



Gambito (Nami)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice 7, Guerrero 3, Caz... Experimento

CLASE Y NIVEL

Goblin

ESPECIE

Experimento

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

SaitowDgaster

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+6

23

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +11
- ☒ Constitución +7
- ☒ Inteligencia +8
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +11
- ☒ Arcanos +8
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar 0
- ☒ Historia +8
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☒ Investigación +8
- ☒ Juego de Manos +11
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +3
- ☒ Percepción +5
- ☒ Perspicacia +5
- ☒ Persuasión +5
- ☐ Religión +3
- ☒ Sigilo +11
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

23

CA

+6

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 108

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas de fuego, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de herrero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Suministros de alquimista

Idiomas:

Comun, abismal, gigante

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+11	1d4 +6 perforante
Genesis v1	+12	3d10+2d6+5d6+3+...
La Ultima Palabra	+12	4d8+5d6+5+1 +6
Red one	+12	3d10+1d6+5d6+5+1.
Chafakiel	+12	1d10+2d4+5d6 +6
Cañon automatico	+16	5d8+5+5d6
Pistola de ruptur..	+14	3d6+1+5d6+4 +6

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura w.A.R CA 11
- Escudo de alta frecuencia CA 3
- Paquete de explorador de mazmorras
- Herramientas de artesano
- Runa Conquistador
- Runa fragmentada: Golpe de presión
- Herramientas de herrero
- Herramientas de manitas
- Suministros de alquimista
- Herramientas de ladrón
- Útiles de cocina
- Armadura de cuero tachonada en el granero

Ballesta ligera

Rifle de cerrojo

Pistola

EQUIPO

Goblin:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Furia de los Pequeños
- Huida veloz
- Linaje Feérico
- Visión en la oscuridad
- Idiomas

Artifice Nivel 7:

- Armadura Arcana
- Armadura Maldita
- Armadura de Fuerza Mágica
- Arreglos Mágicos
- Ataque Adicional
- Conjuros de Armero
- Defensa Mejorada: +1 CA
- Destello de Genio
- Herramientas del Oficio
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 6 //

Objetos imbuidos: 3

- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual
- Modelos de Armadura
- Pericia con Herramientas
- Replicar objeto mágico: Bolsa de contención
- Replicar objeto mágico: Guantes de ladrón
- Tiro de Repetición

Guerrero Nivel 3:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Armero
- Competencia con armas de fuego
- Disparo de desarme
- Disparo violento
- Gran tirador
- Tiro con arco
- Tomar aliento

Cazador de sangre Nivel 3:

- Celeridad +3 a la estadística de Destreza y aumenta la capacidad máxima a 23
- Competencias
- Competencias multiclase
- Condena del cazador
- Dados de sangremancia: 1d4 de daño necrótico
- Esquivo

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Nami nació en los arrabales de un poblado olvidado, una más entre los miles de goblins que rara vez ven otra cosa que la miseria. Desde joven fue arrastrada junto a otros de su especie por los hombres del Obispo del Caos, un fanático sirviente de la secta que adora a Dyarlathothep, el dios susurrante. El Obispo utilizaba cánticos prohibidos y venenos del espíritu para someter a semi-humanos, deformando sus mentes hasta volverlos armas vivientes al servicio del caos. Nami fue una de esas víctimas. Bajo la influencia de la secta, sus manos pequeñas, hábiles para el trabajo, se convirtieron en instrumentos de muerte. No recordaba lo que hacía, solo la sangre de inocentes en sus dedos y el eco de una risa oscura que no era suya. Fue durante una incursión de esos semi-humanos controlados que el destino intervino. Entre el estruendo de

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres humanoide. También se te considera trasgo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas trasgo.

► Tamaño: Eres Pequeño.

► Furia de los Pequeños: Cuando infligas daño a una criatura con un ataque o un conjuro y el tamaño de esa criatura sea mayor que el tuyo, podrás hacer que el ataque o el conjuro infliga daño adicional a la criatura. Este daño adicional es igual a tu bonificador por competencia. Puedes usar este atributo una cantidad de...

► Huida veloz: En cada uno de tus turnos, puedes usar las acciones de Destrabarse o Esconderte como acción adicional.

► Linaje Feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

► Idiomas: Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

► Armadura Arcana: Gracias a tus actividades con la metalurgia, las armaduras han llegado a ser un conducto para tu magia. Como acción, puedes convertir una armadura que lleves puesta en Armadura Arcana, siempre que tengas a mano herramientas de herrero. Obtienes los siguientes beneficios mientras la llevas puesta...

► Armadura Maldita: Requisito: Artífice de nivel 6. Objeto: Una armadura (requiere sintonización). Un ser gana un bono de +1 a su Clase de Armadura mientras lleva puesta esta armadura. La armadura tiene 4 cargas. Como reacción cuando el portador sufre un golpe crítico, puede gastar 1 carga y considerar ese golpe com...

► Armadura de Fuerza Mágica: Objeto: una armadura (requiere sintonización). Esta armadura tiene 6 cargas. El portador puede gastar las cargas de la armadura de las siguientes formas: Cuando realice una prueba de Fuerza o una tirada de salvación de Fuerza, podrá gastar 1 carga para añadir un bonificador a la tirada igual a ...

► 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 emi...

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

► Conjuros de Armero: Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de armero". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que preparas.

► 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

► Destello de Genio: Has obtenido la capacidad de encontrar soluciones cuando estás bajo presión. Cuando tú o una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti haga una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes emplear tu reacción para añadir tu modificador por Inteligencia a la tirada. Puedes usa...

► Herramientas del Oficio: Obtienes competencia con armaduras pesadas. También obtienes competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia con herramientas, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

► 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: 6 // objetos imbuidos: 3

► 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 parece 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 el conjuro.

► Modelos de Armadura: Puedes personalizar tu Armadura Arcana. Para ello, puedes elegir uno de los siguientes modelos de armadura: guardián o infiltrado. El modelo que elijas te brinda beneficios especiales mientras lo llevas puesto. Cada modelo incluye un arma especial. Al atacar con esa arma, puedes añadir tu modifi...

► Pericia con Herramientas: Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con una herramienta.

► Replicar objeto mágico: Bolsa de contención: Esta bolsa posee un espacio interior considerablemente mayor que sus dimensiones exteriores, que son de 2 pies de diámetro en la abertura y 4 pies de profundidad. La bolsa puede contener hasta 500 libras, con un volumen máximo de 64 pies cúbicos. Siempre pesará 15 libras, independientemente del c...

► Replicar objeto mágico: Guantes de ladrón: Estos guantes son invisibles mientras los llevas puestos. Si los vistes, ganas un bonificador de +5 a pruebas de Destreza (Agujo de Manos) u pruebas de Destreza para

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Gambito (Nami)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.						
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>Absorber Elementos</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	S
Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige 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"/>	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>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>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo sueña. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						