

FUERZA

0

11

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+3

17

CARISMA

+3

17

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +1
- Constitución +4
- Inteligencia +5
- Sabiduría +3
- Carisma +3

HABILIDADES

- Acrobacias +3
- Arcanos +5
- Atletismo 0
- Engañar +3
- Historia +5
- Interpretación +3
- Intimidar +3
- Investigación +5
- Juego de Manos +1
- Medicina +5
- Naturaleza +3
- Percepción +3
- Perspicacia +3
- Persuasión +3
- Religión +3
- Sigilo +1
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

12 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo ligero	+2	1d4 contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11

EQUIPO

He leído todos los libros de las mayores bibliotecas del mundo, o me gusta presumir que lo he hecho. Me siento horriblemente, horriblemente incómodo en situaciones sociales. Estoy convencido de que la gente siempre está tratando de robar mis secretos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Conocimiento. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral) Poder. El conocimiento es el camino hacia el poder y la dominación. (Maligno) Autosuperación. La meta de una vida de estudio es la mejora de uno mismo. (Cualquiera)

IDEALES

He vendido mi alma por el conocimiento. Espero hacer grandes hazañas y ganaría de nuevo.

VÍNCULOS

Paso por alto soluciones obvias a favor de las complicadas. Hablo sin detenerme a pensar mis palabras, invariablemente insultando a los demás. La mayoría de las personas gritan y corren cuando ven a un demonio. Yo me detengo y tomo notas sobre su anatomía.

DEFECTOS

13 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas

Idiomas:

Normal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Artifice Nivel 1:

- Armadura
- Armas
- Habilidades
- Herramientas
- Retoques mágicos
- Tiradas de salvación

RASGOS Y ATRIBUTOS

Keiros Birdman

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Detalles en futuro

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Armadura: Eres competente en armaduras ligeras, medias y escudos.
- ▶ Armas: Eres competente en armas sencillas.
- ▶ Habilidades: Pudes escoger dos entre Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Percepción y Juego de Manos.
- ▶ Herramientas: Eres competente en herramientas de ladrón, herramientas de manitas y otro tipo de herramientas a tu elección.
- ▶ Retoques mágicos: Aprendes a imbuir una chispa de magia en objetos corrientes.
- ▶ Tiradas de salvación: Eres competente en tiradas de salvación de Constitución e Inteligencia

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Keiros Birdman

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco <u>Agarre electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).							
		Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.							