



Larine Arneza

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Nadadora

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+3

16

- Fuerza +1
  - Destreza +3
  - Constitución +3
  - Inteligencia +1
  - Sabiduría -1
  - Carisma +5
- TIRADAS DE SALVACIÓN

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA

+3 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 7

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

9 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de navegante, Flonda, vehículo acuático

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

| NOMBRE                            | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|-----------------------------------|--------|-----------|
| ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS |        |           |

EQUIPO

Hechicero Nivel 1

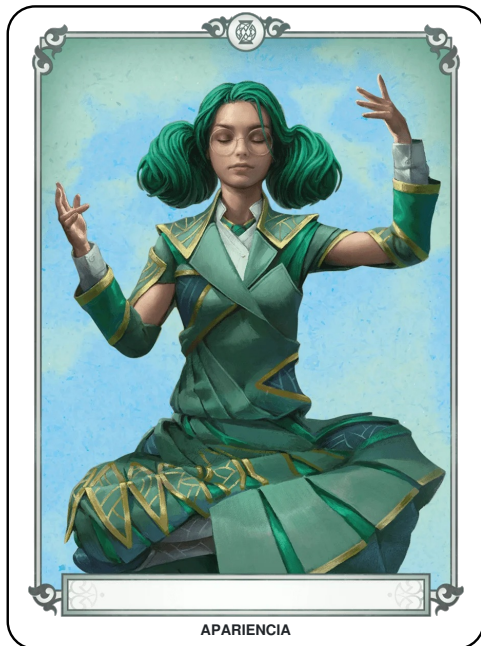
- Alma del mar
- Maldición del mar

RASGOS Y ATRIBUTOS

Larine Arneza

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Alma del mar:** Tu lazo con el mar te proporciona la habilidad de respirar bajo el agua, y ganas una velocidad nadando igual a tu velocidad a pie.
- ▶ **Maldición del mar:** Una vez por turno cuando lanzas un conjuro, puedes desencadenar la maldición si el conjuro infringe daño por frío, relámpago o fuerza a moverse a la criatura maldita. Hacerlo somete al objetivo a uno de los efectos adicionales.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS