



Espíritu de Fuego Salvaje

NOMBRE DEL PERSONAJE

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

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ 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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

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

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

Semilla de fuego
Teleportación ard...

BONIF.

+2
0

DAÑO/TIPO

1d6 +2 fuego
1d6 +2 fuego

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

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 Zopies, 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