



Marinet

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 6

CLASE Y NIVEL

Indómito

TRASFONDO

corvusarpa

JUGADOR

Humano

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+4

19

CARISMA

+1

12

- Fuerza +2
- Destreza +2
- Constitución +3
- Inteligencia +6
- Sabiduría +7
- Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
- Arcanos +3
- Atletismo +2
- Engañar +1
- Historia +3
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +3
- Juego de Manos +2
- Medicina +7
- Naturaleza +6
- Percepción +7
- Perspicacia +4
- Persuasión +1
- Religión +3
- Sigilo +2
- Supervivencia +7
- Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 54

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+5	1d6 +2 Contunden..
Honda	+5	1d4 +2 contunden..
Daga	+6	1d4 +3 perforante
Cimitarra	+6	1d6 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Me gusta disfrutar del silencio y de la naturaleza. Necesito momentos tranquilos para reflexionar.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Manada. No se puede vivir siempre en solitario, el bienestar de los míos está por encima de todo lo demás (bien).

IDEALES

Mis padres me alejaron de ellos para protegerme de aquellos que los amenazaban.

VÍNCULOS

Tras tantos años de vivir en la naturaleza, cualquier elemento urbano me fascina.

DEFECTOS

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

Idiomas:

Druidico, común, elfo, gongo (mida)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo de madera CA 2
- Cuero CA 11
- Kit de herborista
- Pack de explorador
- Trampa de cazador
- Piel de lobo
- Ropa común
- Mantas (2)
- Raquetas de nieve
- Poción de curación menor
- linterna con capuchón
- Comida seca (7)
- Anillo de calor: protección del frío

EQUIPO

Druida Nivel 6:

- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Recuperación natural
- Zancada de la tierra

RASGOS Y ATRIBUTOS

Marinet

NOMBRE DEL PERSONAJE

Aspecto normal. Ojos verdes, pelo oscuro, media melena. Cicatrices como de unas garras en el cuello hasta llegar un poco a la mejilla en el lado izquierdo.

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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 (redondeado hacia abajo). vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres. - VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- ▶ **Recuperación natural:** Durante un descanso breve, puedes recuperar los espacios de conjuro que elijas mientras la suma de sus niveles sea igual o menor que la mitad de tu nivel de druida (redondeado hacia abajo) y mientras sean de nivel inferior a 6. Puedes usar ese rasgo una vez por descanso prolongado.
- ▶ **Zancada de la tierra:** Moverte por terreno difícil no mágico no te cuesta ningún movimiento adicional. También puedes pasar por plantas no mágicas sin que estas te ralenticen y sin recibir daño de ellas si tienen pinchos, espinas o un peligro similar. Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra plantas q...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS