



Rockefeller

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice 5

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

Sachiko

JUGADOR

Humano (Alternativo)

ESPECIE

Legal neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+2
	14

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	+3
	16

SABIDURÍA	0
	10

CARISMA	-1
	8

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+6
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+6
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+6
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+5
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	+3
<input type="radio"/> Percepción	0
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	+3
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

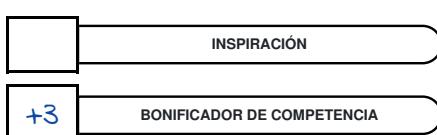
## Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de herrero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Paquete de explorador de mazmorras

## Idiomas:

Común, Elfico, Enano, Infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



22	CA	+2	INICIATIVA	30	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DADOS DE GOLPE  
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO TIPO
Ballesta ligera	+5	1d8 +3 perforante
Arco corto	+5	1d6 +2 perforante
Espada larga	+6	1d8 +3 cortante
Cuchilla de Brazo	+6	1d8 +3 cortante
Secuoya	+9	1d10 +4 perforant..
Guanteletes de A..	+9	1d12 +4 Eléctrico

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 14
- Escudo + Cuchilla de Brazo CA 4
- Placas y malla +1 CA 16
- Herramientas de ladrón
- Paquete de explorador de mazmorras
- Zii'Dov
- Filo Carmesí - Rango C
- Filo Carmesí - Rango D
- Guanteletes de Arquería
- Brazales de Arquería
- Relicario vahlok
- Vahlok - Pupilas

EQUIPO

No hay nada que me guste más que un buen misterio. Me es grato ayudar a quienes lo necesitan.

## RASGOS DE PERSONALIDAD

Autosuperación. La meta de una vida de estudio es la mejoría de uno mismo. (Cualquiera)

## IDEALES

He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.

## VÍNCULOS

Me pone muy triste que se burlen de mi apariencia y de mis ideales. Paso de enojarme, simplemente me deprime

## DEFECTOS

## Artífice Nivel 5:

- Arreglos Mágicos
- Ataque Adicional
- Competencia con Herramientas
- Conjuros de Herrero de Batalla
- Defensa Mejorada: +1 CA
- Defensor de Acero
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 4 //
- Objetos imbuidos: 2
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual
- Listo para el Combate
- Replicar Objeto Mágico
- Sirviente Hólmúcula
- Tiro de Repetición

## Dotes:

- Lanzador en combate
- Tirador de primera

Rockefeller

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un Adulto Mayor de cabello blanco, se ve demacrado siempre cargando una enorme mochila a sus espaldas y su ropa bajo la armadura esta casi tan vieja como el

APARIENCIA



APARIENCIA

Un hombre el cual dejó sus estudios sobre la magia cuando era joven para poder llevar comida a la casa, cuando creció y sus padres fallecieron se dio cuenta de que ya no tenía porque seguir viviendo de la misma manera, decidiendo mezclar su profesión de herrero con lo que tanto le había gustado alguna vez, ya no es tan joven como a él le gustaría pero su corazón arde como el fuego de una forja decidido a encontrar un grupo de aventureros que le permitan ir de viaje con ellos ahora está buscando reencontrarse con la magia y así poderle ser útil a sus futuros amigos.

En su búsqueda de estos aventureros terminó llegando a un lugar llamado la Academia el cual lo recibió muy bien, terminando por hacerse amigo de varios aquí, luego se enteraría que la academia solo estaba de paso por su ciudad y dejando atrás Néverwinter, lugar que alguna vez fue su hogar viajó hasta la isla de la Academia,

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.

► **Tirador de primera:** No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.

► **Arreglos 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 em...

► **Ataque Adicional:** Cuando llevas a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

► **Competencia con Herramientas:** obtienes competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

► **Conjurados de Herrero de Batalla:** Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjurados de herrero de batalla". Estos conjuros se considerán, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que pr...

► **Defensa Mejorada Objeto:** una armadura o un escudo Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras lleva (si es una armadura) o porta (si es un escudo) el objeto con la infusión. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.  
- +1 CA

► **Defensor de Acero:** gracias a tu pericia, te has fabricado un compañero, un defensor de acero. Es amistoso contigo y con tus compañeros, y obedece tus órdenes. Consulta sus estadísticas en perfil del Defensor de acero (ND 0). En algunos casos, usará tu bonificador por competencia (BC). Tú decides el aspecto de la cr...

