

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+5

20

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +5
- Constitución +6
- Inteligencia +9
- Sabiduría +1
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +5
- Arcanos +5
- Atletismo -1
- Engañar +1
- Historia +9
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +9
- Juego de Manos +5
- Medicina +1
- Naturaleza +5
- Percepción +5
- Perspicacia +1
- Persuasión +5
- Religión +5
- Sigilo +5
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19
CA

+5
INICIATIVA

30
VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 90

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

Si me haces daño, te aplastaré, arruinaré tu nombre y salaré a tus campos. Visto con ropas elegantes y de buen material pero de cortes minimalistas y colores apagados, prefiero el fondo a la forma.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Se me debe respeto debido a mi posición, pero toda la gente sin importar su posición social, debe ser tratada con dignidad. (Bueno)

IDEALES

Centro mis estudios en salvar a mi reino de la amenaza que se aproxima, seré el héroe y el portavoz de la victoria en esta contienda.

VÍNCULOS

Tengo un insaciable apetito por probar nuevas sustancias y suplir mi necesidad de tabaco y otros, la gula es mi perdición. Tras años de tomar toda clase de sustancias para concentrarme, ya no soy capaz de estudiar sin ellas.

DEFECTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de ebanista, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Paquete de diplomático, Paquete de erudito

Idiomas:

Ronmordita (C2), lejano (C1), pycetes (B2), neutro occidental (B1) y neutro oriental (A2)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Falcatus, rifle AR...	+9	2d12 +5 Perforan.
Falcatus, cetro d...	+3	1d6 -1 Contunden...
Enredadera de c...	+5	3d4+1d10 +5 Perf..
Pandora, espada...	+9	1d8 +5 Perforante
Cardumen, revolve.	+10	1d10 +8 Perforant..
Cardumen, bastón	+3	1d6 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Arthropleura CA 15
- Botas de armadura, pieza Arthropleura CA 14
- Escudo atmosférico CA 2
- Uniforme militar de gala
- Botas militares
- Limpieza y reparación de munición
- Balas
- Documentación
- Maleta práctica
- Bolsa de Contención
- **ESTRATEGIA 1** Fusil Falcatus.
- Combate preparado, sin escudo pero con los dos cañones arcanos entrando al combate.
- * **Canalizador Arcano Mejorado.**
- Sincronización del *Cetro Falcatus* con Boca Mágica mediante Almacén de Conjurios y en forma rifle con Rayo Abrasador mediante Almacén de Conjurios
- * **Botas del camino sinuoso.**
- Sincronización de sus *botas* con Caída de pluma mediante Imbuir objeto.
- * **Defensa Mejorada** Sincronización del *Arthropleura, armadura*. Imbuída con Contorno Borroso mediante Imbuir objeto.
- * **Canalizador Arcano Mejorado.**
- Sincronización del *bastón Micótica* con Curar Heridas mediante Almacén de Conjurios.

EQUIPO

Cnidaphim:

- Tipo
- Tamaño
- Amorfo
- Visión en la oscuridad
- Resiliencia natural
- Autoformarse

Artifice Nivel 12:

- Almacén de conjuros
- Arma de fuego arcana
- Arma mejorada
- Arma radiante
- Armadura
- Armas
- Botas del Camino Sinuoso
- Canalizador arcano mejorado
- Cañón explosivo
- Cañón sobrenatural
- Competencia en herramientas
- Conjurios de artillero
- Defensa mejorada
- Disparo repetido
- Escudo de repulsión
- Habilidades
- Herramientas
- Imbuir objeto
- La herramienta correcta
- Manejo de objetos mágicos: Experto en objetos mágicos
- Mejora de característica
- Pericia en herramientas
- Replicar objeto mágico
- Retoques mágicos
- Sirviente homúnculo
- Tiradas de salvación
- Toque de genio

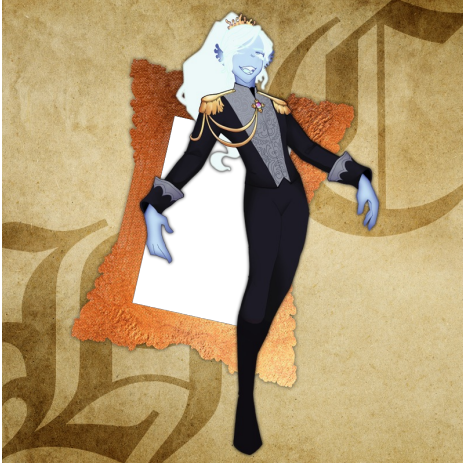
Dotés:

- Artillero
- Lanzador en combate

Rasgos personalizados:

- Respiración anfibia
- Hidratate o enquistate
- De lo salado a lo dulce.
- Enredadera de cnidositos
- Tentáculos.

