

DUNGEONS & DRAGONS

The Nameless

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice 6

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

wildspacer

TRASFONDO

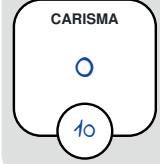
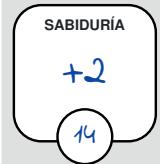
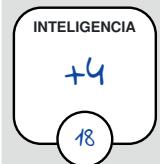
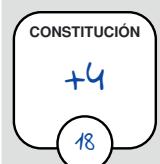
Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Hecate

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA



<input type="radio"/> Fuerza	+2
<input type="radio"/> Destreza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+7
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	0
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+5
<input type="radio"/> Engañar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+7
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+7
<input type="radio"/> Juego de Manos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+5
<input type="radio"/> Naturaleza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+5
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+4
<input type="radio"/> Sigilo	0
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+5
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES



PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS 69

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Her hands	+5	1d8 +2 Trueno
Arcane DRIVE	+7	2d8 +4 Penetrant..
Sword C CHARGE..	+2	1d8 +2 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- old DIVING SUIT CA 18
- Shield (BLADE) CA 2
- Nauti's Backpack
- Hooded, lantern
- BAG

Es poco lo que lleva con ella, pero entre los artículos que parecen poseer relación con quién era o qué hacía, está la **BRÚJULA astral** que es una herramienta que solo es de utilidad en el plano astral.

... la experiencia lo es todo; vive el momento.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Está en búsqueda de sus ideales, los del pasado o los que sienta que le pertenecen.

IDEALES

Nada más que su pesado equipo de buceo junto a su existencia.

VÍNCULOS

Un poco brusca con los demás al no saber medir sus palabras, decir lo que se le viene a la cabeza sin pensarlo dos veces. En más de una ocasión lleva a problemas, pero intenta moderarse, a menos que el entusiasmo la supere. Tiende a pensar mucho más allá, perderse en su cabeza.

DEFECTOS

Artífice Nivel 6:

- Armadura arcana
- Ataque adicional
- Competencia en armas de fuego
- Conjuros de Armero
- Defensa mejorada
- Guardian
- Herramientas del oficio
- Imbuir objetos: Infusiones conocidas: 6 / Objetos imbuidos: 3
- infiltrado
- La herramienta adecuada para el trabajo
- Lanzamiento de conjuros: Puedes usar cualquier herramienta con la que seas competente como foco arcano, también puedes usar cualquier objeto que tenga una de tus infusiones en su lugar.
- Lanzamiento ritual
- Modelo de armadura
- Pericia con herramientas
- Retoque mágicos
- Ungüento curativo

Dotes:

- Duro

Rasgos personalizados:

- Scion of THE outer Planes
- Planar WANDERER
- ECHOING Soul

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de herrero, Herramientas de Hojalatero, Herramientas de ladrón, Herramientas de navegante, vehículo (acuático)

Idiomas:

Común, Habla PROFUNDA, Enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Aún no se ha podido apreciar quién o qué se encuentra detrás del pesado equipo de buceo astral. Incluso al intentar usar su voz para encontrar una respuesta a la pregunta, no es posible, esta se escucha distorsionada por culpa del casco que porta.

APARIENCIA



APARIENCIA

Ni siquiera él conoce su pasado...

