



Melwythorne

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 1

CLASE Y NIVEL

Forastero Errante

TRASFONDO

Amazoa

JUGADOR

Treants

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

11

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +2
- Constitución +2
- Inteligencia +2
- Sabiduría +5
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +2
- Atletismo 0
- Engañar 0
- Historia 0
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina +3
- Naturaleza +2
- Percepción +5
- Perspicacia +5
- Persuasión 0
- Religión +2
- Sigilo +2
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

12 CA

+2 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

15 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

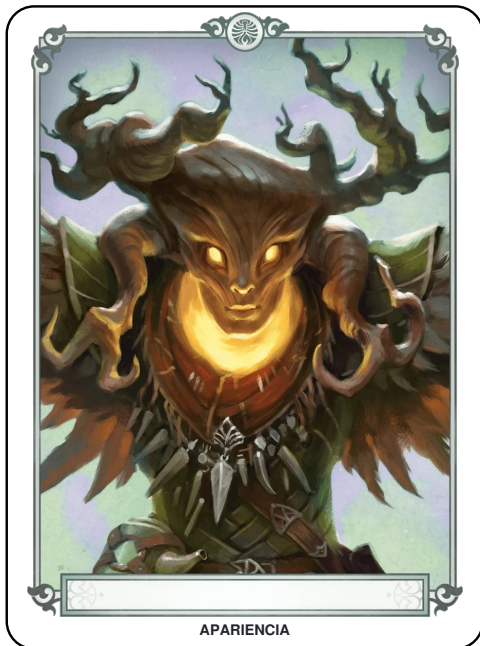
Treants:

- Peculiaridades
- Arbol sintiente
- Fotosíntesis
- Conocimiento del bosque
- velo de lo salvaje
- Magia Natural
- Complexión Poderosa (opcional)

Druida Nivel 1:

- Druidico
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Peculiaridades:** Aunque todos los treants comparten facultades, cada uno es un poco diferente. Puedes tirar 1d6 o elegir: 1. Fotóvoros: Cualquier tipo de alimentación distinto a la fotosíntesis te parece una aberración. 2. Amante de la lluvia: Adoras la lluvia - te llena de alegría. ¿A quién no le va a gustar un b...

► **Árbol sintiente:** Eres una criatura humanoide, pero te comportas como planta ante hechizos y otros efectos que detectan la presencia de criaturas de tipo planta. Como la mayoría de seres de tu tipo, posees cierta susceptibilidad al fuego. Tienes desventaja en tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos qu...

► **Fotosíntesis:** Tu cuerpo es capaz de producir su propia alimentación utilizando la energía del sol. Siempre que te expongas a la luz solar por al menos 6 horas al día, no necesitas comer. Aun así puedes elegir comer alimentos normales, aunque la mayoría de treants prefieren alimentarse mediante la luz.

► **Conocimiento del bosque:** Tienes competencia en las habilidades de Naturaleza y Supervivencia. Además puedes emplear 1 minuto estudiando una planta a 5 pies de ti, y conocer así su tipo, características, si es comestible o si es tóxica.

► **velo de lo salvaje:** Eres parte del bosque, y el bosque es parte de ti. Puedes intentar esconderte incluso cuando solo tengas algo de cobertura de follaje, lluvia intensa, nieve, rocío, y otros fenómenos naturales. Además, puedes moverte a través de terreno difícil hecho de vegetación sin gastar movimiento extra. Por...

► **Magia Natural:** Conoces dos trucos de tu elección a escoger entre Garrote, Látigo de Espinas y Saber Druidico. Desde nivel 3, si sabes Garrote, puedes apuntarte con el hechizo, modificando el ataque y daño de tus golpes desarmados. Desde nivel 5, puedes lanzar sobre ti el hechizo Piel robliza una vez sin compon...

► **Complexión Poderosa (opcional):** Cuentas como un tamaño mayor a la hora de calcular tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

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

► **Lanzamiento de conjuros:** Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darte 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.