

# MILO KETTERING

---

Gnomo · Artificiero · Nivel 3 · Artista · Leal Bueno · masculino

42 años · 91 cm · Gnomo de las Rocas · Artificiero



« Si no suena a metal chocando, es que no funciona »

## APARIENCIA

---

Gnomo bajo y robusto, con gafas de lentes verdes siempre grasientas, pelo castaño despeinado y manos llenas de cicatrices de quemaduras. Lleva un delantal de cuero cubierto de manchas de aceite y pólvora, y un martillo pequeño colgado del cinturón.

## ATRIBUTOS

---

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	14	12	16	10	8

## COMBATE

---

**PG:** 27   **CA:** 14   **Velocidad:** 25 ft   **Bono de competencia:** 2

**Salvaciones:** CON +3, INT +5

**Habilidades:** Artesanía +5, Investigación +5, Percepción +2

## PERSONALIDAD

---

### RASGOS

- Siempre está limpiando sus gafas con un trapo lleno de grasa, dejándolas peor de lo que estaban.
- Golpea la palma de su mano con el martillo del cinturón cuando piensa o se siente nervioso.

**Ideal:** La innovación y el progreso tecnológico deben servir para proteger a los inocentes, no para el beneficio de unos pocos.

**Vínculo:** Debe recuperar las herramientas de su padre no solo por orgullo, sino porque sabe que pueden causar daño real en manos equivocadas.

**Defecto:** A veces subestima el peligro por su obsesión con la tecnología, poniéndose a sí mismo y a otros en situaciones de riesgo.

### MANÍAS Y TICS

- Limpia sus gafas de lentes verdes con un trapo lleno de grasa.
- Golpea la palma de su mano con el martillo del cinturón cuando piensa.

## PARA EL JUGADOR

---

Milo Kettering es un gnomo artificiero que perdió el juego de herramientas de precisión de su padre en una apuesta con un noble arrogante. Ahora, el noble está usando esas herramientas para construir armas para una facción rival, y Milo debe recuperarlas antes de que causen daño irreparable.

## TRASFONDO EXTENDIDO

---

Milo Kettering creció en el taller de su padre, un artesano gnomo especializado en herramientas de precisión. Desde pequeño, aprendió el oficio y desarrolló una pasión por la tecnología y la innovación. Sin embargo, su vida cambió cuando perdió las herramientas de su padre en una apuesta con un noble arrogante. Lo que comenzó como un juego se convirtió en una tragedia cuando descubrió que el noble estaba usando esas herramientas para armar a una milicia rival. Milo ahora se encuentra en una misión desesperada para recuperar las herramientas y evitar que causen daño a inocentes.

## GANCHO DE AVENTURA

---

Milo necesita recuperar las herramientas de su padre antes de que el noble las use para construir armas letales. Su urgencia no es solo por orgullo, sino por la seguridad de muchos.

## EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

---

### EQUIPO

- Gafas de lentes verdes
- Martillo pequeño
- Delantal de cuero
- Kit de herramientas de artificiero
- Arco compuesto
- Flechas (20)
- Kit de alquimia
- Trapo lleno de grasa

### RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Magia de Artificiero
- Arma de Artificiero
- Construcción de Artificiero

### CONJUROS

Explosión Arcana, Arma Mágica, Reparación Mágica

**Espacios:** L1: 4, L2: 2

**Idiomas:** Común, Gnomo

