



León

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice 1

CLASE Y NIVEL

Plasmoide

ESPECIE

Experimento Arcano

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Joseto

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☒ Constitución +5
- ☒ Inteligencia +5
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +5
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +1
- ☒ Historia +5
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☒ Investigación +5
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +3
- ☒ Percepción +2
- ☐ Perspicacia 0
- ☐ Persuasión -1
- ☐ Religión +3
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Me intriga el dolor, pero no lo temo. Me pregunto constantemente si tengo un propósito, o si solo soy un error que insiste en seguir caminando.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad: Rechazo las cadenas del destino que otros quisieron imponerme; yo decido quién soy. (Neutral) Identidad: Buscaré la verdad sobre mi origen, aunque esa verdad me desgarré. (Neutral) Equilibrio: Restituiré el equilibrio robado; si la oscuridad debe volver para que haya orden, no dudaré en abrazarla.

IDEALES

Siento una conexión con los que son vistos como errores o monstruos; en ellos reconozco mi propio lugar en el mundo. Quien me ensamblo dejó huellas en mí. No descansaré hasta encontrarlas... o borrarlas.

VÍNCULOS

Me cuesta sentir empatía genuina; a veces trato a las personas como experimentos o piezas de un rompecabezas. Parte de mí cree que no debería existir, y en mis momentos más oscuros busco mi propia ruina.

DEFECTOS

Plasmoide:

- Edad
- Tipo de criatura
- Autoformarse
- Resiliencia natural
- Aguantar la respiración
- Visión en la oscuridad

Artífice Nivel 1:

- Arreglos Mágicos
- Ciencia Arcana
- Lanzamiento de Conjuros

Rasgos personalizados:

- Pasiva - Sentidos de bestia

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de carpintero, Herramientas de joyero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas

Idiomas:

Común, silvano y Celestial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Placas y malla CA 15
- Escudo CA 2
- H. de Ladrón
- H. de Joyero
- Herramientas de carpintero
- Herramientas de manitas
- Balas de Honda (40)
- Renacentista - Balas (10)

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Desperté en Aonaran, donde la luna nunca cede su trono al sol. Aunque para ser exacto en lo que parecía un laboratorio. El primer sonido que oí fue el del vidrio quebrándose, y el primer olor, el de los vapores alquímicos. No nació... fui ensamblado. Una mezcla de magia y sustancia viva, moldeada por manos que ya no existen.

Dicen que soy un error. Yo digo que soy la consecuencia de una pregunta que nadie debió hacer.

Mi cuerpo fluye, mi mente se fragmenta, y cada chispa arcana que toca mi masa me susurra secretos antiguos. A veces lanzo conjuros sin saber por qué; otras, recuerdo rostros que nunca vi. Quizá sean ecos de quien fui antes de ser esto.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Edad: Los Plasmoides maduran al mismo ritmo que los humanos.

► Tipo de criatura: Eres un feérico.

► Autoformarse: Como acción, puedes remodelar tu cuerpo para darte una cabeza, uno o dos brazos, una o dos piernas y manos y pies improvisados, o puedes volver a ser una masa sin extremidades. Mientras tengas una forma humana, puedes usar ropa y armadura hecha para un humanoide de tu tamaño. Como acción adicional...

► Resiliencia natural: Tienes resistencia al daño de ácido y veneno, y tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser envenenado.

► Aguantar la respiración: Puedes aguantar la respiración durante 1 hora.

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a menos de 60 pies de ti como si fuera luz brillante, y en oscuridad como si fuera luz tenue. No se puede discernir el color en la oscuridad, solo los tonos de gris.

► Atregos 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 emite...

► Ciencia Arcana: Aprendes el truco Reparar, no cuenta dentro del número de trucos de artífice que puedes conocer. Para ti tiene un alcance de 30 pies y puedes lanzarlo como acción. Siempre tienes preparado los conjuros Detectar magia e Identificar. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros sin gastar espacio de c...

► Lanzamiento de Conjuros: Has estudiado el funcionamiento de la magia y cómo lanzar conjuros, canalizando la magia a través de los objetos. Para los observadores, no parece estar lanzando conjuros de una manera convencional; parece que estás haciendo maravillas con objetos mundanos e inventos extravagantes.

► Pasiva - Sentidos de bestia: Tras pasar toda tu vida viviendo en una zona de completa oscuridad tus sentidos se han desarrollado para poder sobrevivir.

león

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

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
	Truco <u>Filo Atronador (Loto)</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Realizas un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté dentro del alcance del arma. Puedes utilizar tu característica de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño en lugar de usar Fuerza o Destreza. Si el ataque causa daño, puede ser daño de trueno o el tipo de daño normal...						
	Truco <u>Piedra Mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S
Tocas entre uno y tres guijarros y los imbues de magia. Tú o cualquier otro podéis arrojar o lanzar con una honda cualquiera de ellos, realizando un ataque de conjuro a distancia al hacerlo. Al ser arrojadas, estas piedras tienen un alcance de 60 pies. Cualquiera que no seas tú que ataque usando...						
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas (Loto)</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica. A niveles superiores, Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 2 o más, la curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que hayas empleado.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.						