



Roderick Kingsley

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice 5

CLASE Y NIVEL

Hobgoblin

ESPECIE

Villano de Héroe de Pueblo.. Silver Robin

TRASFONDO

Caótico maligno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza +1
- ☐ Destreza +1
- ☒ Constitución +6
- ☒ Inteligencia +4
- ☐ Sabiduría +3
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo +1
- ☒ Engañar +2
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☒ Investigación +4
- ☐ Juego de Manos +1
- ☐ Medicina +3
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +6
- ☐ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión -1
- ☐ Religión +1
- ☒ Sigilo +4
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Murciélagos navaja	+4	1d4 +1 perforante
Pica	+1	1d10 +1 perforante
Espada larga	+1	1d8 +1 cortante
Lenqua de Fuego ..	+1	1d8 +1 Perforante
Honda	+4	1d4 +1 contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura Duende CA 13
- Herramientas de artesano
- Herramientas de ladrón
- Juegos
- Herramientas de ebanista
- Herramientas de manitas
- Varita
- Bolsa de contención.

Riquezas sin igual. El Alijo de Zorsten. El dinero ya nunca será un problema. Oro para más de 7 vidas de lujos.

EQUIPO

Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal. Golpeo al menor insulto.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Las cadenas están hechas para romperse, así como aquellos que las forjan. (Caótico) Codicia. Haré todo lo necesario para convertirme en alguien rico. (malvado)

IDEALES

Seré el ladrón más grande que jamás haya existido.

VÍNCULOS

Una persona inocente está en la cárcel por un crimen que cometí. Y no me arrepiento de ello.

DEFECTOS

Hobgoblin:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Don Feérico
- Fortuna de Muchos
- Linaje Feérico
- Visión en la oscuridad
- Idiomas

Artífice Nivel 5:

- Arma de Fuego Arcana
- Arreglos Mágicos
- Cañón Sobrenatural
- Competencia con Herramientas
- Conjuros de Artillero
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 4 //
- objetos imbuidos: 2
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

16

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, Juegos



APARIENCIA

¡un equivalente al Hobgoblin de Marvel y Spiderman!

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide. También se te considera trago para cualquier requisito o efecto que requiera que seas trago.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano.
- ▶ **Don Feérico:** Puedes usar este atributo para realizar la acción de Ayudar como acción adicional y puedes hacerlo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo. A partir del nivel 3, elige una de las siguientes opciones cada vez que real...
- ▶ **Fortuna de Muchos:** Si fallas una tirada de ataque o no superas una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes aprovechar tus vínculos de reciprocidad para obtener un bonificador a la tirada igual al número de aliados a los que puedas ver a 30 pies o menos de ti (bonificador máximo de +3). Puedes usa...
- ▶ **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.
- ▶ **Arma de Fuego Arcana:** Sabes cómo convertir una varita, un bastón o una vara en un arma de fuego arcana, un canalizador para tus conjuros destructivos. Tras finalizar un descanso largo, puedes utilizar herramientas de ebanista para tallar sellos especiales en una varita, un bastón o una vara y convertirlos en tu arma d...
- ▶ **Atreglos 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...
- ▶ **Cañón Sobrenatural:** Has aprendido a crear un cañón mágico. Con el uso de herramientas de ebanista o de herrero, podrás llevar a cabo una acción para crear mágicamente un cañón sobrenatural Pequeño o Diminuto en un espacio sin ocupar sobre una superficie horizontal a 5 pies o menos de ti. Un Cañón Sobrenatural Pequeño...
- ▶ **Competencia con Herramientas:** Obtienes competencia con herramientas de ebanista. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.
- ▶ **Conjuros de Artillero:** Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de artillero". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artifice, pero no cuentan para el total de conjuros de artifice que preparas.
- ▶ **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 artifice que aprender de la sección "Infusiones de artifice". 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 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 artifice de tu lista si están marcados como "ritual" y tienes preparado el conjuro.

Roderick Kingsley

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Piedra Mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S
Tocas entre uno y tres guijarros y los imbuyes de magia. Tú o cualquier otro podéis arrojar o lanzar con una honda cualquiera de ellos, realizando un ataque de conjuro a distancia al hacerlo. Al ser arrojadas, estas piedras tienen un alcance de 60 pies. Cualquiera que no seas tú que ataque usando...						
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pies) 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.						
☐	1 <u>Catapulta</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	S
Elige un objeto que pese entre 1 y 5 libras, se encuentre dentro del alcance y no esté siendo vestido ni transportado. Este vuela describiendo una recta línea de hasta 90 pies en una dirección que escojas antes de caer al suelo, deteniéndose si impacta contra una superficie sólida. Si el objeto f...						
☐	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.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	2 <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.						
☐	2 <u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
☐	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.						
☐	2 <u>Telaraña</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Creas una masa de telarañas pegajosas que llena un cubo de 20 pies. La zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil. Cada criatura que empieza su turno en la telaraña o que entra debe superar una TS de Destreza o quedar apresada. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.						
☐	3 <u>Volar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Una criatura voluntaria tocada consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. Puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 3.						