

Sin clase / No class 2

CLASE Y NIVEL

Espíritu de druida del fue... Amazona

TRASFONDO

JUGADOR

Sin raza

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

0

11

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +4
- Constitución +4
- Inteligencia +1
- Sabiduría +4
- Carisma 0

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

CA 13

INICIATIVA +2

VELOCIDAD (PIES) 30

Puntos de Golpe Máximos 15

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total **2d6**

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS **000**

FALLOS **000**

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Semilla de fuego	+2	1d6 +2 fuego
Teleporación ard...	0	1d6 +2 fuego

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

12

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Sin clase / No class Nivel 2:

Rasgos personalizados:

- Inmunidad a Fuego
- Inmunidad a estados
- Visión en la oscuridad de 60 pies
- Entiende los lenguajes de su druida
- Movimiento 20pies, sobrevolar 30 pies
- Vínculo del alma
- Teleportación ardiente (descanso corto)
- Subida de nivel

Espíritu de Fuego Salvaje

NOMBRE DEL PERSONAJE

Elemental de tamaño pequeño

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Inmunidad a Fuego:
- ▶ Inmunidad a estados: Asustado, encantado, agarrado, derribado, apresado
- ▶ Visión en la oscuridad de 60 pies:
- ▶ Entiende los lenguajes de su druida:
- ▶ Movimiento 20pies, sobrevolar 30 pies:
- ▶ Vínculo del alma: Incremento de bonus del espíritu con el incremento de competencia de druida en TS, habilidades, ataque y daño
- ▶ Teleportación ardiente (descanso corto): El espíritu y una criatura voluntaria a 5 pies de ella se teleporta hasta a 30 pies a una casilla libre que pueda ver. Cada criatura a 10 pies del espacio abandonado debe superar una tirada de salvación en contra de tu druida salvación de conjuro o recibir 1d6+2 de daño de fuego.
- ▶ Subida de nivel: En los dados de golpe indicar 3, el resto debería ser automático.

Imagen de [tarorae]
(<https://www.deviantart.com/tarorae>)

NOTAS ADICIONALES

RASGOS