► **Imbuir Objeto:** Has obtenido la capacidad inyectar ciertas infusiones mágicas en objetos mundanos para convertirlos en objetos mágicos. Cuando obtengas este rasgo, elige cuatro infusiones de artífice que aprender de la sección "Infusiones de artífice". Podrás elegir más infusiones cuando llegues a determinados ...  
- Infusiones conocidas: 4 // Objetos imbuidos: 2

► **La Herramienta Adecuada para la Tarea:** Has aprendido a fabricar exactamente la herramienta que necesitas: con herramientas de ladrón o de artesano a mano, puedes crear mágicamente un juego de herramientas de artesano en un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de ti. Para esta creación, necesitarás 1 hora de trabajo ininterrumpido, que ...

► **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 pareces estar lanzando conjuros de una manera convencional; parece que estás haciendo maravillas con objetos mundanos e inventos extravagantes. Produces tus...

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar de forma ritual aquellos conjuros de artífice de tu lista si están marcados como "ritual" y tienes preparado elconjuro.

► **Listo para el Combate:** Tu entrenamiento bélico y tus experimentos con la magia han dado sus frutos de dos formas: obtienes competencia con armas marciales. Al atacar con un arma mágica, puedes usar tu modificador por Inteligencia, en lugar de tu modificador por Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y de daño.

► **Replicar Objeto Mágico:** Con esta infusión, replicas un objeto mágico concreto. Puede aprender esta infusión varias veces. Cada vez que lo hagas, elige un objeto mágico que puedas hacer con ella de los que hay disponibles en las tablas "Objetos Replicables". El título de la tabla te indica el nivel que debes tener en la ...

► **Sirviente Homúnculo:** Objeto una gema o un cristal que valga al menos 100 po. Aprendes métodos intrincados para crear mágicamente un homúnculo especial que te sirve. El objeto imbuido será el corazón de la criatura y el cuerpo se creará a su alrededor inmediatamente. Tú decides el aspecto del homúnculo. A algunos ar...

► **Iro de Repetición:** Objeto: un arma sencilla o marcial con la propiedad "munición" (requiere sintonización) Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella cuando se use para un ataque a distancia e ignora la propiedad "recarga" si la tiene. Si no cargas el arma c...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Rockefeller

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice

CLASE SORTILEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4  
0000

NIVEL 2

2  
00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5  
PREPARADOS

TRUCOS

2  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
Tiruco	<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 botella de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
	Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Brebaje caustico de Tasha</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Un chorro de ácido emana de ti en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar empapada en ácido durante la duración del conjuro o hasta que una criatura use su acción para rá...					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Caida de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
	Ejige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decides) 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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 afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
	La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
	Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elegir hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Boca mágica</u>	Ilusión	1 minuto (ritual)	Hasta disipado	30 pies	V, S, M
	Colocas un mensaje de hasta 25 palabras en un objeto, el cual se emitirá con tu voz y al mismo volumen que lo dijiste cuando se cumpla la condición visual o auditiva que establezcas (que ocurría a 30 pies o menos del objetivo). Puedes decidir que el conjuro termine después o que el mensaje se repita.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Castigo marcador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
	Tu arma resplandece con un brillo astral en tu siguiente ataque de arma e infinge 2d6 puntos de daño radiante, el cual se vuelve visible si era invisible, irradia luz tenue a 5 pies y no puede volverse invisible. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Contorno borroso</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
	Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y párпadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Escribir en las Nubes</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Visión	V, S
	Haces aparecer hasta diez palabras en una parte del cielo que puedas ver. Estas parecen estar hechas por nubes y permanecen en su sitio hasta que finalice la duración del conjuro. Las palabras se disipan cuando el conjuro termina. Un viento fuerte puede dispersar las nubes y finalizar así el conj...					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la afila. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Truco de la cuerda</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Una cuerda que toques se alza en el aire y en el extremo más alto, se abre un portal invisible que lleva a un espacio extradimensional al que se accede trepando por la cuerda. Los ataques y conjuros no pueden atravesar el portal. Desde dentro se puede ver el exterior, pero no al contrario.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Vínculo protector</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Proteges a una criatura voluntaria con una conexión mística. Mientras esté a 60 pies o menos de ti, obtiene +1 a la CA y a las TS y es resistente a todos los daños. Cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad. Una criatura no puede tener dos vínculos custodios.					