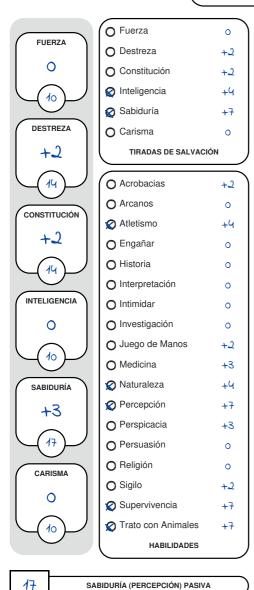


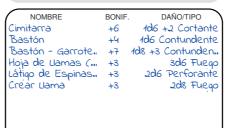
COLECCIÓN Garnok "Viejo M.

NOMBRE DEL PERSONAJE

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







ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS



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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Idiomas:

Común, Éfico, Orco, Druídico

- 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 druídico Bastón de madera
- K. de Herborista
- Bolsa de Dinero
- Ropa Ropas Comunes
- Créar Llama
- Cayado del veterano Objeto Maravilloso Comun
- Amuleto de Relojería Objeto Maravilloso Común
- Cuerno de Alarma Silenciosa Objeto Maravilloso Común
- Vela de Profundidad Objeto Maravilloso
- Poción Curativa Poción Común (4)
- vara Inamovible vara Infrecuente
- Aceite de Etereidad Poción Rara
- varita de Telaraña varita Infrecuente

EQUIPO

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

Druida Nivel 9:

- Druídico
- 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

Dotes:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Cabello castaño oscuro y espeso, cuerpo enjuto, piel tostada, ojos color almendra, expresión hosca, casi animal.

APARIENCIA



Chttps://149844032.v2.pressablecdn.com/wp-content/uploads/2021/05/d5yvham-3a1fe993-25c7-4c4b-822c-

- ▶ <u>Afortunado:</u> 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 10.20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.
- ▶ <u>Versado en un elemento (Relámpago)</u>. 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 tiras el daño de un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes repetir los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras.
- ▶ <u>Druídico</u>: Conoces el druídico, 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 o o mueres.
- ▶ <u>Forma salvaje de combate:</u> 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.
- ▶ <u>Formas del círculo:</u> Puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desaflo 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
- ▶ <u>solpe primitivo</u>: 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

COLECCIÓN Garnok "Viejo Mordisco"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida Sabiduría
CLASE SORTÍLEGA CARACTERÍSTICA MÁGICA

15 CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Crear llama	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
voca una l	llama que emite luz brillante a	10 pies y tenue a 10 pies a	adicionales. Puede lanzarse col	mo un ataque de conjuro a distancia para		
	año aumenta a nivel 5 (2d8), a	J				6. 14
Truco anvierte ur	<u>Garrote / Shillelagh</u> na clava o bastón en tus man	Transmutación os en un arma mágica que d	1 acción adicional ouedes usar con tu caracterís	1 minuto stica de lanzar conjuros y cuyo dado de d	Toque año es d8. El conjur	v, s, m o acaba s
lanzas de	e nuevo o sueltas el arma.	so en an enno mogico que p	pacaes assi con la conscient	ones de lonzor conjuntos y cuyo dodo de di	and es au er conjun	0 00000
Truco	Látigo de espinas	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	v, S, M
reas un là Erforante,	atigo cubierto de espinas que a y si es grande o menor, la ati	zzota bajo tu orden a una c raes hasta 10 pies. El daño	criatura. Si impactas un ataque aumenta a nivel 5 (2d6), a niv	e de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo s vel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).	sutre 1d6 puntos de	daño
) 1	<u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	v, s
na criatura ècto ni er	a que tocas recupera un númo n no muertos ni en constructo	ero de puntos de golpe igua os.	al a 1d8/nivel de conjuro + tu m	nodificador por característica para lanzar c	onjuros. Este conjur	o no tiene
) 1	Hechizar persona	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
entas hed njuro aca	chizar a 1 humanoide/niveI de (aba o recibe daño. La criatura	zonjuro. Si falla una TS de l hechizada te ve como un co	Sabiduría, con ventaja si tú o onocido amistoso. Después e:	tus compañeros estáis luchando contra él, s consciente del hechizo.	queda hechizado h	asta que (
1	<u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	v, s
	fuerza atronadora afecta a la os de daño por trueno y es en			na TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 po de daño y no es empujada.	r nivel de conjuro p	or encima
۱ 2	Hoja de fuego	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	v, s, M
eas una l Injuro cue	haz ardiente como una cimitar erpo a cuerpo para infligir 3d6	ra en una mano libre. Desa puntos de daño por fuego.	aparece si lo sueltas, pero lo p El daño aumenta 1d6 por cada	puedes evocar como acción adicional. Pued a dos niveles por encima de 2.	les realizar un ataqı	ue de
2	Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
n humanoi Buntar cor	ide que puedas ver debe supe n el conjuro a un humanoide a:	zrar una TS de Sabiduría o dicional por cada nivel de co	, quedar paralizado. Al final de Onjuro por encima de 2. Deber	. cada turno puede reintentar la TS para ti n estar a 30 pies entre sí.	erminar el conjuro. 1	Puedes
2	Rayo de luna	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
n rayo pla Institución	ateado de luz brilla en un cilindi n: si falla, recibe 2d10 daño rad	ro de 5 pies de radio y 40 : liante, y la mitad si tiene éx	de altura. Cuando una criatura ito. El daño aumenta 1d10 por	a entra por primera vez o empieza el turno cada nivel por encima de 2.	o en el cilindro hace	TS de
2	Visión en la oscuridad	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
ocas a un 2 60 pies.	na criatura voluntaria para cond	cederle la capacidad de ver	en la oscuridad. Mientras dur	ra el conjuro, la criatura tiene visión en la os	scuridad hasta una	distancia
,	Llamar al relámpago	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	v, s
reas una i	nube de tormenta de 60 pies	de radio. Al lanzar el conjur	o y como acción en los turnos pago (más 1d10 por cada nivel	s siguientes, un relámpago cae donde elijas. por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.	\	
3	Protección contra energía	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	v, s
entras du	ura el conjuro, una criatura volu	intaria a la que tocas tiene	resistencia al tipo de daño qu	ue elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o true	.no.	
) 4 n objetivo	Marchitar	Nigromancia	1 acción le Constitución: si falla recibe :	Instantáneo 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éx	30 pies	V, S
	constructos. El daño aumenta				Cito, is militar loo st	ccio o no
) 4	Polimorfar	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
				vel). Asume los PG de su nueva forma y, c 2quipo se funde con la nueva forma.	uando vuelve a su :	forma
	Conjurar elemental	,	V	1 (
	COLINE CICITICITIO	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M