



Rorin
NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice 3

CLASE Y NIVEL

gnomo de las rocas

ESPECIE

Artesano gremial

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

saa

JUGADOR

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
11

DESTREZA
+1
13

CONSTITUCIÓN
+1
13

INTELIGENCIA
+3
17

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
0
11

- Fuerza 0
- Destreza +1
- Constitución +3
- Inteligencia +5
- Sabiduría 0
- Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +1 INICIATIVA 25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8
DADOS DE GOLPE
ÉXITOS 000
FALLOS 000
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Tonitrus	+2	1d8 perforante
Mortero de mano	+3	2d8 +1 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Herramientas de herrero
- Herramientas de manitas
- Herramientas de ladrón
- Bolsa de contención
- Goliath mi defensor de acero

EQUIPO

Siempre quiero saber cómo funcionan las cosas y qué mueve a la gente. Me gusta hablar largo y tendido sobre mi profesión. Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No puedo evitarlo - Soy un perfeccionista.

RASGOS DE PERSONALIDAD

generosidad. Mis talentos me fueron dados para que pudiera usarlos para beneficiar al mundo. (Bueno)

IDEALES

Le debo mucho a mi gremio por convertirme en la persona que ahora soy.

VÍNCULOS

Nunca estoy satisfecho con lo que tengo - siempre quiero más.

DEFECTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de herrero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas

Idiomas:
gnómico y común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Gnomo de las rocas:
- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Conocimiento de artificeiro
- Constructor
- Juguete mecánico
- Encendedor
- Caja de música

Artifice Nivel 3:
- Arma mejorada
- Armadura
- Armas
- Canalizador arcano mejorado
- Competencia en herramientas
- Conjuros de herrero de combate
- Defensa mejorada
- Defensor de acero
- Disparo repetido
- Dispuesto para la batalla
- Habilidades
- Herramientas
- Imbuir objeto
- La herramienta correcta
- Replicar objeto mágico
- Retoques mágicos
- Tiradas de salvación

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Dedicado desde bien joven a la fabricación de armamento militar para un reino lejano a Cintra, con su fiel compañero de ojalata (Goliath) ayudaba tanto aventureros como soldados con su gran habilidad en la construcción de máquinas y artilugios. Tras su jubilación viajara a Cintra donde abrirá una tienda de armas y artilugios conocida como "El engranaje de oro". Sin embargo, debido a las altas tasas de los gremios, Gaundhan se dedicaría entre horas a algo que conocería como "Encargos especiales".

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 artíficiero: 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.

▶ Arma mejorada: Esta arma mágica gana un +1 a las tiradas de ataque y daño. El bonificador se incrementa a +2 cuando se alcanza nivel 10 en esta clase.

▶ Armadura: Eres competente en armaduras ligeras, medias y escudos.

▶ Armas: Eres competente en armas sencillas.

▶ Canalizador arcano mejorado: Al emplear este objeto la criatura gana +1 a las tiradas de ataque de conjuro. Además la criatura ignora la cobertura media cuando realiza una ataque de conjuro. El bonificador sube a +2 cuando se alcanza nivel 10 en esta clase.

▶ Competencia en herramientas: Ganas competencia en herramientas de herrero.

▶ Conjuros de herrero de combate: A partir de nivel 3 siempre tienes preparados ciertos conjuros una vez alcanzas un determinado nivel en la clase. Estos conjuros cuentan como conjuros de artífice para ti pero no cuentan en el número de conjuros que puedes preparar.

▶ Defensa mejorada: La criatura gana +1 a la Clase de Armadura cuando equipa esta armadura o escudo. El bonificador es de +2 al alcanzar el nivel 10 en esta clase.

▶ Defensor de acero: A nivel 3 tus talentos te proporcionado un fiel compañero, un defensor de acero. Es amistoso contigo y tus aliados y obedece tus órdenes. Puedes determinar la forma de la criatura y si posee dos patas o cuatro.

▶ Disparo repetido: Este arma gana un +1 a las tiradas de ataque y daño en ataques a distancia e ignora las restricciones de recarga. Si no se carga munición, el arma produce la suya propia, creando una pieza de munición mágica cuando se realiza el ataque.

▶ Dispuesto para la batalla: * Tienes competencia en armas marciales. * Cuando atacas con un arma mágica puedes usar tu modificador de Inteligencia para las tiradas de ataque y daño en lugar de Fuerza o Destreza.

▶ Habilidades: Pues escoger dos entre Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Percepción y Juego de Manos.

▶ Herramientas: Eres competente en herramientas de ladrón, herramientas de manitas y otro tipo de herramientas a tu elección.

▶ Imbuir objeto: Imbuir magia

▶ La herramienta correcta: Con tus herramientas de herrero puedes crear un conjunto de herramientas de artesano en una espacio a 5 pies de ti. Esta creación requiere una hora de trabajo ininterrumpido.

▶ Replicar objeto mágico: Este rasgo te permite replicar un objeto mágico concreto. Este rasgo puede aprenderse múltiples veces y en cada una de ellas se aprende a replicar un tipo de objeto concreto. La lista de objetos mágicos debe consultarse en la guía de Eberron.

▶ Retoques mágicos: Aprendes a imbuir una chispa de magia en objetos corrientes.

▶ Tiradas de salvación: Eres competente en tiradas de salvación de Constitución e Inteligencia

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Rorin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<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>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro "Proyectil mágico".						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.						