



Amilù

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 3

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

Nataalia

JUGADOR

Elfo de los bosques

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+2

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 23

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Arco corto
Daga

BONIF.

+4
+4

DAÑO/TIPO

1d6 +2 perforante
1d4 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Kit de explorador
- Transformación "Dire wolf"
- Transformación "Búho gigante"
- Transformación "Canario"

Inventario:

-Foco druidico: Piedra imbuida en magia druidica verde con una hoja tallada
-Tx Abrigo con capucha

oro:25

xp: 0
Puntos de inspiración: 0

Capacidad de carga (lb): 0-30 lb (liviana) / 31-60 lb (mediana) / 61-90 (Pesada)
capacidad de mochila: 50lb

Carga de equipamiento: 13 lb
Carga de items : 58 lb
Carga total: 71 lb

Desventajas de carga: Mediana (-15 spe) / Pesada(-4 dex)

EQUIPO

Me impulsa una pasión por los viajes que me condujo muy lejos de mi hogar. Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico) Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral) Bien Mayor. Es responsabilidad de cada persona procurar la máxima felicidad para

IDEALES

Una agresión contra las tierras vírgenes de mi hogar es una agresión contra mi persona.

VÍNCULOS

Recuerdo todos los insultos que he recibido y albergo un resentimiento silencioso hacia toda persona que alguna vez me ha ofendido. Tardo mucho en confiar en los miembros de otras razas, tribus y sociedades.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Druida Nivel 3:

- Druidico
- Forma salvaje: VD máximo 1/4. Sin velocidad ni volando ni nadando.
- Forma salvaje de combate
- Formas del círculo: Forma de Bestia: VD 1
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Bastón, Caña de pescar, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Espada corta, Espada larga, Hacha, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza, Trampa para cazar

Idiomas:

Humano, Elfo

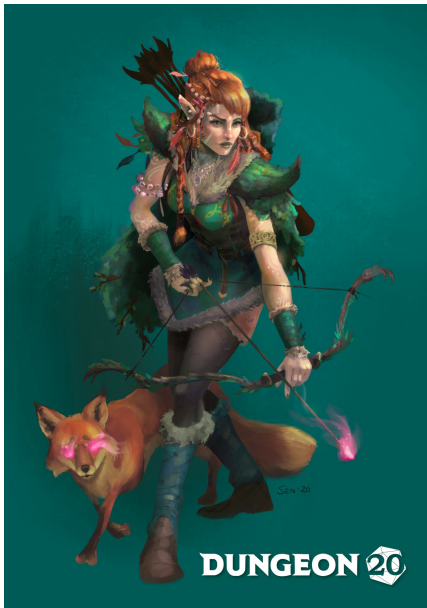
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Amilú

NOMBRE DEL PERSONAJE

Estatura media, mide 1.64. Orejas puntiagudas (duh) con un piercing en la oreja izquierda. Tiene lunares en la cara. Contextura media. Pelo ondulado, hasta la cadera, pero trenzado y con una mezcla de colores donde la parte de adelante es anaranjado y amarillo, y la parte de atrás es turquesa. Un ojo de color café oscuro y el otro lila. con pestañas largas. Tiene ramás en el pelo, y un cinturón que tiene por hebilla el escudo de su tierra.

APARIENCIA



APARIENCIA

Es de Raiko, un pueblito escondido en las profundidades del bosque Ronaf, al cual solo los Elfos del bosque pueden llegar y conocer su ubicación exacta o algún otro ser, siempre y cuando esté acompañado de algún Elfo, y sólo si su corazón y alma tienen buenas intenciones para entrar al lugar. Los habitantes del pueblo tienen una particularidad, que es que envejecen a medida que se hacen mas sabios, y Amilú le gusta la sabiduría, pero no envejecer, y dentro de su sabiduría y lectura, descubre que si sale del pueblo, se congela el tiempo en cuanto a su edad, por lo que decide salir, viajar y explorar y marginarse para no envejecer, dejando todo atrás. Al pasar el tiempo, va adquiriendo conocimientos de bayas y animales, or lo que se vuelve una buena recolectora y cazadora, siempre agradeciendo cada vez que mataba a un animal, para que de esta forma su alma se fuera en paz.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies

► **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

► **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advertirán 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 1/4. Sin velocidad ni volando ni nadando.

► **Forma salvaje de combate:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1d8 puntos de golpe por nivel de conjuro gastado.

► **Formas del círculo:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío mayor (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).
- Forma de Bestia: VD 1

► **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.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

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

© 2025 - Nivel20 v2.7.8 **NIVEL20** Tu plataforma online de rol en español