



COLECCIÓN gamok "viejo M.."  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 9 Salvaje Miguel "Lupino" Ishmant  
CLASE Y NIVEL TRASFONDO JUGADOR  
Humano (alternativo) Neutral bueno  
ESPECIE ALINEAMIENTO 56000  
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA  
0  
10

DESTREZA  
+2  
14

CONSTITUCIÓN  
+2  
14

INTELIGENCIA  
0  
10

SABIDURÍA  
+3  
17

CARISMA  
0  
10

- Fuerza 0
  - Destreza +2
  - Constitución +2
  - Inteligencia +4
  - Sabiduría +7
  - Carisma 0
- TIRADAS DE SALVACIÓN

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

INSPIRACIÓN  
+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 73  
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d8  
DADOS DE GOLPE  
ÉXITOS 000  
FALLOS 000  
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cimitarra	+6	1d6 +2 Cortante
Bastón	+4	1d6 Contundente
Bastón - garrote..	+7	1d8 +3 Contunden..
Hoja de Uamas C...	+3	3d6 Fuego
Látigo de Espinas..	+3	2d6 Perforante
Crear Uama	+3	2d8 Fuego

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURIOS

Me impulsa una pasión por los viajes que me condujo muy lejos de mi hogar. Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Sufro unas espantosas visiones de un desastre que se avecina y haré cualquier cosa para evitarlo.

VÍNCULOS

Soy demasiado aficionado a la cerveza, el vino y otras bebidas embriagantes.

DEFECTOS

17 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

Idiomas:  
Común, Élfico, orco, Druidico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
  - Armadura de Pieles Resplandeciente - Armadura Común CA 12
  - Cuero CA 11
  - Equipo de TrASFONDO - Ermitaño
  - Paquete de Equipo - Paquete de explorador
  - Canalizador druidico - Bastón de madera
  - K. de Herborista
  - Bolsa de Dinero
  - Ropa - Ropas Comunes
  - Crear Uama
  - Cayado del veterano - Objeto Maravilloso Común
  - Amuleto de Relojería - Objeto Maravilloso Común
  - Cuerno de Alarma Silenciosa - Objeto Maravilloso Común
  - vela de Profundidad - Objeto Maravilloso Común
  - Poción Curativa - Poción Común (4)
  - vara Inamovible - vara Infrecuente
  - Aceite de Eternidad - Poción Rara
  - varita de Telaraña - varita Infrecuente
- EQUIPO

Druida Nivel 9  
- Druidico  
- Forma salvaje: VD máximo 1  
- Forma salvaje de combate  
- Formas del círculo: Forma de Bestia: VD 1/3 nivel de druida  
- Golpe primitivo  
- Lanzamiento de conjuros

Dotés:  
- Afortunado  
- versado en un elemento (Relámpago)  
- Atacante salvaje

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

<https://141844032.v2.pressablecdn.com/wp-content/uploads/2021/05/d5yvhm-3a1fe993-25c7-4c4b-822c-a74dbb3b6a2a.jpg>

Garnok Dunstán era un muchacho pendenciero, de modales rudos y aspecto hurafío. Sólo entre las bestias encontraba cierta calma, y entre los niños, a los que acogía a su lado como si fueran cachorros indefensos. En una pelea, un bastonazo partió las costillas de un vecino que lo provocó hasta un ataque de ira, momento en que huyó del pueblo sin mirar atrás. Se perdió entre los bosques y las montañas, furioso por lo sucedido, hasta que clamó a la luna y las estrellas que lo liberasen de su ira interior. Sin embargo, la vieja Hure "Pelo de Escamas", una pescadora que volvía de un viaje lejano para adquirir nuevas herramientas, fue la que escuchó su llamada. Hure no sólo era pescadora... también era una druida vinculada a los ciclos lunares, y de

**HISTORIA DEL PERSONAJE**

► **Afortunado:** Tienes 3 puntos de suerte, que recuperas tras un descanso largo. Puedes gastar 1 punto de suerte después de hacer una tirada de ataque, prueba de característica o TS o de que se haga una tirada de ataque contra ti. Puedes tirar 1d20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.

► **Versado en un elemento (Relámpago):** Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Los conjuros que lances ignoran la resistencia al daño del tipo elegido. Cuando tires el daño de uno de tus conjuros que inflija ese tipo de daño, puedes considerar cualquier 1 en los dados de daño como 2.

► **Atacante salvaje:** Una vez por turno, cuando tires el daño de un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes repetir los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras.

► **Druidica:** 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.

► **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

► **Forma salvaje de combate:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1d8 puntos de golpe por nivel de conjuro gastado.

► **Formas del círculo:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío mayor (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).  
- Forma de Bestia: VD 1/3 nivel de druida

► **Golpe primitivo:** Al llegar al nivel 6 los ataques de tu forma bestial cuentan como mágicos a la hora de superar la resistencia e inmunidad para ataques y daño no mágico.

► **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.

# COLECCIÓN garnok "Viejo Mordisco"

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 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <b>Crear llama</b>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
	Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <b>garrote / Shillelagh</b>	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 <b>Látigo de espinas</b>	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, lo atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).					
<input type="checkbox"/>	1 <b>Curar heridas</b>	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 <b>Hechizar persona</b>	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 <b>Ola atronadora</b>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.					
<input type="checkbox"/>	2 <b>Hoja de fuego</b>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Creas una haz ardiente como una cimitarra en una mano libre. Desaparece si lo sueltas, pero lo puedes evocar como acción adicional. Puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo para infligir 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <b>Inmovilizar persona</b>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.					
<input type="checkbox"/>	2 <b>Rayo de luna</b>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución; si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <b>Visión en la oscuridad</b>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria para concederte la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.					
<input type="checkbox"/>	3 <b>Llamar al relámpago</b>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
	Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d10 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	3 <b>Protección contra energía</b>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
	Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.					
<input type="checkbox"/>	4 <b>Marchitar</b>	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.					
<input type="checkbox"/>	4 <b>Polimorfar</b>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	5 <b>Conjurar elemental</b>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Conjuras un elemental en un área de aire, tierra, fuego o agua de 10 pies cúbicos. Es amistoso hacia ti y tus compañeros. Tiene sus propios turnos e iniciativa, obedece tus órdenes verbales. Se vuelve hostil si pierdes la concentración. Aumenta el VD en 1 por cada nivel de conjuro por encima de 5.					