



Deden

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 5

CLASE Y NIVEL

Semiefo

ESPECIE

-El pequeño druida del bos, -Adri-

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+2

14

- Fuerza 0
- Destreza +3
- Constitución +1
- Inteligencia +2
- Sabiduría +5
- Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
- Arcanos +5
- Atletismo 0
- Engañar +2
- Historia -1
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación -1
- Juego de Manos +3
- Medicina +5
- Naturaleza -1
- Percepción +2
- Perspicacia +5
- Persuasión +2
- Religión +2
- Sigilo +6
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 34

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|------------------|--------|-------------------|
| Cuchillo Pequeño | +6 | 1d4 +1 perforante |
| Cimitarra común | +3 | 1d6 cortante |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libre Pensamiento. La investigación y la curiosidad son los pilares del progreso. Auto-Conocimiento. Si te conoces a ti mismo, no hay nada más que conocer. No importa lo que una tengas, lo importante es como lo usas.

IDEALES

Encontrar a esa persona de su pasado, ser amado por quien es. Investigar sobre aquel mal que me atormenta.

VÍNCULOS

Cada memoria en su pasado deja una marca que aun reciente. El cambio de ambiente es algo que se escapa a mi radar. Hago lo que siento, aunque no sea ni el momento ni el lugar.

DEFECTOS

Semiefo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Druida Nivel 5:

- Druidico
- Espíritu de Halcón
- Espíritu de Oso
- Espíritu de Unicornio
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Lanzamiento de conjuros
- Lengua de los Bosques
- Tótem Espiritual

Dotes:

- Prodigio

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Herramientas de carpintero, Píñda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

Idiomas:

efico/común/Abisal.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Ropa Comoda CA 11
- Paquete de explorador
- MOCHILA

- 7oPo
- Canalizador Druidico.
- Mascara de madera.
- Esmeralda x1.
- Piedra con un Sol tallado.
- Bolsita de cuero pequeña.
- Botella de vidrio con orden.
- Diario antiguo.
- Tenedor de plata.
- Daga común con simbología Drow y Ballesta común con símbolos Drow
- Cuchillo.

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Rechazado por su tribu desde niño por su muy baja estatura y su pelo púrpura oscuro ; se rumora entre ellos que el es la cruce de una elfo y otra especie mágica no inteligente , por lo que dicen que el es el resultado de bestialismo (según dicen aunque no es cierto). Su madre murió luego del parto y su padre(que era otra especie de elfo de una región lejana) los abandonó luego de preñar a su mujer. Deden pasaba la mayor parte del tiempo explorando y estudiando el bosque negro, cuya fauna y flora le resultaban fascinantes. El pasaba tanto tiempo en el bosque que terminó abandonando su tribu y se fue a vivir al puro bosque. Desarrolló técnicas de cacería, supervivencia y habilidades mágicas que a su tribu le tomaría años desarrollar(pero por su estadia en el bosque y su constante batalla por sobrevivir ante las bestias y criaturas extrañas que habitaban en este las desarrolló más temprano). También descubrió ciertas cosas respecto a la magia del caos que su tribu aún no descubre .

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ Visión en la oscuridad: gracias a tu sangre éfica, 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.

▶ Ancastro féérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

▶ Prodijsio: Tienes facilidad para aprender cosas nuevas, obtienes los beneficios siguientes: Ganas competencia con una habilidad de tu elección y unas herramientas que escojas y, además, aprendes un idioma de tu elección. Elige una habilidad en la que seas competente. Ganas pericia con esa habilidad, lo que...

▶ 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.

▶ Espíritu de Halcón: Cuando una criatura realice una tirada de ataque contra un objetivo que se encuentre en el aura, puedes usar tu reacción para otorgar ventaja en esa tirada de ataque. Además, tú y tus aliados tenéis ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) mientras estéis dentro del aura.

▶ Espíritu de oso: Cada criatura de tu elección que se encuentre en el aura cuando aparece el espíritu obtiene tu nivel de druida + 5 puntos de golpe temporales. Además, tú y todos tus aliados tenéis ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza mientras permanezcáis en el aura.

