

NOMBRE DEL PERSONAJE: **NOMBRE DEL JUGADOR:**
NIVEL: **NOMBRE DE LA CAMPAÑA:** **AÑO:**
RAZA: **ALINEAMIENTO:** **EDAD:** **TAMAÑO:**
ALTURA: **PESO:** **CABELLO:** **OJOS:**
PIEL: **FECHA DE NACIMIENTO:** **EDAD:** **SEXO:**
HOGAR: **IDIOMAS:**



DRUIDA

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MED. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MED. TEMPORAL	TOTAL	TEMPORAL	RED. DAÑO
FUE					PG		
DES					HERIDAS/PG ACTUALES	ATENUADO/DAÑO NO LETAL	
CON					INIC.	$1d20 + \text{Med. Des.} + \text{Med. Varios} + \text{Med. Temporal}$	
INT					$\text{TOTAL} = \text{Med. Des.} + \text{Med. Varios} + \text{Med. Temporal}$		
SAB					$\text{TOTAL} = \text{Med. Des.} + \text{Med. Varios} + \text{Med. Temporal}$		
CAR					$\text{TOTAL} = \text{Med. Des.} + \text{Med. Varios} + \text{Med. Temporal}$		
CA	$10 + \text{Bono Armadura} + \text{Med. Escudo} + \text{Med. Des.} + \text{Med. Tamaño} + \text{Med. Armadura} + \text{Med. Deflección} + \text{Med. Dotes} + \text{Med. Varios} + \text{Med. Temporal}$				$\text{TOTAL} = \text{Med. Des.} + \text{Med. Varios} + \text{Med. Temporal}$		

NIVEL TOTAL	PUNTOS DE EXPERIENCIA	SIGUIENTE NIVEL
-------------	-----------------------	-----------------

HABILIDADES. PUNTOS		BONO TOTAL	MED. CARAC. TERISTICA	RANGES	CLASEA (+5)	MED. VARIOS				
PROFESIONES	NIVEL					RAZA Y CLASE	DOTES	OBJETOS	ARMADURA/ROUPE	OTROS
Druida (PREDEFECTA)										

TOQUE	DESPREVENIDO	MODIFICADORES	RES. CONJURO
-------	--------------	---------------	--------------

FOR.(CON)	$1d20 + \text{Med. Base} + \text{Med. Caract.} + \text{Med. Mágico} + \text{Med. Varios} + \text{Med. Temporal} + \text{Modificadores}$
REF.(DES)	$1d20 + \text{Med. Base} + \text{Med. Caract.} + \text{Med. Mágico} + \text{Med. Varios} + \text{Med. Temporal} + \text{Modificadores}$
VEL.(SAB)	$1d20 + \text{Med. Base} + \text{Med. Caract.} + \text{Med. Mágico} + \text{Med. Varios} + \text{Med. Temporal} + \text{Modificadores}$

C/C (TOTAL)	$\text{ATAQUE BASE} + \text{Med. FUE} + \text{Med. TAMAÑO} + \text{Med. VARIOS} + \text{TEMPORAL}$
DISTANCIA (TOTAL)	$\text{ATAQUE BASE} + \text{Med. DES} + \text{Med. TAMAÑO} + \text{Med. VARIOS} + \text{TEMPORAL}$

MANO ÚTIL	MANO TORPE	ATAQUES ESPECIALES
1		
2		
3		
4		

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGE (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGE (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGE (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGE (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGE (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

MUNICIÓN	
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□	
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□	

