

# Druida

Eres uno con la naturaleza. Un filósofo y teólogo que ha asumido el ministerio de la cultura animista de tus antepasados. Pero también eres considerado, entre los tuyos, un juez, un maestro, curandero y adivino. Un sacerdote de lo mundano que acompaña a su devotos por el camino de la vida. Construyes tus altares en el interior de grutas y bosques y tus poderes te permiten conocer el estado del clima, aparecer con forma animal o predecir el futuro entre otros prodigios.



## NOMBRE

Escoge uno de tu elección o alguno de los siguientes:

**Femenino:** Alanna, Eileen, Bryana, Gwenhwyar, Caeli, Cinnia, Erin, Treva, Maeve.

**Masculino:** Galvan, Quinn, Perth, Niall, Artai, Aldair, Kilian, Aod, Fergal.

## ALINEAMIENTO

Escoge un alineamiento. Dicho alineamiento sugiere una forma de actuación habitual para tu personaje:

- **Legal.** Has sido escogido como el guía de la comunidad. Tus consejos son escuchados y debes ser consecuente con ello.
- **Neutral.** Salvaguardar el equilibrio de lo esencial es tu cometido. La vida se apaga y resurge en un baile eterno que debes proteger.
- **Caótico.** Como agente de lo salvaje, debes defender la flora y la fauna allá donde sea necesario, siendo el adalid de la conservación del reino elemental.

## COMPETENCIAS

Puedes llevar cualquier arma roma o escudo siempre que no estén fabricados con metales. Además, puedes equiparte armaduras acolchadas, armaduras de cuero o armaduras de pieles.

## RASGOS

**Característica preferida:** Sabiduría.

**Energía:** 4 al primer nivel, 5 a partir del décimo.

**Salud:** 6 puntos al primer nivel y +1d6 cada nivel adicional hasta el noveno. A partir de ahí, cada vez que subas de nivel obtienes 1 punto de Salud.

## VENTAJAS

Tiradas de **Orientación** en las Tierras Salvajes.

## FORMA ANIMAL

Puedes gastar un punto de energía y emplear una acción para convertirte en un animal a tu elección de nivel igual o inferior al tuyo durante, al menos, 1 hora por nivel. Mientras estés bajo la forma animal conservas tus características y tu salud, y adquieres sus habilidades innatas. Para lograrlo deberás lograr conectar con el espíritu totémico del animal, superando una tirada de Sabiduría. Si la comunión es suficientemente fuerte, **tienes una probabilidad de 18+**, en el caso de que te conviertas en un *animal de tamaño pequeño*, ganas un +2 a las tiradas de reacción de Destreza para evitar los ataques. En el caso de que te conviertas en una *animal de tamaño mediano*, ganas un +2 a las tiradas de Fuerza para combatir cuerpo a cuerpo. Si, por el contrario, te conviertes en una *animal de gran tamaño*, ganas un +4 al daño que haces en todos tus ataques.

## LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedes lanzar conjuros. En la tabla de la página siguiente puedes encontrar el número de conjuros que eres capaz de memorizar cada día. Las reglas que deben seguirse para aprender y lanzar conjuros están descritas en la página 69 del manual de Dungeon Hack.

## DOMINIO

Cuando alcances el noveno nivel puedes elegir entre la Senda del Errante y la Senda del Rey.

En el caso de escoger la primera senda, te convertirás en un **Druida Peregrino**. Las comunidades de humanoides que residan cerca, o dentro, de un paraje natural recibirán tu llegada con júbilo y esperanza, pudiendo solicitar ayuda o recursos a tan devotos simpatizantes.

Si escoges la Senda del Rey te convertirás en un **Hierofante**, y obtendrás un dominio que si bien nunca ostentarás su propiedad, lo considerarás bajo tu protección: un refugio en el bosque. Los requisitos y reglas que debes seguir para desarrollar tu dominio se encuentran a partir de la página 63 del manual de Dungeon Hack.

# PROGRESO DEL DRUIDA

## Conjuros

Nivel	Experiencia Necesaria	1	2	3	4	5	6	7
1	0	-	-	-	-	-	-	-
2	1.500	1	-	-	-	-	-	-
3	3.000	2	-	-	-	-	-	-
4	6.000	2	1	-	-	-	-	-
5	12.000	2	2	-	-	-	-	-
6	25.000	2	2	1	-	-	-	-
7	50.000	3	2	2	-	-	-	-
8	100.000	3	3	2	1	-	-	-
9	200.000	3	3	3	2	-	-	-
10	300.000	4	4	3	2	1	-	-
11	400.000	4	4	3	3	2	-	-
12	500.000	4	4	4	3	2	1	-
13	600.000	5	5	4	3	2	2	-
14	700.000	5	5	5	3	3	2	-
15	800.000	6	5	5	3	3	3	-
16	900.000	6	5	5	4	4	3	-
17	1.000.000	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	7	6	5	4	4	4	3
21	1.400.000	7	6	5	5	5	4	4
22	1.500.000	7	6	5	5	5	4	4
23	1.600.000	8	7	6	6	5	5	4
24	1.700.000	8	7	6	6	5	5	4
25	1.800.000	8	7	6	6	5	5	5
26	1.900.000	8	7	7	6	6	5	5
27	2.000.000	8	8	7	6	6	6	5
28	2.100.000	8	8	7	7	7	6	5
29	2.200.000	8	8	7	7	7	6	6
30	2.300.000	8	8	8	7	7	7	6
31	2.400.000	8	8	8	8	8	7	6
32	2.500.000	9	8	8	8	8	7	7
33	2.600.000	9	9	8	8	8	8	7
34	2.700.000	9	9	9	8	8	8	8
35	2.800.000	9	9	9	9	9	8	8
36	2.900.000	9	9	9	9	9	9	9

## LISTA DE CONJUROS DEL DRUIDA

### Nivel 1

Alterar Tamaño  
Comprender Idioma  
Curar heridas  
Dormir  
Orden  
Luz  
Protección contra el Mal  
Purificar sustento  
Valentía

### Nivel 2

Augurio  
Calentar metal  
Heroísmo  
Nube Apestosa  
Resistir el frío  
Resistir el fuego  
Segunda oportunidad  
Silencio

### Nivel 3

Caminar sobre el agua  
Controlar enfermedades  
Disipar magia  
Eliminar maldición  
Respiración  
Ráfaga de Viento  
Sacrificio

### Nivel 4

Adivinación  
Curar heridas graves  
Discernir mentiras  
Hablar con las Plantas  
Neutralizar veneno  
Protección contra conjuros

### Nivel 5

Curar heridas críticas  
Éxtasis  
Misión  
Paralizar Monstruo  
Plaga  
Visión verdadera

### Nivel 6

Escudo antimagia  
Geas  
Hablar con los monstruos  
Intercambio Espiritual  
Mitos y Leyendas  
Sanar

### Nivel 7

Controlar el clima  
Dividir las aguas  
Esfera Protectora  
Seísmo