



COLECCIÓN Krona "Sol Osc."
NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 7

CLASE Y NIVEL

Enano de las colinas

ESPECIE

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

23270

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+4

19

CARISMA

0

10

- Fuerza +2
 - Destreza +1
 - Constitución +3
 - Inteligencia +3
 - Sabiduría +7
 - Carisma 0
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
 - Arcanos 0
 - Atletismo +2
 - Engañar 0
 - Historia 0
 - Interpretación 0
 - Intimidar 0
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +4
 - Naturaleza +3
 - Percepción +7
 - Perspicacia +4
 - Persuasión 0
 - Religión 0
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +7
 - Trato con Animales +7
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +1 INICIATIVA 25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 74

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón de la Vib...	+5	1d6 +2 Contunden..
Dardo de Muérda.	+4	1d4 +1 Perforante.
Toque Helado	+4	2d8 Necrótico

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

17 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de joyero, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza, Martillo de guerra, Martillo ligero, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, Enano, Druidico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
 - Cuero tachonado CA 12
 - Paquete de Equipo - Paquete de explorador
 - Equipo de TrASFONDO - Héroe del pueblo
 - Bolsa de Dinero
 - Collar de Huesos y Raíces
 - Diamante de guardia de Hierro - Cristal de Aumento Común (3)
 - Poción Curativa - Poción Común (3)
 - Ropas de Reparación - objeto Maravilloso Común
 - Ojo de Ersatz - objeto Maravilloso Común (Requiere SINTONIZACIÓN)
 - Poción de Crecimiento - Poción Infrecuente
 - Túnica de objetos Útiles - objeto Maravilloso Infrecuente
 - varita de Secretos - varita Infrecuente
 - Carrillón de Apertura - objeto Maravilloso Raro
 - Collar de Adaptación - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
 - Anti Toxina (2)
 - Poción de Amistad Animal - Poción Infrecuente
 - Botas de Rastro Falso - objeto Maravilloso Común
- EQUIPO

Quando me propongo algo, lo persigo sin importarme lo que se interponga en mi camino. Soy muy paciente, y prefiero hacer las cosas bien y tranquilamente, no es necesario agobiarse.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sinceridad. No hay nada bueno en pretender ser algo que no soy. (Neutral)

IDEALES

Mi topo *Muff* es mi mejor amigo y con él me siento conectada con mi tribu, a pesar de la distancia.

VÍNCULOS

A veces soy demasiado sincera y le digo a la gente cosas que no quieren oír.

DEFECTOS

Enano de las colinas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

Druida Nivel 7:

- Conjuros del Círculo
- Druidico
- Entidad Simbiótica
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Halo de Esporas: 1d6 de daño necrótico
- Lanzamiento de conjuros
- Plaga Fúngica

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Muff  <https://i.redd.it/q9isbvgfbc11.png>

<https://dungeon20.com/games/dnd-5/campaigns/20758-las-aventuras-de-la-compania-de-los-mamatrachos-en-la-mazmorra-del-mago-loco/creatures/10643-topo-gigante-muff>

Eres **Ciega**. Cualquier prueba de Característica relativa a la vista falla automáticamente. No puedes ver. Las tiradas de Ataque contra ti tienen ventaja. Tus tiradas de Ataque tienen Desventaja. Has perdido tu **Visión en la oscuridad**. Sin embargo, has desarrollado habilidades particularmente útiles, afinando tu oído y olfato. Cualquier prueba de Característica relativa al oído u olfato posee ventaja (*oído* y *olfato Agudos*). Además, posees un **Sentido Ciego** a 15 pies de ti. Cualquier criatura que esté en contacto con el mismo suelo que tú puede ser ubicada sin problema, y atacada sin Desventaja (*pero jamás podrás aplicar VENTAJA en esas tiradas salvo con **Inspiración**). Las criaturas voladoras (o aquellas que se acerquen volando a ti) e Incorporadas son inmunes a este Sentido.

NOTAS ADICIONALES

Vivía en una pequeña tribu minera. Siempre sentí una gran conexión con la naturaleza, pero el día que logré salvar a los míos de un terremoto guiándolos por los Subterráneos comprendí el verdadero poder de la madre naturaleza y decidí dedicar mi vida a protegerla y adorarla. El tiempo me privó de mi vista, pero me dio otras capacidades. Ahora no puedo ver con mi visión en oscuridad, pero mi olfato y mi oído se han vuelto extremadamente potentes, aprendiendo los senderos de la oscuridad Eterna.

Tiempo después, decidí que en mis viajes me ayudaría de mi querido **Muff** para buscar nuevas formas de financiación con que hacer llegar suministros a los míos. La experiencia y el viaje a través de las profundidades me enseñó mucho sobre la naturaleza de la infanscuridad. Sorprendentemente, algunos de sus habitantes

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

► **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.

► **Conjuros del Círculo:** Tu vínculo simbiótico con los hongos y tu capacidad de aprovechar el ciclo de la vida y la muerte te permite acceder a ciertos conjuros. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no contarán para el total de conjuros que puedes preparar cada día. Aunque recibas un con...

► **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advierten inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.

► **Entidad Simbiótica:** Obtienes la capacidad de canalizar magia a tus esporas. Como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para activar esas esporas en lugar de transformarte en bestia y obtendrás 4 puntos de golpe temporales por cada nivel que tengas en esta clase. Mientras este rasgo esté activo, obti...

► **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.

► **Halo de Esporas:** Estás rodeado de esporas necróticas invisibles, que resultan inofensivas hasta que las lanzas contra una criatura cercana. Cuando una criatura que puedas ver se mueva a un espacio a 10 pies o menos de ti o comience su turno allí, puedes usar tu reacción para infligir 1d4 de daño necrótico a esa c... - 1d6 de daño necrótico

► **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.

► **Plaga Fúngica:** Obtienes la capacidad de infestar un cadáver con tus esporas para reanimarlo. Si una bestia o un humanoide Pequeño o Mediano muere a 10 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para reanimarlo y se levantará inmediatamente con 1 punto de golpe. La criatura tiene el perfil de Zombi (VD 1/4) del...

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 1 O	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 11 PREPARADOS	TRUCOS 3 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>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 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 40 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
Truco	<u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
Truco	<u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<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>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"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 40 pies hasta que el conjuro termina						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o saltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Dulce descanso</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Piel robaliza</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"/>	2 <u>Sentidos de la bestia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	S
Tocas a una bestia voluntaria. Puedes ver y oír a través de sus sentidos hasta que utilices una acción para volver a tus sentidos normales. Ganas cualquiera de los beneficios que posea la bestia, aunque permaneces cegado y ensordecido a los estímulos de tu propio entorno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Animar a los muertos</u>	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Creas sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Forma gaseosa</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada se transforma en una nube brumosa, junto con todo lo que lleve. Vuela a una velocidad de 40 pies, tiene resistencia al daño no mágico y ventaja en las TS de Fue, Des y Con. Puede atravesar pequeños agujeros. No cae incluso incapacitado. No puede hablar, atacar o lanzar conjuros.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Tormenta de aguanieve</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Las criaturas en una esfera de 40 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 1 O	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 11 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 4	Polimorfar	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
<p>Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.</p>						