



Sapito Bebe

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 4

CLASE Y NIVEL

Grung

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Robin Kaczmarczyk

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+4

19

CARISMA

+1

12

- Fuerza +2
- Destreza +3
- Constitución +2
- Inteligencia +4
- Sabiduría +6
- Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
- Arcanos +2
- Atletismo +2
- Engañar +1
- Historia +2
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +2
- Juego de Manos +3
- Medicina +6
- Naturaleza +2
- Percepción +6
- Perspicacia +4
- Persuasión +1
- Religión +4
- Sigilo +3
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+3

INICIATIVA

25

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 40

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Dardo Envenenad.	+5	1d4 +3 perforante
Cimitarra	+4	1d6 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales. Siento tremenda empatía por todos los que sufren.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. Mis dones están destinados a ser compartidos con todos, no a ser usados para mi propio beneficio. (Bueno)

IDEALES

Mi aislamiento me ha dado una gran comprensión sobre un gran mal que solo yo puedo destruir.

VÍNCULOS

Ahora que he regresado al mundo, disfruto sus deleites quizás demasiado.

DEFECTOS

Grung

- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- Alerta arbórea
- Anfíbio
- Inmunidad al veneno
- Piel venenosa
- Salto de altura
- Dependencia al agua
- Idiomas
- velocidad

Druida Nivel 4

- Druidico
- Entidad simbiótica
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Halo de esporas: 1d4 de daño necrótico
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Coraza CA 14
- Escudo CA 2
- Kit de envenenador
- Monedas de oro: 35
- Pocima de Curar Heridas 4

# Sapito Bebe

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Robin el Sapito Bebe fue clonado cruelmente de Robin el Sapo por un cierto gnomo perverso, wathoh de los Portales, wathoh quería hecharle un poco de sal a ciertos Dioses confundidos por su naturaleza, y el Sapito Bebe fue su solución perfecta. Una agente del caos primordial de Tiamat en todos los multiversos, wathoh desea, por sobre todas las cosas, el triunfo del caos sobre la ley, pero el Sapito Bebe es demasiado joven para entender todas esas cosas, y solo sabe que sus benefactores son un gnomo Clerico de Tiamat y su origen, otro Sapo en algún mundo lejano. Siendo un sapo joven, Robin el Sapito Bebe quiere descendencia y una hembra para fecundar muchos huevecillos en algún pantano agradable. También le gustan las moscas.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los grungs maduran hasta la edad adulta en un solo año, pero se sabe que viven hasta 50 años.
- ▶ **Alineamiento:** La mayoría de los grungs son legales, habiendo sido criados en un estricto sistema de castas. También tienden hacia el mal, provenientes de una cultura donde el avance social ocurre raramente, y con mayor frecuencia porque otro miembro de su ejército ha muerto y no hay nadie más de esa casta para...
- ▶ **Tamaño:** Los grungs miden entre 2½ y 3½ pies de alto y pesan un promedio de 30 libras. Su tamaño es Pequeño.
- ▶ **Alerta arbórea:** Tienes competencia en la habilidad de Percepción.
- ▶ **Anfibio:** Puedes respirar aire y agua.
- ▶ **Inmunidad al veneno:** Eres inmune al daño de veneno y al estado envenenado.
- ▶ **Piel venenosa:** Cualquier criatura que te agarre o entre en contacto directo con tu piel debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo contigo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno d...
- ▶ **Salto de altura:** Tu salto de longitud es de hasta 25 pies y tu salto de altura es de hasta 15 pies, con o sin inicio de carrera.
- ▶ **Dependencia al agua:** Si no te sumerges en agua durante al menos 1 hora durante un día, sufres un nivel de agotamiento al final de ese día. Solo puedes recuperarte de este agotamiento a través de la magia o sumergiéndote en agua durante al menos 1 hora.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir grung.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad caminando y trepando es de 25 pies.
- ▶ **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.
- ▶ **Entidad simbiótica:** Ganas la habilidad de canalizar magia en tus esporas. Como acción, puedes gastar un uso de su rasgo Forma Salvaje para despertar esas esporas, en lugar de transformarte en una forma de bestia, y ganas 4 puntos de golpe temporal para cada nivel de druida. Mientras esta función está activa, obtie...
- ▶ **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 invisibles esporas necróticas que son inofensivas hasta que las lanzas contra una criatura cercana. Cuando una criatura que puedes ver se mueve a un espacio dentro de 10 pies de ti o comienza su turno allí, puedes usar tu reacción para infligir 1d4 de daño necrótico a esa criatura...  
- 1d4 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.

## RASGOS

## NOTAS ADICIONALES

Sapito Bebe

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear llama</u>	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 <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	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>Salvajismo Primitivo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
	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 diente...					
	Truco <u>Ironar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
	Creas una explosión de sonido atronador que puede ser escuchada hasta a 100 pies de distancia. Todas las criaturas que se encuentren dentro del alcance, salvo tú, deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de trueno. A niveles superiores, El daño del conjuro aume...					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
	Creas un fragmento de hielo y lo arrojas contra una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si este impacta, la criatura sufrirá 1d6 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	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 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<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>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / 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"/>	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>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Espíritu Sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	Invocas un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. Este ser intangible aparece en un cubo de 5 pies que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El espíritu aparenta ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o un...					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	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.					