbox"/>	<u>1 Hablar con los animales</u>	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"/>	<u>1 Salto</u>	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"/>	<u>1 Zancada prodigiosa</u>	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"/>	<u>2 Piel robliza</u>	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"/>	<u>2 Potenciar característica</u>	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 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.		
<input type="checkbox"/>	<u>3 Conjurar bestias</u>	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 PG 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.		