- ACROBACIAS =DES* + + + + + + + + + +
- ARTESANÍA (SE) =INT + + + 3 + + + + + + + +
- ARTESANÍA (SE) =INT + + + 3 + + + + + + + +
- ARTESANÍA (SE) =INT + + + 3 + + + + + + + +
- AVERIGUAR INTENCIONES =SAB + + + + + + + + + +
- CENOC. CONJURO (SE) =INT + + + 3 + + + + + + + +
- DIPLOMACIA (REUNIR INFO.) =CAR + + + + + + + + + +
- DISFRAZARSE =CAR + + + + + + + + + +
- ENGAÑAR =CAR + + + + + + + + + +
- ESCAPISMO =DES* + + + + + + + + + +
- INTERPRETAR (SE) =CAR + + + + + + + + + +
- INTIMIDAR =CAR + + + + + + + + + +
- INUTILIZAR MECANISMO (SE) =DES* + + + + + + + + + +
- JUEGO DE MANOS (SE) =DES* + + + + + + + + + +
- LINGÜÍSTICA (SE) =INT + + + 3 + + + + + + + +
- MENTAR =DES* + + + 3 + + + + + + + +
- NADAR =FUE* + + + 3 + + + + + + + +
- EFICIE (SE) =SAB + + + 3 + + + + + + + +
- EFICIE (SE) =SAB + + + 3 + + + + + + + +
- EFICIE (SE) =SAB + + + 3 + + + + + + + +
- PERCEPCIÓN =SAB + + + 3 + + + + + + + +
- SABER (ARCANO) (SE) =INT + + + + + + + + + +
- SABER (DUNGEONS) (SE) =INT + + + + + + + + + +
- SABER (GEOGRAFÍA) (SE) =INT + + + 3 + + + + + + + +
- SABER (HISTORIA) (SE) =INT + + + + + + + + + +
- SABER (INGENIERÍA) (SE) =INT + + + + + + + + + +
- SABER (LOCAL) (SE) =INT + + + + + + + + + +
- SABER (LOS PLANOS) (SE) =INT + + + + + + + + + +
- SABER (NATURALEZA) (SE) =INT + + + 3 + 2 + + + + + + + +
- SABER (NOBLEZA) (SE) =INT + + + + + + + + + +
- SABER (RELIGIÓN) (SE) =INT + + + + + + + + + +
- SANAR =SAB + + + 3 + + + + + + + +
- SIGILO (ACECHAR) =DES* + + + + + + + + + +
- SUPERVIVENCIA =SAB + + + 3 + 2 + + + + + + + +
- TASACIÓN =INT + + + + + + + + + +
- TRATO CON ANIMALES (SE) =CAR + + + 3 + + + + + + + +
- TREPAR/ESCALAR =FUE* + + + 3 + + + + + + + +
- USAR OBJETO MÁGICO (SE) =CAR + + + + + + + + + +
- VELAR =DES* + + + 3 + + + + + + + +
-
-

VEL.	PIES SQ	PIES SQ	PIES	PIES	PIES	PIES	PIES
	VEL. BASE	CON ARMADURA VUELO Y EQUIPO	MANIO* NAJAR BRAVILIDAD	TREPAR	CAVAR	TEMPORAL	

ARMADURA/OBJ PROTECTOR	BONO	TIPO	PENAL.	FALLO CONJURO	DES MÁX.
TOTAL					

APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

APTITUDES ESPECIALES DE CLASE: (.....)

- **Competencia con armas y armaduras:** son competentes con las siguientes armas: clava, daga, dardo, bastón, cimitarra, guadaña, hoz, lanza corta, honda y lanza. También son competentes con todos los ataques naturales (garra, mordisco, etc.) de cualquier forma que asuman utilizando la Forma salvaje (ver más abajo). Son competentes con armaduras ligeras e intermedias, pero tienen prohibido vestir armaduras de metal, por lo tanto sólo pueden llevar armadura acolchada, de cuero o de pieles. También pueden llevar armaduras de madera que hayan sido alteradas con el conjuro de *madera férrea* de forma que funcionen como si fueran de acero. Son competentes con los escudos (excepto los escudos paveses) pero sólo pueden usar aquellos hechos de madera. Un druida que lleve una armadura prohibida o use un escudo prohibido es incapaz de lanzar conjuros de druida o de utilizar cualquier aptitud de clase sobrenatural o sortilega mientras la lleve puesta y hasta 24 horas más tarde.

