

Bisarik "Hrodvitrnisson"

CHARACTER NAME

Druida - Lvl 1

CLASS & LEVEL

Shifter casca grossa (beasthide)

RACE

Herdeiro

BACKGROUND

Caótico neutro

ALIGNMENT

Mura

PLAYER NAME

0

EXPERIENCE POINTS

**STRENGTH**

1

12

**DEXTERITY**

2

14

**CONSTITUTION**

2

15

**INTELLIGENCE**

0

10

**WISDOM**

2

14

**CHARISMA**

0

10

**INSPIRATION**

2 **PROFICIENCY BONUS**

**SAVING THROWS**

- 1 Strength
- 2 Dexterity
- 2 Constitution
- 2 Intelligence
- 4 Wisdom
- 0 Charisma

**SKILLS**

- 2 Acrobatics (Dex)
- 2 Animal Handling (Wis)
- 0 Arcana (Int)
- 1 Athletics (Str)
- 0 Deception (Cha)
- 0 History (Int)
- 2 Insight (Wis)
- 0 Intimidation (Cha)
- 0 Investigation (Int)
- 2 Medicine (Wis)
- 2 Nature (Int)
- 2 Perception (Wis)
- 0 Performance (Cha)
- 0 Persuasion (Cha)
- 0 Religion (Int)
- 2 Sleight of Hand (Dex)
- 2 Stealth (Dex)
- 4 Survival (Wis)

13+2 **ARMOR CLASS**

2 **INITIATIVE**

9m **SPEED**

Hit Point Maximum 10

10 **CURRENT HIT POINTS**

**TEMPORARY HIT POINTS**

Total 1

1d8 **HIT DICE**

SUCCESSSES

FAILURES

**DEATH SAVES**

Eu confio em minhas habilidades e gosto de exibir minha aptidão física. Caso encontre um oponente digno, adoraria desafiá-lo para uma competição.

**PERSONALITY TRAITS**

Os povos e indivíduos precisam ser livres para seguir seu rumo e sua vida

Precisamos estar sempre prontos para o inesperado

**IDEALS**

Fenrir, o pai de nosso povo, que precisa ser libertado do aprisionamento dos deuses

Meus irmãos Hrodvitrnissons

**BONDS**

Fica excessivamente animado na presença da lua cheia, assobiando, tocando tambor e até uivando, o que deixa outros shifters bastante envergonhados assim como ele próprio depois que cai em si...

**FLAWS**

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE
Cimitarra	+2+2	1d6/perfurante
Chamas	+4	1d8/fogo

Cimitarra: +prof +dex ou for.  
Criar chamas: cantrip, usa meu bônus de conjuração de magias

**ATTACKS & SPELLCASTING**

14 **PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)**

Visão noturna  
Transformação  
Línguas: Comum, silvestre, druídico e Chondathan (seria o latim da lingua comum)  
Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias e escudos (nunca de metal)  
Armas: Clavas, adagas, dardos, azagaias, maças, bordões, cimitarras, foices e lanças  
Proficiência com tambor

**OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES**

CP

SP

EP

CFP 15

PR

- Escudo de madeira
- Cimitarra
- Pacote de explorador
- mochila, saco de dormir, kit de refeição, caixa de fogo, 10 tochas, 10 dias de ração, cantil e 15 metros de corda de cânhamo
- Kit de herbalismo
- Armadura de couro
- Pacote aventureiro
- mochila, pé de cabra, martelo, 10 pitons, 10 tochas, caixa de fogo, 10 dias de ração, cantil, 15 metros de corda de cânhamo.
- Foco druídico
- Herança: dente de Fenrir que carrega preso a um bracelete viking ornado com cabeças de lobo
- Tambor
- Roupas de viajante

**EQUIPMENT**

**FEATURES & TRAITS**