

# DUNGEONS & DRAGONS

Keiros Birdman

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice 1

CLASE Y NIVEL

Humano (Alternativo)

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Zealot

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	0
	11

DESTREZA	+1
	13

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	+3
	16

SABIDURÍA	+3
	17

CARISMA	+3
	17

<input type="radio"/> Fuerza	0
<input type="radio"/> Destreza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+5
<input type="radio"/> Sabiduría	+3
<input type="radio"/> Carisma	+3

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+5
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input type="radio"/> Engañar	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+5
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input type="radio"/> Intimidar	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+5
<input type="radio"/> Juego de Manos	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+5
<input type="radio"/> Naturaleza	+3
<input type="radio"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	+3
<input type="radio"/> Persuasión	+3
<input type="radio"/> Religión	+3
<input type="radio"/> Sigilo	+1
<input type="radio"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> +2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12	+1	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD (PIES)

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11

Competencias:

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

Idiomas:

Normal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

He leído todos los libros de las mayores bibliotecas del mundo, o me gusta presumir que lo he hecho. Me siento horriblemente, terriblemente 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 mejoría 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, invariably 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

Artífice Nivel 1:

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

EQUIPO

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:** Puedes 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

Artífice

CLASE SORTILEGA

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
Tiruco	Agarre electrizante	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	Descarga de fuego	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 Alarma	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 Detectar magia	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.					