



Griffin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 5

CLASE Y NIVEL

Ermitaño

TRASFONDO

Domi

JUGADOR

Semielfo Marca de Detec...

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+3

17

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +2
- Constitución +3
- Inteligencia +2
- Sabiduría +6
- Carisma -1

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

16 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+3	1d6 Contundente
Arco largo	+2	1d8 +2 perforante

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

13

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

EQUIPO

- Piel CA 12
- Escudo CA 2
- corcho

RASGOS DE PERSONALIDAD

Conecto todo lo que me ocurre con un gran plan cósmico.

IDEALES

Auto-Conocimiento. Si te conoces a ti mismo, no hay nada más que conocer. (Cualquiera)

VÍNCULOS

Aun busco la iluminación que perseguía durante mi reclusión, y aun me elude.

DEFECTOS

Podría arriesgar mucho para descubrir un poco de conocimiento perdido.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Semielfo Marca de Detección:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico
- Intuición deductiva
- Detección mágica
- Conjuros de la Marca de Detección

Druida Nivel 5:

- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Forma salvaje de combate
- Formas del círculo: Forma de Bestia: VD 1
- Lanzamiento de conjuros

Dotes:

- Lanzador en combate



APARIENCIA

En la espesura de los bosques del norte se esconde la aldea Vanyar, una comunidad éfica muy unida, caracterizada por su aislamiento, pacifismo y búsqueda de armonía con la naturaleza. La espiritualidad es uno de los rasgos fundamentales de sus miembros, quienes alimentan su cuerpo con los frutos que el bosque provee. Los animales son los compañeros y protectores de la aldea. Su cuerpo y espíritu son sagrados. Solamente aquellos de vocación religiosa pueden comunicarse con los espíritus animales y raramente, invocarlos. En las inusuales ocasiones en las que Vanyar y sus habitantes se ven enfrentados con otro clan, el líder religioso de la comunidad, iluminado y puro de espíritu, puede tomar la poderosa forma y fuerza del Gran Espíritu Raz para enfrentar las amenazas.

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.

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

► **Intuición deductiva:** Cuando haces una tirada de Inteligencia (Investigación) o de Sabiduría (Perspicacia) puedes tirar un d4 y añadir el resultado a la tirada.

► **Detección mágica:** Puedes lanzar los conjuros Detectar Magia y Detectar Veneno y Enfermedades con este rasgo. A partir de nivel 3 también puedes lanzar el conjuro Invisibilidad. Una vez que los has lanzado mediante esta habilidad no puedes volver a lanzarlos con ella hasta que no finalices un descanso largo. Intelig...

► **Conjuros de la Marca de Detección:** Si posees la habilidad lanzador de conjuros o Pacto Mágico, los siguientes conjuros se añaden a tu lista. Nivel 1: Detectar Bien y Mal, Detectar Veneno y Enfermedades. Nivel 2: Detectar Pensamientos, Detectar Trampas. Nivel 3: Clarividencia, Indetectable. Nivel 4: Ojo arcano, Adivinac...

► **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.

► **Druidico:** Conoces el druidico, 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 0 o mueres. - VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.

► **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

► **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

Griffin

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 2 OO	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>Garrote / Shillelagh</u>	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 <u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	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 falta una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 4) 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"/>	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"/>	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina					
<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 soportarlo. 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>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.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
	Convocas espíritus feéricos en forma de bestia con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas y obedecen tus órdenes. La cantidad de bestias aumenta según el nivel de conjuro: x2 a nivel 5, x3 a nivel 7 y x4 a nivel 9.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.					