

## Nombre

Marisa Margatroid

## Raza

Humana

## Clase

Adepto Arcano [Hechicera]

## Background:

Ermitaña

## Bonificador de Proficiencia

+1

## Atributos

- FUE: 8 (-1)
- DEX: 12 (+1)
- CON: 13 (+1)
- INT: 15 (+2)
- SAB: 10 (+0)
- CHA: 16 (+3)

## Iniciativa

+1

## Puntos de Golpe Máximos (PG)

6 + Mod. CON (1) = 7

## Puntos de Golpe Temporales (PGtemp)

-

## Clase de Armadura (CA)

10 + Mod. DEX = 11

## Ataques

Nombre	Bonus ATK	Daño

## Habilidades (una "p" al lado marca si son proficientes o no):

- Acrobacias (DEX) = +1
- Arcanos (INT) = +3 (p)
- Atletismo (FUE) = -1
- Engañar (CHA) = +4 (p)
- Historia (INT) = +2
- Interpretación (CHA) = +3
- Intimidar (CHA) = +3
- Investigación (INT) = +2
- Juego de Manos (DEX) = +1
- Medicina (SAB) = +1 (p)
- Naturaleza (INT) = +2
- Percepción (SAB) = +0
- Perspicacia (SAB) = +0
- Persuasión (CHA) = +3
- Religión (INT) = +3 (p)
- Sigilo (DEX) = +1
- Supervivencia (SAB) = +0
- Trato con Animales (SAB) = +0

Percepción pasiva: 10

## Otras Proficiencias

Lenguajes: Común - Élfico - Silvano

Herramientas: Kit de Herboristería

Armas: Dagas, Arco Corto

## Features

Descubrimiento: El aislamiento silencioso de tu extensa ermita te dio acceso a un poderoso y singular descubrimiento. La exacta naturaleza de esta revelación depende de la naturaleza de su aislamiento. Puede ser una gran verdad sobre el cosmos, las deidades, poderosos seres de otros planos, o las fuerzas de la naturaleza. Puede ser un sitio que nadie más vio. Puedes haber descubierto un hecho que hace tiempo fue olvidado, o desenterrado una reliquia del pasado que podría reescribir la historia. Puede ser información dañina para la persona que te exilió, y por lo tanto, la razón de tu retorno a la sociedad. Trabaja con tu DM para determinar los detalles de tu descubrimiento y su impacto en el juego.

## **Equipamiento**

- Un estuche de pergamino lleno de notas de tus estudios u oraciones
- Una manta de invierno
- Un set de ropa común
- Un kit de herboristería
- 5 piezas de oro