



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 000

FALLOS 000

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

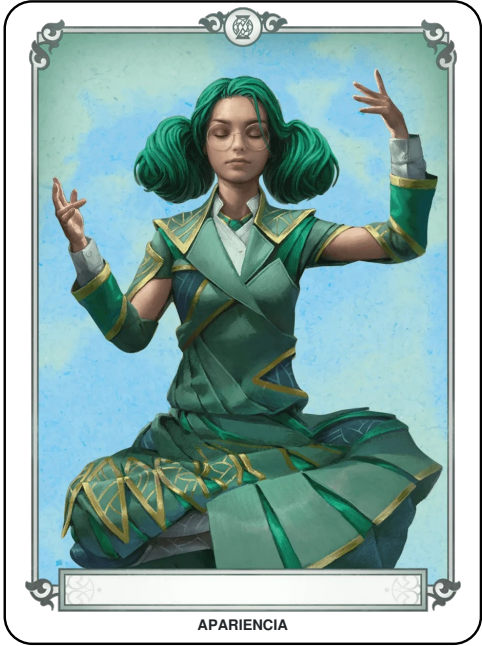
Hechicero Nivel 1
- Alma del mar
- Maldición del mar

RASGOS Y ATRIBUTOS

Larine Arneza

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



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