

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

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
Cimitarra	+3	1d6+1 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Cuero CA 11
- Paquete de explorador

EQUIPO

Me impulsa una pasión por los viajes que me condujo muy lejos de mi hogar.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)

IDEALES

Mi familia, clan o tribu es lo más importante en mi vida, incluso cuando están lejos de mí.

VÍNCULOS

No esperes que salve a los que no se puede salvarse sí mismos. La ley de la naturaleza dicta que los fuertes medran y los débiles perecen.

DEFECTOS

- Semiorco:
- Visión en la oscuridad
  - Aquante incansable
  - Ataques salvajes
- Druida Nivel 4:
- Espíritu de Halcón
  - Espíritu de oso
  - Espíritu de Unicornio
  - Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
  - Lanzamiento de conjuros
  - Lanzamiento ritual
  - Lengua de los Bosques
  - Tótem Espiritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



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 después 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 aprendió con facilidad 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 PERSONAJE**

▶ **Visión en la oscuridad:** 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.

▶ **Agente incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.

▶ **Ataques salvajes:** 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.

▶ **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 darte 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.

▶ **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.

Ogunarak Renotar  
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	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>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
<p>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).</p>							
		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, lo atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).</p>							
		Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
<p>Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.</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>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
<p>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.</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>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>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
<p>Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 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>							