

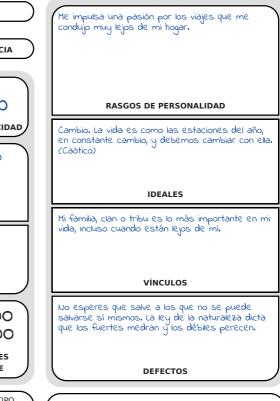
Ogunarak Renotar

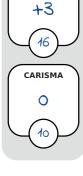
NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 4 Salvaje wiseJazzer **CLASE Y NIVEL** TRASFONDO **IUGADOR** Semiorco Legal bueno **ESPECIE ALINEAMIENTO PUNTOS DE EXPERIENCIA** 









O Percepción +3 +3 O Perspicacia Persuasión O Religión O Sigilo +2 +5 Supervivencia O Trato con Animales +3

HABILIDADES

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

1d6+1 cortante

Cimitarra

Escudo CA 2 Cuero CA 11 Paquete de explorador Semiorco: Visión en la oscuridad

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Lanzamiento ritual - Lengua de los Bosques - Tótém Espiritual

- Lanzamiento de conjuros

Aquante incansable

- Espíritu de Oso - Espíritu de Unicomio

- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.

Ataques salvajes

<u>Druida Nivel 4:</u> - Espíritu de Halcón

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

FOUIPO

**RASGOS Y ATRIBUTOS** 

## APARIENCIA



**APARIENCIA** 

Luego de la colonia, orcos y medios orcos conviven y forman parte integral de su respectivo clan en la horda de los nomadas del Xodroquo. Como hijo de una druida del Xodroquo, ogu fue formado en esa misma tradición, y junto con su padre humano, recibió todo el apoyo y afecto que un nacido despues de la colonia puede recibir

Al crecer, tuvo que pasar buena parte de sus días explorando los bosques y las montañas, aprendiendo los secretos de la tierra y las costumbres de la naturaleza, y aprendó con tacilidad a aprovechar la energía primaria de la naturaleza, usándola para cambiar de forma a formas animales y aprovechar las fuerzas de la naturaleza.

## HISTORIA DEL PERSONAIE

- <u>Visión en la oscuridad</u>: Gracias a tu sangre orca, 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.
- ▶ <u>Aguante incansable</u>: Cuando tus puntos de golpe se reducen a o pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- ▶ <u>Ataques salvajes:</u> Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- ▶ <u>Espíritu de Halcón:</u> 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.
- ▶ <u>Espíritu de oso</u> 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.
- ▶ <u>Espíritu de Unicomio</u>: 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). Welves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a o 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.
- Lanzamiento ritual: Puedes lanzar cualquier conjuro de druida como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.
- 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.
- ▶ <u>Tótem Espiritual</u> 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 espiritu 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

**NOTAS ADICIONALES** 

Ogunarak Renotar NOMBRE DEL PERSONAJE

Sabiduría Druida

CLASE SORTÍLEGA CARACTERÍSTICA MÁGICA

13 CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## **ESPACIOS DE CONJURO**



PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	v, s
lnvoca una daño por l	i llama que emite luz brillante a fuego. El daño aumenta a nive	a 10 pies y tenue a 10 pies 6 I 5 (2018), a nivel 11 (3018) y a	adicionales. Puede lanzarse nivel 17 (4d8).	como un ataque de conjuro a distancia par	a infligir 1d8 pu	ntos de
Truco	Látigo de espinas	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	v, S, M
Creas un I daño perfi	átigo cubierto de espinas que orante, y si es grande o meno	azota bajo tu orden a una or, la atraes hasta 10 pies. E	criatura. Si impactas un ata I daño aumenta a nivel 5 (20	que de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo 160, a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).	sufre 1d6 pun	tos de
Truco	Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	v, S, M
Repara un o una bota	a única rotura o rasgadura (r a de vino que gotea. No deja r	no mayor de 1 pie) de un ob rastro del daño anterior.	jeto que tocas, como una ma	alla metálica rota, las dos mitades de una l	lave, una capa	rasgada
□ 1	<u>Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	v, S, M
En tu man golpe y ofi	o aparecen hasta diez bayas rece suficiente alimento como	imbuidas con magia. Una cri para mantener a una criatu	iatura puede usar su acción ura durante 1 día.	para comerse una baya, lo que hace que	se recupere 1	punto de
□ 1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
una criatu no tiene e	ra que tocas recupera un núr fecto ni en no muertos ni en	nero de puntos de golpe igua constructos.	al a 1d8/nivel de conjuro + tu	modificador por característica para lanzar	conjuros. Este	conjuro
□ 1	Fuego feérico	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
llumina cor de 20 pies	n una luz azul, verde o violeta 3 dentro del alcance. Emiten lu	(según decidas) el contorno 12 tenue en un radio de 10 p	de todo objeto y criatura qu iies, son visibles y cualquier (	ue no supere una TS de Destreza que se ataque contra ellos tiene ventaja.	encuentre en	un cubo
_ 2	<u>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
El suelo er 2014 puntos	n un radio de 20 pies se retu: s de daño perforante por cad	erce y brotan espinas y pino da 5 pies. La transformación	chos. El área se vuelve terre se camufla y es dificil de d	no dificil. Cuando una criatura entra o se r letectar después de creada.	nueve en el áre	ea, recibe
_ 2	<u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de bonificador	. sombras y silencio os oculta r de +10 a las pruebas de De	a ti y a tus compañeros. M .streza (Sigilo), solo se las p	ientras dura el conjuro, tú y uede rastrear con magia y r	todas las criaturas que elijas a 30 pies o no dejan huellas u otras marcas de su pas	menos de ti tie .o.	lnen un
□ 2	Rayo de luna	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	v, S, M
Un rayo pl TS de Cor	ateado de luz brilla en un cilin nstitución: si falla, recibe 2010	dro de 5 pies de radio y 40 daño radiante, y la mitad si	de altura. Cuando una criati tiene éxito. El daño aumenta	ura entra por primera vez o empieza el tur 1 1d10 por cada nivel por encima de 2.	rno en el cilindr	o hace
_ 2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	v, s
Tocas a u	ina criatura y puedes termina	r con una enfermedad o cor	n un estado que la aflija. El 6	estado puede ser cegado, ensordecido, par	alizado o enver	nenado.