

Entropía Ar'ginneht
NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 8

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

egobarri

JUGADOR

34000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
10

DESTREZA
+1
12

CONSTITUCIÓN
+1
13

INTELIGENCIA
0
11

SABIDURÍA
+3
16

CARISMA
+1
13

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 58

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 808 ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cimitarra	+4	1d6 +1 cortante
Látigo de hierro	+1	1d6 +1 Cortante
Canalizador druidic...	+1	+1 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

Idiomas:
Común, Infernal y Druidico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Pielas CA 12
- Escudo CA 2
- Kit de herborista
- Equipo de Trasfondo - Ermitaño
- Canalizador druidico - Bastón de madera
- Paquete de Equipo - Paquete de explorador de mazmorras

EQUIPO

No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales. A menudo me pierdo en mis propios pensamientos, sin ser consciente de mi entorno.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Me recluí para ocultarme de aquellos que aún me deben estar dando caza. Algún día deberé confrontarlos.

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

Tiefling
- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Druida Nivel 8:
- Conjuros de Círculo
- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1
- Invocar espíritu del Fuego Salvaje
- Lanzamiento de conjuros
- Vínculo Mejorado

Dotés:
- versado en un elemento

RASGOS Y ATRIBUTOS

Entropía Ar'ginneeth

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mujer alta y esbelta (1,80m), de tez amarilla como el azufre y cabello lacio, plateado. Sus ojos son de un verde inquietante, demasiado claro para ser normal, y están enmarcados por una sombra de ojos lilácea. Dos rectos cuernos sobresalen de su frente, entre los mechones de un descuidado flequillo. Su ropa es cómoda y ligera, compuesta por pieles de animales y motivos vegetales, en tonos que van desde el ocre al granate.

APARIENCIA



APARIENCIA

1 Anillo dorado más rojizo (Dibujos de animales) - Anillo de amistad animal (Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1ds cargas cada amanecer. Mientras llevas el anillo, puedes usar una acción para gastar 1 carga y lanzar uno de los siguientes conjuros - Amistad con los animales (salvación CD 13) - Miedo (salvación CD 13), eligiendo como objetivo solo a bestias que tengan Intelecto 3 o menos - Hablar con los animales

NOTAS ADICIONALES

Entropía fue criada por su madre en el corazón del bosque, resguardada del desprecio que pudiera haber sufrido por su condición mestiza. Allí, acompañada por las fuerzas de la naturaleza, empezó a desarrollar sus habilidades como druida, mostrando especial inclinación hacia el elemento ígneo... probablemente, causada por su ascendencia infernal.

A los 20 años, tras derrotar a un solitario demonio fugitivo, le fue concedida una oportunidad de formar parte de la sociedad, pasando a formar parte del cuerpo de protección de la Ciudadela.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, 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.
- ▶ **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este rasgo...
- ▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ **Versado en un elemento:** 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.
- ▶ **Conjuros de Círculo:** Has formado un vínculo con un espíritu del fuego salvaje, un ser primordial de creación y destrucción. Tu vínculo con este espíritu te permite acceder a conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles en esta clase. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y...
- ▶ **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advierten 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
- ▶ **Invocar espíritu del Fuego Salvaje:** Puedes invocar al espíritu primordial vinculado a tu alma. Como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para invocar a tu Espíritu del Fuego Salvaje (VD 0) en lugar de transformarte en bestia. El espíritu aparece en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver a 30 pies o más...
- ▶ **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.
- ▶ **Vínculo Mejorado:** El vínculo con tu espíritu del fuego salvaje mejora tus conjuros destructores y sanadores. Siempre que lances un conjuro que inflija daño de fuego o haga recuperar puntos de golpe mientras tu espíritu del fuego salvaje esté invocado, tira 1d8 y obtendrás un bonificador igual al resultado para una...

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 11 PREPARADOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Crear llama	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 Guía	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 Saber druidico	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	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.					
	Truco Taumaturgia	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.					
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas	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 muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 Encantar animal	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
	Convinces a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 Hechizar persona	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.					
<input type="checkbox"/>	1 Manos ardientes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	1 Ola atronadora	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 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.					
<input type="checkbox"/>	1 Palabra de curación	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 muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 Repreñión infernal	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	2 Calentar metal	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 Esfera de llamas	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactada 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.					
<input type="checkbox"/>	2 Oscuridad	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
	Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					
<input type="checkbox"/>	2 Piel robliza	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	2 Rayo abrasador	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	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.					
<input type="checkbox"/>	3 Crecimiento vegetal	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
	Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.					
<input type="checkbox"/>	3 Llamar al relámpago	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
	Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d10 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	3 Respirar bajo el agua	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
	Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.					

Entropía Ar'ginneeth

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 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS 11	TRUCOS CONOCIDOS 3
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.							
<input type="checkbox"/>	4	Aura de vida	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V
Irradias una energía preservadora de vida en un radio de 30 pies. Cada criatura no hostil dentro del aura (incluido tú) adquiere resistencia al daño necrótico, y sus PG máximos no pueden ser reducidos. Además, una criatura viva no hostil con 0 PG, obtiene 1 PG cuando comienza su turno en el aura.							
<input type="checkbox"/>	4	Escudo de fuego	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o gélido, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impacten cuerpo a cuerpo reciben 2d8 puntos de daño por fuego/frío.							