- **Conjuros:** un druida lanza conjuros divinos que se eligen de la lista de conjuros de druida. Su alineamiento puede restringir el lanzamiento de ciertos conjuros opuestos a sus creencias morales o éticas; ver *Conjuros buenos, caóticos, legales y malvados*. Un druida debe seleccionar y preparar sus conjuros por adelantado. Para preparar o lanzar un conjuro, debe poseer una puntuación de Sab al menos igual a 10 + el nivel del conjuro. La CD para la TS contra los conjuros de un druida es 10 + el nivel del conjuro + el mod. de Sab del druida. Como otros lanzadores de conjuros, sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su reserva diaria de conjuros aparece en las tablas de la descripción de la clase en el *Manual de Reglas Básico Pathfinder*. Además, recibe conjuros adicionales si posee una alta puntuación de Sabiduría. Debe invertir una hora cada día en una meditación similar a un trance sobre los misterios de la naturaleza para recuperar su asignación diaria de conjuros. Puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de druida, siempre que sea capaz de lanzar conjuros de ese nivel, pero debe escoger qué conjuros preparar durante su meditación diaria.

- **Lanzamiento espontáneo:** puede canalizar la energía de los conjuros almacenados hacia conjuros de convocación que no hubiera preparado por adelantado. Puede "perder" un conjuro preparado para lanzar cualquier conjuro de convocar aliado natural del mismo nivel o inferior.

- **Conjuros Buenos, Caóticos, Legales y Malvados:** no puede lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo o al de su deidad (si tiene alguna). Los conjuros asociados con alineamientos concretos están indicados por el descriptor de bien, caos, ley y mal en las descripciones de los conjuros.

- **Oraciones:** pueden preparar cierto número de oraciones, o conjuros de nivel 0º cada día, como se indica en la tabla de la descripción de la clase en el *Manual de Reglas Básico Pathfinder*. Estos conjuros se lanzan como cualquier otro conjuro, pero no se consumen al lanzarlos y pueden utilizarse de nuevo.

- **Idiomas adicionales:** las opciones para idiomas adicionales de un druida incluyen silvano, el idioma de las criaturas de los bosques. Esta opción se añade a los idiomas adicionales disponibles para el personaje debido a su raza. También conoce el druídico, un idioma secreto conocido sólo por druidas, que se aprende al convertirse en druida de nivel 1º. El druídico es un idioma gratuito para un druida; es decir, lo conoce además de su selección normal de idiomas y no necesita un espacio de

idioma. Los druidas tienen prohibido enseñar ese idioma a los que no son druidas. El druídico tiene su propio alfabeto.

- **Vínculo natural (Ex):** a nivel 1, un druida forja un vínculo con la naturaleza. Este vínculo puede tener dos formas. La primera es un estrecho lazo con el mundo natural, concediendo al druida uno de los siguientes dominios de clérigo: Aire, Animal, Tierra, Fuego, Vegetal, Agua o Clima. Al determinar los poderes y conjuros adicionales concedidos por el dominio, el nivel efectivo de clérigo del druida es igual a su nivel de druida. Un druida que elige esta opción, también recibe espacios de conjuro de dominio adicionales, igual que un clérigo. Debe preparar el conjuro de su dominio en su espacio de conjuro y éste no puede usarse para lanzar un conjuro de forma espontánea.

La segunda opción es crear un vínculo cercano con un compañero animal. El druida puede comenzar el juego con cualquiera de los animales listados en la sección de *Compañeros Animales* del *Manual de Reglas Básico Pathfinder*. Este animal es un compañero leal que acompaña al druida en sus aventuras. Al contrario que los animales normales de su tipo, los DG, Características, Habilidades y Dotes avanzan a medida que el druida avanza de nivel. Si un personaje recibe un compañero animal de más de una fuente, el nivel efectivo de druida se apila a efectos de determinar las estadísticas y aptitudes del compañero animal. La mayoría de los compañeros animales aumentan de tamaño cuando el druida alcanza el nivel 4º o el 7º, dependiendo del compañero. Si un druida libera al compañero de su servicio, puede obtener uno nuevo realizando una ceremonia que requiere 24 horas ininterrumpidas de rezos en el entorno donde el nuevo compañero suele habitar. Esta ceremonia también puede reemplazar a un compañero animal que ha muerto.

- **Sentido de la naturaleza (Ex):** obtiene un bonif. +2 a las pruebas de Saber (naturaleza) y Supervivencia.