▶ Espíritu de Unicornio: Tú y tus aliados obtenéis ventaja en las pruebas de característica para detectar a criaturas situadas en el aura. Cuando lances un conjuro que devuelva puntos de golpe, todas las criaturas de tu elección que estén en el interior del aura recuperarán tantos puntos de golpe como tu nivel de druida.

▶ 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.

▶ 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.

▶ Lengua de los Bosques: Aprendes a hablar, leer y escribir Silvano. Además, los animales pueden entenderte cuando hablas y eres capaz de descifrar sus sonidos y movimientos.

▶ Tótem Espiritual: Como acción adicional, puedes invocar de forma mágica a un animal incorpóreo en un punto que puedas ver y se encuentre a 60 pies o menos de ti. Este espíritu crea un aura de 30 pies de radio alrededor de ese punto. Los efectos del aura dependen del tipo de espíritu que invoques. Dura 1 minuto.

Le divierte el provocar a la gente a base de idioteces, no hay mejor forma de enturecer a alguien que diciendole una bobada en sus caras

no usa magia para controlar animales(caúnque puede) porque no le agrada la idea de robarle el libre albedrío a estos.

le caen mal los pomposos

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Deden

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

| PREP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|---|-----------------------------------|---------------|--------------------|--------------------------|----------|---------|
| | Truco <u>Látigo de espinas</u> | Transmutación | 1 acción | Instantáneo | 30 pies | V, S, M |
| <p>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 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).</p> | | | | | | |
| | Truco <u>Saber druidico</u> | Transmutación | 1 acción | Instantáneo | 30 pies | V, S |
| <p>A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.</p> | | | | | | |
| | Truco <u>Salvajismo Primitivo</u> | Transmutación | 1 acción | Instantáneo | Personal | S |
| <p>Canaliza magia primordial para hacer que tus dientes o uñas se afilen, listos para lanzar un ataque corrosivo. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura situada a un 5 pies o menos de ti. Si impactas, el objetivo recibe 1d6 de daño de ácido. Después del ataque, tus dientes...</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Buenas bayas</u> | Transmutación | 1 acción | 24 horas | Toque | V, S, M |
| <p>En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Curar heridas</u> | Evocación | 1 acción | Instantáneo | Toque | V, S |
| <p>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.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Enmarañar</u> | Conjuración | 1 acción | Concentración 1 minuto | 90 pies | V, S |
| <p>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.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Ola atronadora</u> | Evocación | 1 acción | Instantáneo | Personal | V, S |
| <p>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.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Salto</u> | Transmutación | 1 acción | 1 minuto | Toque | V, S, M |
| <p>Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Crecimiento espinoso</u> | Transmutación | 1 acción | Concentración 10 minutos | 150 pies | V, S, M |
| <p>El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Esfera de llamas</u> | Conjuración | 1 acción | Concentración 1 minuto | 60 pies | V, S, M |
| <p>Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Localizar objeto</u> | Adivinación | 1 acción | Concentración 10 minutos | Personal | V, S, M |
| <p>Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Pasar sin rastro</u> | Abjuración | 1 acción | Concentración 1 hora | Personal | V, S, M |
| <p>Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Piel robliza</u> | Transmutación | 1 acción | Concentración 1 hora | Toque | V, S, M |
| <p>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.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Potenciar característica</u> | Transmutación | 1 acción | Concentración 1 hora | Toque | V, S, M |
| <p>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 Pq temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Restablecimiento menor</u> | Abjuración | 1 acción | Instantáneo | Toque | V, S |
| <p>Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 3 <u>Conjurar animales</u> | Conjuración | 1 acción | Concentración 10 minutos | 60 pies | V, S |
| <p>Invocas espíritus de la naturaleza que adoptan la forma de una gran manada de animales espectrales e intangibles que ocupa un espacio desocupado que puedas ver dentro de la distancia del conjuro. La manada adopta la forma de los animales espirituales que escojas como lobos, serpientes o pájaros. ...</p> | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 3 <u>Relámpago</u> | Evocación | 1 acción | Instantáneo | Personal | V, S, M |
| <p>Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.</p> | | | | | | |