



Rosimyffenbip "Rosie" Wu...

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

Amazoa

JUGADOR

Gnomo de las rocas

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

-1

8

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

+2

14

**SABIDURÍA**

0

10

**CARISMA**

+2

15

- TIRADAS DE SALVACIÓN
- Fuerza -1
  - Destreza +2
  - Constitución +4
  - Inteligencia +2
  - Sabiduría 0
  - Carisma +4

- HABILIDADES
- Acrobacias +2
  - Arcanos +2
  - Atletismo +1
  - Engañar +4
  - Historia +2
  - Interpretación +2
  - Intimidar +4
  - Investigación +2
  - Juego de Manos +2
  - Medicina 0
  - Naturaleza +2
  - Percepción 0
  - Perspicacia 0
  - Persuasión +2
  - Religión +2
  - Sigilo +2
  - Supervivencia +2
  - Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA

+2 INICIATIVA

25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de artesano, Honda

RASGOS Y ATRIBUTOS

Gnomo de las rocas:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Conocimiento de artificiero
- Constructor
- Juguete mecánico
- Encendedor
- Caja de música

Hechicero Nivel 1

- Conjuros Psíquicos
- Habla Telepática

Rosimyffenbip "Rosie" Wu...

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ Astucia de gnomos: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- ▶ Conocimiento de artificiero: Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con objetos mágicos, alquímicos o tecnológicos, puedes añadir tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ Constructor: Tienes competencia con herramientas de artesano (constructor). Con ellas puedes dedicar una hora de trabajo y emplear materiales por valor de 10 po para fabricar un mecanismo Diminuto (CA 5, 1 pg). El dispositivo deja de funcionar 24 horas después (a menos que dediques una hora a repararlo) o cua...
- ▶ Juguete mecánico: Este juguete de cuerda tiene forma de animal, monstruo o persona. Puede ser una rana, un ratón, un pájaro, un dragón o un soldado. Cuando se coloca en el suelo, el juguete avanza 5 pies en cada uno de tus turnos hacia una dirección al azar. Hace ruido de acuerdo a la criatura que representa.
- ▶ Encendedor: Este dispositivo produce una diminuta llama que puedes usar para encender una vela, una antorcha o una hoguera. Usar el mecanismo requiere una acción.
- ▶ Caja de música: Cuando se abre, esta caja de música toca una única canción a un volumen moderado. La caja deja de sonar cuando acaba la canción o cuando se cierra.
- ▶ Conjuros Psiónicos: Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase. Todos estos conjuros se considerarán, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero no cuentan para el total de conjuros de hechicero que conoces. Además, cada vez que subas un nivel de hechicero, podrás susti...
- ▶ Haba telepática: Puedes establecer una conexión telepática con la mente de otra criatura. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Tú y la criatura elegida podréis hablar telepáticamente mientras estéis a una cantidad de millas la una de la otra igual a tu modificador por ...

RASGOS