- **Empatía salvaje (Ex):** puede mejorar la actitud de un animal. Esta aptitud funciona como una prueba de Diplomacia hecha para mejorar la actitud de una persona. Tira 1d20 y añade su nivel de druida y su mod. de Car para determinar el resultado de la prueba de Empatía animal. El animal doméstico típico tiene una actitud inicial de indiferente, mientras que los animales salvajes son normalmente malintencionados. Para usar la empatía salvaje, el druida y el animal deben estar a un máximo de 30 pies uno del otro bajo circunstancias normales. Generalmente, influenciar a un animal de esta forma requiere 1 minuto, pero al igual que influenciar a personas, podría llevar más o menos tiempo. También puede usar esta aptitud para influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Int de 1 ó 2, pero recibe un penal. -4 a la prueba.

- **Zancada forestal (Ex):** comenzando a nivel 2º, puede moverse a través de cualquier clase de maleza (como arbustos espinosos, brezos, áreas cubiertas por la maleza y terrenos similares) a su velocidad normal sin recibir daño o sufrir otro impedimento. Los arbustos espinosos, brezos y áreas con maleza manipuladas mágicamente para impedir el movimiento, sin embargo, todavía le afectan.

- **Pisada sin rastro (Ex):** comenzando a nivel 3º, no deja rastros en entornos naturales y no puede ser rastreado. Puede elegir dejar un rastro si lo desea.

- **Resistir la tentación de la naturaleza (Ex):** comenzando a nivel 4º, obtiene un bonif. +4 a las TS hechas contra las aptitudes sortilegas y sobrenaturales de las fatas. Este bonif. también se aplica a los conjuros y

efectos que utilizan o tienen a las plantas como objetivo, como *asolar*, *enmarañar*, *brotar de espinas* y *deformar madera*.

-Forma salvaje (SB): a nivel 4°, obtiene la aptitud de convertirse en cualquier animal Pequeño o Mediano y volver a su forma normal 1 vez al día. Sus opciones para nuevas formas incluyen todas las criaturas con el tipo animal. Esta aptitud funciona como el conjuro *forma de bestia I*, excepto en lo que se indica a continuación. El efecto dura 1 hora por nivel de druida o hasta que vuelve a su forma normal. Cambiar de forma (en animal o hacia la forma normal) es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. La forma elegida debe ser la de un animal con el que el druida esté familiarizado. Pierde la capacidad de hablar mientras está en forma animal ya que está limitado a los sonidos que un animal normal sin entrenar puede hacer, aunque puede comunicarse normalmente con otros animales del mismo grupo general al que pertenece su nueva forma (el sonido normal de un loro salvaje es un graznido, así que cambiar a esa forma no permite hablar). Puede usar esta habilidad una vez adicional al día a nivel 6° y cada 2 niveles en adelante, para un total de 8 veces a nivel 18°. A nivel 20°, puede usar la Forma salvaje a voluntad. A medida que gana niveles, esta aptitud le permite tomar la forma de animales más grandes o más pequeños, elementales y plantas. Cada forma consume un uso diario de esta aptitud, independientemente de la forma adoptada. A 6° nivel, también puede utilizar la Forma salvaje para cambiar de forma en un animal Grande o Menudo o en un elemental Pequeño. Al adoptar la forma de un animal, la forma salvaje funciona ahora como forma de bestia II. Al adoptar la forma de un elemental, la forma

salvaje funciona como cuerpo elemental I. A 8° nivel, puede utilizar la forma salvaje para convertirse en un animal Enorme o Diminuto, un elemental Mediano o una criatura de tipo planta Pequeña o Mediana. Al adoptar formas de animales, la forma salvaje funciona como *forma de bestia III*. Al adoptar la forma de un elemental, la forma salvaje funciona como *cuerpo elemental II*. Al adoptar la forma de una criatura tipo planta, la forma salvaje del druida funciona como *forma vegetal I*. A 10° nivel, también puede usar la forma salvaje para convertirse en un elemental Grande o una criatura tipo planta Grande. Al adoptar la forma de un elemental, la forma salvaje del druida ahora funciona como *cuerpo elemental III*. Al adoptar la forma de una planta, la forma salvaje funciona como *forma vegetal II*. A 12° nivel, puede utilizar la forma salvaje para convertirse en un elemental Enorme o una criatura tipo planta Enorme. Al adoptar la forma de un elemental, la forma salvaje funciona como *cuerpo elemental IV*. Al adoptar la forma de una planta, la forma salvaje funciona como *forma vegetal III*.