Habrá indicios, restos de sus diarios, espardidos por el plano material, pero quién sabe si con el tiempo que pase será capaz de recuperarlos o evitará que caigan en las manos equivocadas.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- **Armadura arcaica:** Tu búsqueda metalúrgica te ha llevado a hacer de tu armadura un conducto para tu magia. Como acción, puedes convertir una armadura que estés usando en una Armadura Arcana, siempre que tengas herramientas de herrero a mano. obtienes los siguientes beneficios al usar esta armadura: Si la armadura...
- **Ataque adicional:** A partir del nivel 5, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- **Competencia en armas de fuego:** Si tu Dungeon Master utiliza las reglas sobre armas de fuego de la Guía del Dungeon Master, obtienes competencia en ellas.
- **Conjuros de Armero:** Siempre tienes preparados ciertos conjuros una vez alcanzas un determinado nivel en la clase. Estos conjuros cuentan como conjuros de artífice para tí 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.
- **Guardián:** Diseñas tu armadura para estar en la primera línea del combate. Tiene las siguientes características: guanteletes de trueno. Cada uno de los guanteletes de la armadura cuenta como un arma cuerpo a cuerpo simple mientras no sostengas nada en ellas, e infinge 1d8 de daño de trueno con un impacto....
- **Herramientas del oficio:** obtienes competencia con armaduras pesadas. También adquieres competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes competencia con ese tipo de herramientas, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- **Imbuir objetos:** Has adquirido la capacidad de imbuir objetos mundanos con ciertas infusiones mágicas, convirtiendo esos objetos en mágicos. Eleg 4 infusiones de la lista de infusiones, irás aprendiendo más a medida que subas de nivel. Podrás aplicar estas infusiones a objetos mundanos durante los descansos.
- Infusiones conocidas: 6 / Objetos imbuidos: 3
- **Infiltrador:** Personalizas tu armadura para misiones sigilosas. Tiene las siguientes características: Lanzador de rayos. Aparece un nido parecido a una gema en uno de tus puños blindados o en el pecho (tu elección). Cuenta como un arma a distancia simple, con un alcance normal de 90 pies y un alcance largo d...
- **La herramienta adecuada para el trabajo:** Puedes usar tus herramientas de artesano para 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 puede coincidir con un descanso corto o largo.
- **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcana utilizando tu inteligencia y tus herramientas. Puedes trabajar con tus herramientas para modificar tu lista de conjuros durante un descanso prolongado. Prepara tantos conjuros como tu mod. de int + la mitad de tu nivel de artífice.
- Puedes usar cualquier herramienta con la que seas competente como foco arcano, también puedes usar cualquier objeto que tenga una de tus infusiones en su lugar.
- **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquierconjuro de artífice como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.
- **Modelo de armadura:** Puedes personalizar tu Armadura Arcana. Cuando lo hagas, elige uno de los siguientes modelos de armadura: guardián o infiltrador. El modelo que elijas te brinda beneficios especiales mientras lo usas. Cada modelo incluye un arma especial. Cuando atasca con esa arma, puedes añadir tu modificador ...
- **Pericia con herramientas:** A partir de nivel 6 tu competencia se dobla en cada tirada de habilidad que utilice competencia en una herramienta.
- **Retoques mágicos:** Aprendes a imbuir una chispa de magia en objetos corrientes. Toca un objeto Diminuto para proporcionarle diferentes propiedades mágicas de forma indefinida. El número máximo de objetos es igual a tu modificador de inteligencia.
- **Ungüento curativo:** Aplicas este ungüento mágico para curar heridas sufridas durante las aventuras. Tiene 4 cargas. Como acción puedes consumir una carga y tocar una criatura, curará a la criatura tanto puntos de golpe como 1d6 + tu modificador de inteligencia. El ungüento recupera 1d4 cargas cada amanecer.
- **Scion OF THE outer Planes:** Posees una conexión especial con un Plano Exterior que te brinda su energía.
- **Planar WANDERER:** Puedes recurrir a las fuerzas del multiverso para sobrevivir a los extremos cósmicos y atravesar sus reinos infinitos, lo que te otorga estos beneficios:
- **ECHOING Soul:** Tu alma no te pertenece, o al menos, no ha sido siempre tuya. Independientemente de que vivieras vidas pasadas, pasarás a un cuerpo distinto; o poseas un enlace con otro ser, tu experiencia, resuena en otra vida.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

The Nameless

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTÉRISTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4
0000

NIVEL 2

2
00

NIVEL 3

0

NIVEL 4

0

NIVEL 5

0

CONJUROS

7
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>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.				
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 botella de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.				
<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 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"/>	<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. Emite luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
		Crees una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Crees 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 infinge 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Alterar el propio aspecto</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
		Asumes una forma diferente a elegir. Forma acuática: respiras bajo el agua y nadas a tu velocidad. Armas naturales: tus golpes sin armas son mágicos, infligen 1d6+1 daño según el arma y tienes +1 al ataque. Cambiar apariencia transformas tu apariencia, altura, peso, rasgos, sonido de tu voz, etc.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Hacer aícos</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"/>	<u>2 Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
		Crees 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.				