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Desde la infancia fue formado en palacio para extraer todo el potencial que sus dotes intelectuales. Aquel interés en la estrategia militar y el ingenio de nueva artillería hicieron de él, tras la guerra de independencia, un gran rey artífice ansioso por crear nuevas formas de defensa y ataque.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo:** Eres un Cieno.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Tú eliges tu tamaño cuando seleccionas esta raza.
- ▶ **Amorfo:** Puedes pasar por un espacio tan estrecho como 1 pulgada de ancho, siempre que no lleves puesto nada. Tienes ventaja en las pruebas de habilidad que haces para iniciar o escapar de una presa.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** 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.
- ▶ **Resiliencia natural:** Tienes resistencia al daño de ácido y veneno, y tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser envenenado.
- ▶ **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...
- ▶ **Artillero:** Eres rápido y preciso con las armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20, obtienes competencia con armas de fuego (consulta la sección "Armas de fuego" en la Dungeon Master's Guide), ignoras la propiedad "recarga" de...
- ▶ **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.
- ▶ **Almacén de conjuros:** Puedes utilizar un arma o un canalizador arcano para almacenar un conjuro de la lista de conjuros de artífice de nivel 1 o 2. Mientras empuña el objeto una criatura puede utilizar una acción para lanzar el conjuro empleando tu habilidad de lanzador para ello.
- ▶ **Arma de fuego arcana:** A nivel 5 sabes cómo convertir una varita, vara o un bastón en un arma de fuego arcana.
- ▶ **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.
- ▶ **Arma radiante:** Esta arma posee un +1 a las tiradas de ataque y daño. El que la empuña puede utilizar una acción adicional para hacer que emita una luz brillante a 30 pies de radio y tenue a 30 pies más. El arma posee 4 cargas. El que empuña el arma puede gastar una carga y provocar que el atacante quede cegado.
- ▶ **Armadura:** Eres competente en armaduras ligeras, medias y escudos.
- ▶ **Armas:** Eres competente en armas sencillas.
- ▶ **Botas del Camino Sinuoso:** Mientras lleva estas botas, una criatura puede teleportarse hasta 45 pies como acción adicional a un espacio desocupado que la criatura pueda ver. La criatura debe haber ocupado ese espacio en algún momento durante el turno actual.
- ▶ **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 un ataque de conjuro. El bonificador sube a +2 cuando se alcanza nivel 10 en esta clase.
- ▶ **Cañón explosivo:** * Las tiradas de daño del cañón se incrementan en 1d8. * Como acción puedes hacer que el cañón explote si está a menos de 60 pies de ti.
- ▶ **Cañón sobrenatural:** A nivel 3 aprendes a crear un cañón mágico. Utilizando herramientas de ebanista o de herrero, puedes emplear una acción en crear un cañón Pequeño o Diminuto en un espacio libre situado a 5 pies de ti. El cañón Diminuto puede sostenerse en la mano. No puedes crear otro cañón hasta que no finalizas...
- ▶ **Competencia en herramientas:** Ganas competencia con herramientas de ebanista.
- ▶ **Conjuros de artillero:** A partir de nivel 3 siempre tienes preparados ciertos conjuros una vez alcanzas un determinado nivel en la clase. Estos conjuros cuentan como conjuros 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.
- ▶ **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.
- ▶ **Escudo de repulsión:** Una criatura gana +1 a la clase de armadura si equipa este escudo. El escudo tiene 4 cargas. Al equiparlo, el usuario puede utilizar su reacción tras ser impactado para gastar una de las cargas del escudo y empujar al atacante a 45 pies de distancia. El escudo gana 1d4 cargas cada amanecer.
- ▶ **Habilidades:** Poes 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 un espacio a 5 pies de ti. Esta creación requiere una hora de trabajo ininterrumpido.
- ▶ **Manejo de objetos mágicos:** Cuando alcanzas el nivel 10 adquieres un conocimiento profundo sobre cómo emplear objetos mágicos.
 - Experto en objetos mágicos

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Henrique de Capellana

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

9

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	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.					
	Truco <u>Trampa para bobos</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	S, M
	Infundes un objeto diminuto con energía arcana volátil, haciéndolo detonar cuando se toque. Cuando una criatura que no seas tú toca el objeto, detonará y recibirá 1d4 de fuerza. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), 11 (3d4) y 17 (4d4), así como en 1 la cantidad de objetos que puedes infundir.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Absorber elementos</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo 1 asaito	Personal	S
	El conjuro captura parte de la energía entrante, disminuyendo su efecto en ti y almacenándola para tu próximo ataque cuerpo a cuerpo. Tienes resistencia al tipo de daño desencadenante hasta el comienzo de tu siguiente turno.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brebaje cáustico 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 ra...					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asaito	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 Proyectoil 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>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>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>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.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
	Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige 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 Pq adicionales por cada nivel por encima de 2.					
<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>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>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 aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
	Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza; si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Fortaleza del intelecto</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Visión	V
	Mientras dure este conjuro, tú o una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance tiene resistencia al daño psíquico, así como ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Muro de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas un muro continuo de hasta 50 pies de largo, 15 de alto y 1 de grosor. Si las criaturas en el área fallan una TS de Fuerza reciben 3d8 de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad. La niebla, humo o gases, criaturas voladoras, proyectiles u objetos pequeños no pueden atravesar el muro.					