- **Immunidad al veneno (Ex):** a nivel 9°, gana inmunidad a todos los venenos.
- **Las mil caras (SB):** a nivel 13°, obtiene la aptitud de cambiar su aspecto a voluntad, como si utilizara un conjuro de alterar el propio aspecto, pero sólo mientras está en su forma normal.
- **Cuerpo eterno (Ex):** tras alcanzar el 15° nivel, ya no recibe penals. a las características debidas a la edad y no puede ser envejecido mágicamente. Cualquier penal. que ya poseyera, permanece inalterado. Los bonifs. todavía se van ganando y el druida todavía morirá cuando le llegue la hora.

DESCRIPCIÓN DE LA DEIDAD: (.....)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VÍNCULO NATURAL: (.....)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Familiar:

Criatura: Clase y Nivel:

DG: **PG:** **CA:**

Iniciativa: **Velocidad:**

Puntuaciones Características: Fue (.....) Des (.....)

Con (.....) Int (.....) Sab (.....) Car (.....)

TS: Fort (.....) Ref (.....) Vol (.....)

Ataques:

.....

.....

Daño:

.....

Habilidades:

.....

Dotes:

.....

Aptitudes Especiales:

.....

Notes:

A series of horizontal dotted lines for writing notes, organized into two columns.

DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUNTO CONOCIDOS:

Handwritten area with horizontal dashed lines for describing known sets.

CONJUNTO					
Conoci- dos	CD TS	NIVEL	ADICIO- NALES	DIARIES TOTALES	DIARIES RESTANTES
		0	∞	-	∞
		1ª			
		2ª			
		3ª			
		4ª			
		5ª			
		6ª			
		7ª			
		8ª			
		9ª			

MODIFICADORES CONDICIONALES

LISTADO DE CONJUNTO PREPARADOS			
NIVEL 0:	<input type="text" value="∞"/>		<input type="text" value="∞"/>
	<input type="text" value="∞"/>		<input type="text" value="∞"/>
NIVEL 1ª:	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
NIVEL 2ª:	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>	*	<input type="text"/>
NIVEL 3ª:	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>	*	<input type="text"/>
NIVEL 4ª:	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>	*	<input type="text"/>
NIVEL 5ª:	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>	*	<input type="text"/>
NIVEL 6ª:	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>

* CONJUNTO EXTRA PER DOMINIO (VINCULO NATURAL).

NIVEL 7º:

*

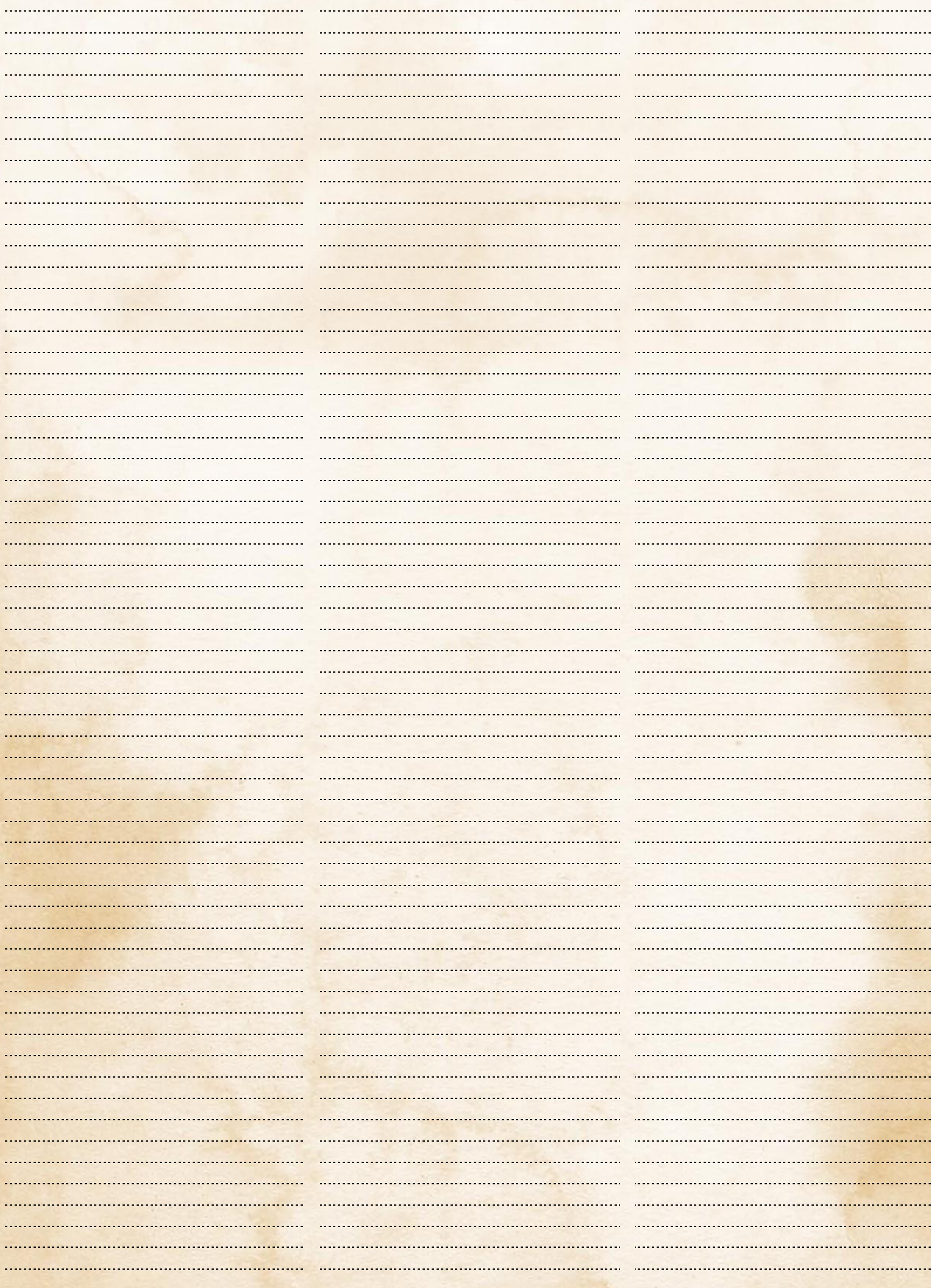
NIVEL 8º:

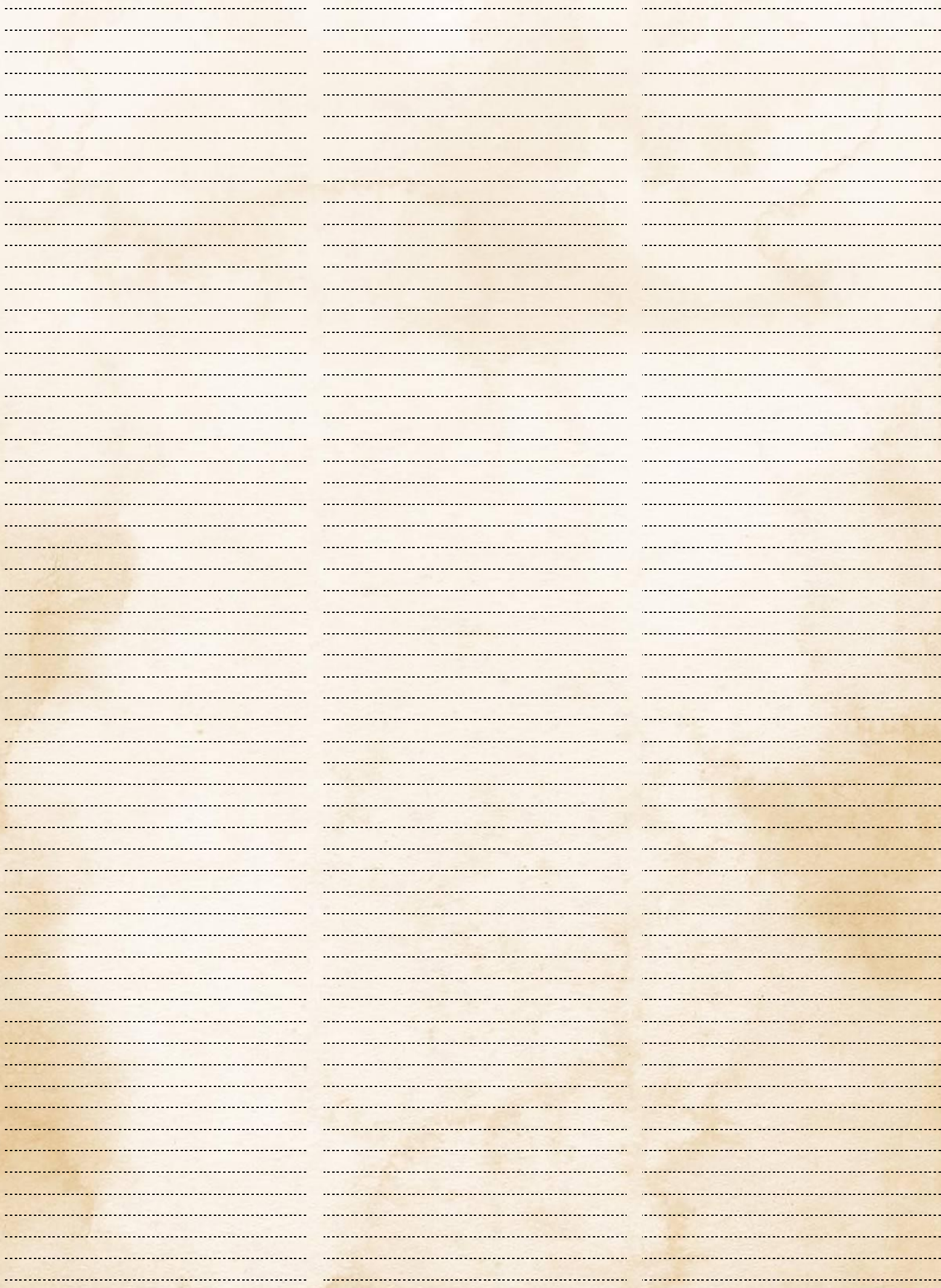
*

NIVEL 9º:

*

* CENJURE EXTRA PER DOMINI@ (VINCULO NATURAL).





POSESIONES		
EQUIPO BÁSICO		
OBJETO	Nº	PESO

ARMAS		
OBJETO	Nº	PESO

ARMADURAS Y ESCUDOS		
OBJETO	Nº	PESO

VARITAS, CETROS, PERGAMINOS Y POCIONES		
OBJETO	Nº	PESO

OTROS OBJETOS		
OBJETO	Nº	PESO

DINERO Y JOYAS			
OBJETO	Nº REAL	Nº TRANSPORTADO	PESO
PLATINO (PPT)			
ACERO (PA)			
HIERRO/BRONCE (PH/PB)			
PLATA (PF)			
ORO (PO)			
COPPER (PC)			

RACIONES DE COMIDA DE VIAJE				PESO
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	
Peso TOTAL				

CABEZA:

CUELLO:

ESPALDA:

BRAZOS:

MANOS:

CUERPO, TRONCO Y PECHO:

CINTURÓN:

PIERNAS:



MCHILA:

ESPACIO PRINCIPAL:

BOLSILLO IZDA:

BOLSILLO CENTRAL:

BOLSILLO DCHA:

APTITUDES DE LOS OBJETOS MÁGICOS:



MONTURA		
CRIAURA:	NIVEL: (.....)	DG
INICIATIVA:	VELOCIDAD:	CA:
ATAQUES:		
DAÑO:		PG
TS: FORT (.....) REF (.....) VEL (.....)		
HABILIDADES:	FUE: (.....)	
	DES: (.....)	
	CÓN: (.....)	
	INT: (.....)	
	SAB: (.....)	
	CAR: (.....)	
CARGA:	PESO TRANSPORTADO POR LA MONTURA:	

CARGA	DES. MÁX.	PENALIZ. PRUEBAS	VELOCIDAD ()	CORRRER	PESO TRANSPORTADO:	PESO PJ Y EQUIPO:
CARGA LIGERA			ALZAR SOBRE LA CABEZA (CARGA MÁX.)			
CARGA MEDIA			LEVANTAR DEL SUELO (CARGA MÁX. x2)			
CARGA PESADA			EMPUJAR o ARRASTRAR (CARGA MÁX. x6)			

