



Rosimyyffenbip "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	☐ Fuerza -1 ☐ Destreza +2 ☒ Constitución +4 ☐ Inteligencia +2 ☐ Sabiduría 0 ☒ Carisma +4
---	--

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ 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

HABILIDADES

Rosimyffenbip "Rosie" Wu...

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

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 gnomo: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- ▶ Conocimiento de artífice: 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 ...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS