



Urzmaktok Grojsh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice 2

CLASE Y NIVEL

Orco (MMotM)

ESPECIE

Erudito Enclaustrado (Con... Amazona)

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

JUGADOR

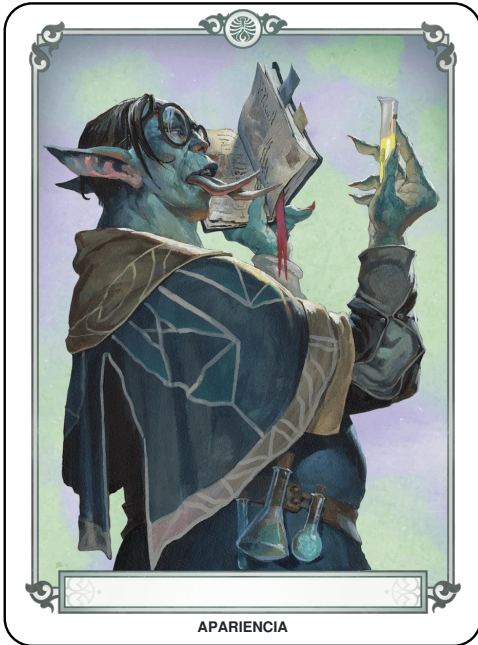
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA +1 12 DESTREZA +1 13 CONSTITUCIÓN +1 12 INTELIGENCIA +2 15 SABIDURÍA +2 15 CARISMA -1 8	☐ Fuerza +1 ☐ Destreza +1 ☒ Constitución +3 ☒ Inteligencia +4 ☐ Sabiduría +2 ☐ Carisma -1 TIRADAS DE SALVACIÓN ☐ Acrobacias +1 ☒ Arcanos +4 ☐ Atletismo +1 ☐ Engañar -1 ☒ Historia +4 ☐ Interpretación -1 ☐ Intimidar -1 ☐ Investigación +2 ☐ Juego de Manos +1 ☒ Medicina +4 ☒ Naturaleza +4 ☐ Percepción +2 ☐ Perspicacia +2 ☐ Persuasión -1 ☐ Religión +2 ☐ Sigilo +1 ☐ Supervivencia +2 ☐ Trato con Animales +2 HABILIDADES	INSPIRACIÓN +2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA 11 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES) Puntos de Golpe Máximos 12 PUNTOS DE GOLPE ACTUALES PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES Total 2d8 DADOS DE GOLPE ÉXITOS 000 FALLOS 000 SALVACIONES DE MUERTE NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS	RASGOS DE PERSONALIDAD IDEALES VÍNCULOS DEFECTOS Orco (MMotM): - Visión en la oscuridad - Complexión Fuerte - Subidón de adrenalina - Resistencia implacable Artifice Nivel 2: - Arreglos Mágicos - Imbuir objeto infusiones conocidas: 4 // objetos imbuidos: 2 - Lanzamiento de Conjuros - Lanzamiento ritual
12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA Competencias: - Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo - Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS	EQUIPO	RASGOS Y ATRIBUTOS	

Urzmaktok Grojsh

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Discierne los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ **Complexión Fuerte:** Cuentas como una talla más al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.
- ▶ **Subidón de adrenalina:** Puedes realizar la acción de correr como acción adicional, además siempre que uses este rasgo, ganas un número de puntos de golpe temporales igual a tu bonificación de competencia. Puedes usar este rasgo un número a veces igual a tu bonificación de competencia, y recuperas todos los usos gastado...
- ▶ **Resistencia implacable:** Cuando te reduzcan a 0 puntos de vida pero no mueres, puedes bajar a 1 punto de vida. Una vez que usas este rasgo, no puedes hacerlo de nuevo hasta que termines un descanso largo.
- ▶ **Atrechos Mágicos:** Has aprendido a inyectar una chispa de magia en objetos mundanos. Para usar esta característica, tienes que tener a mano herramientas de ladrón o de artesano. Después, toca un objeto no mágico. Diminuto como acción y otórgale una de las siguientes propiedades mágicas a tu elección. El objeto emi...
 - Infusiones conocidas: 4 // objetos imbuidos: 2
- ▶ **Lanzamiento de Conjurios:** Has estudiado el funcionamiento de la magia y cómo lanzar conjuros, canalizando la magia a través de los objetos. Para los observadores, no pareces estar lanzando conjuros de una manera convencional; parece que estás haciendo maravillas con objetos mundanos e inventos extravagantes. Produces tus...
- ▶ **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar de forma ritual aquellos conjuros de artifice de tu lista si están marcados como "ritual" y tienes preparado el conjuro.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS