

**FUERZA**

+1

13

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

+5

20

**SABIDURÍA**

0

10

**CARISMA**

0

10

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +1
- Destreza +2
- Constitución +7
- Inteligencia +10
- Sabiduría 0
- Carisma 0

**HABILIDADES**

- Acrobacias +2
- Arcanos +10
- Atletismo +1
- Engañar 0
- Historia +10
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación +10
- Juego de Manos +7
- Medicina 0
- Naturaleza +5
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión 0
- Religión +5
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA      +2 INICIATIVA      40 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 130

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+6	1d6 +1 Contunden...
Daga	+7	1d4 +2 perforante

**EQUIPO**

- Cuero tachonado CA 12
- Paquete de explorador
- Herramientas de artesano
- Bag of holding

Me gustan las luces brillantes. Me siento confundido cuando la gente me abraza.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Mi dolor fue necesario, y solo me ha hecho más fuerte. (Legal)

**IDEALES**

Oviedo quién era antes de ser "cambiado".

**VÍNCULOS**

Me distraigo fácilmente.

**DEFECTOS**

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Daga, Herramientas de artesano, Herramientas de curtidor, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas

**Idiomas:**

Común y Zylvano

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

**Renacido:**

- Tipo de Criatura
- tamaño
- Visión en la oscuridad
- Naturaleza Inmortal
- Conocimiento de una vida Pasada
- Modificador de característica

**Artífice Nivel 13:**

- Anillo de Recarga de Conjurios
- Arreglos Mágicos
- Ataque Adicional
- Canalizador Arcano Mejorado: +2 a las tiradas de ataque de conjuros
- Conjurios de Biomante
- Cuerpo Mejorado
- Despejamientos
- Destello de genio
- Escudo de Repulsión
- Especialista en objetos Mágicos
- Evolución Anormal
- Extremidad vestigial
- Fisiología Anfibia
- Herramientas del oficio
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 8 // objetos imbuidos: 4
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjurios
- Lanzamiento ritual
- objeto guardaconjuros
- Pericia con Herramientas
- Piel Resiliente
- Quimera Aberrante
- Replicar objeto mágico: Bolsa de contención
- Replicar objeto mágico: Botas aladas
- Replicar objeto mágico: Guanteletes de fuerza de agro
- Yelmo de Perspicacia

**Rasgos personalizados:**

- Detector Biológico

**RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

Sangre Color Cian fosforescente  
Nombre nacimiento: T.S.B.A.Koo1 R-v2

Tanque de Sangre Biológico Autónomo Modelo Koo1  
Rediseño- versión 2

Nombre Clave: K.R - Khorkhe Rivera

NOTAS ADICIONALES

su vida fue sencilla constuyendo armas, armaduras y artilugios a petición, pidiendo materiales y monedas para realizar su trabajo.  
Hasta que un día fallo en una entrega para un sujeto anonimo.. que resulto ser un criminal cual enojado, cuando descasaba el alquimista lo apuñalo hasta dejarlo moribundo y al tiempo mori..  
Desperto raro en un lugar desconocido.. que extraño fue la sensación, se sentia distinto sus organos, extremidades y piel.  
Sus pensamientos abrumados por raras imagenes, como si hubieran agarrado y... intervenido en su muerte?  
Al entrar un sujeto raro tapado hasta la cara, le hizo una inspeccion.  
el pelirrojado se sentia raro.. su magia tambien cambio y se redujo significativamente, con lo cual no podria arregárselas facil para salir.. y tampoco recordaba que hacia antes de todo esto y quien era.. fue sometido a

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de Criatura:** Eres considerado como humanoide, además de no muerto o constructo (a tu elección)
- ▶ **tamaño:** tu tamaño es mediano o pequeño, dependiendo de tu cuerpo
- ▶ **visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a menos de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue.
- ▶ **Naturaleza Inmortal:** Has escapado de la muerte, hecho representado por los siguientes beneficios: • Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra enfermedades y ser envenenado, y tiene resistencia al daño del veneno. • Tienes ventaja en las tiradas de salvación de muerte. • No necesitas comer, beber ni respira...
- ▶ **Conocimiento de una vida Pasada:** Recuerdas temporalmente destellos esporádicos del pasado, tal vez recuerdos desvanecidos de años atrás o de una vida anterior. Cuando haces una prueba de habilidad que usa una habilidad, puedes tirar **1d6** y agregar el número obtenido a la prueba. Puedes usar esta función un número de veces igual a...
- ▶ **Modificador de característica:** tus modificadores son los mismos que poseía la criatura que eras en vida
- ▶ **Anillo de Recarga de Conjuros:** Objeto un anillo (requiere sintonización) Mientras lleve este anillo, la criatura puede recuperar un espacio de conjuro gastado como acción. El espacio recuperado puede ser de nivel 3 o inferior. Una vez utilizado, el anillo no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.
- ▶ **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 emi...
- ▶ **Ataque Adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando tomes la Acción de atacar en tu turno.
- ▶ **Canalizador Arcano Mejorado:** Objeto una vara, un bastón o una varita (requiere sintonización) Mientras sostengas este objeto, una criatura recibirá un bonificador de +1 a las tiradas de ataque de conjuro. Además, la criatura ignorará la cobertura media cuando realice un ataque de conjuro. El bonificador aumentará a +2 cuando... - +2 a las tiradas de ataque de conjuros
- ▶ **Conjuros de Biomante:** Siempre tienes ciertos conjuros preparados al llegar a ciertos niveles de esta clase, y contarán como conjuros de artifice para ti, pero no cuentan contra la cantidad de conjuros de artifice que puedes tener preparados.
- ▶ **Cuerpo Mejorado:** El poder de tu quimera funciona mejor cuando se fusiona con su maestro. Ganas los siguientes beneficios cuando te fusionas con tu quimera aberrante: Cuando realizas una tirada de ataque o de daño, una prueba de habilidad o una Tirada de Salvación que requiera tu Fuerza, puedes usar tu puntuación...
- ▶ **Despejamentos:** Objeto una armadura o una túnica El objeto imbuido puede enviar una descarga a su portador que le permitirá centrar su mente. El objeto tiene 4 cargas. Si el portador falla una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un conjuro, puede usar su reacción para gastar 1...
- ▶ **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...
- ▶ **Escudo de Repulsión:** Objeto un escudo (requiere sintonización) una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras porta este escudo. El escudo tiene 4 cargas. Mientras lo sostenga, la criatura podrá usar una reacción inmediatamente tras el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo para gastar 1 d...
- ▶ **Especialista en Objetos Mágicos:** Has logrado un profundo conocimiento de cómo utilizar y crear objetos mágicos. A nivel 10: Puedes sintonizarte con hasta cuatro objetos mágicos a la vez. Si creas un objeto mágico con una rareza común o infrecuente, te llevará una cuarta parte del tiempo habitual y te costará la mitad del oro n...
- ▶ **Evolución Anormal:** Has mejorado tu propia fisiología con magia extraña. Tu velocidad de movimiento se incrementa en 10 pies y ganas un Rasgo quimérico de tu elección permanentemente. Al llegar al nivel 15, ganas un segundo Rasgo quimérico de tu elección permanentemente.
- ▶ **Extremidad vestigial:** La criatura gana una extremidad adicional, idéntica a sus otras extremidades. Tiene un alcance de 5 pies y puede levantar una cantidad de libras igual a tu Modificador de Inteligencia.
- ▶ **Fisiología Anfibia:** La criatura puede respirar debajo del agua y gana una velocidad nadando de 30 pies.
- ▶ **Herramientas del oficio:** Ganas competencia con Herramientas de curtidor.
- ▶ **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: 8 // objetos imbuidos: 4
- ▶ **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.
- ▶ **Objeto guardaconjuros:** Ahora puedes guardar un conjuro en un objeto. Tras finalizar un descanso largo, toca un arma sencilla o marcial o un objeto que puedas usar como canalizador mágico y guarda un conjuro en él. Puedes elegir un conjuro de nivel 1 o 2 de la lista de conjuros de artifice que requiera 1 acción para lan...

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

CONJUROS

11

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Prestigitation</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	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.						
<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>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...						
<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>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
<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"/>	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 suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>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"/>	2 <u>Caparazón de Cangrejo</u>	Abjuración	1 acción	10 minutos	Personal	S, M
Cruzas tus brazos y cubres tu cuerpo con voluminosas capas quitinosas. Por la duración del conjuro, obtienes 3d8 Puntos de Golpe Temporales, y mientras los tengas, tu CA se incrementa en 1, pero tu velocidad de movimiento se reduce en 10 pies.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Señuelo de Eloise</u>	Ilusión	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V, S, M
Finges lanzar un conjuro que conozcas con un tiempo de lanzamiento de 1 acción o 1 acción adicional. Si un efecto como Contrahechizo se activa a 60 pies de ti para nullificar tu conjuro, tendrá efecto sobre tu conjuro ilusorio, y recuperas el espacio de conjuro utilizado para lanzar este conjuro.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Trepar cual arácnido</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas consigue la capacidad de trepar por superficies verticales y techos mientras tenga las manos libres. El objetivo también consigue una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.						
<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>Cabezadita</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	30 pies	S, M
Haces un gesto tranquilizador y hasta tres criaturas voluntarias de tu elección que puedas ver y se encuentren dentro del alcance caen inconscientes mientras dure el conjuro. Este último finaliza para un objetivo si este recibe daño o alguien usa una acción para sacudirte o abofetearle hasta que ...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Alfo custodio</u>	Abjuración	1 hora	Hasta disparado o disparado	Toque	V, S, M
Crea una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 10 pies de diámetro. Indica la condición de activación. Puede almacenar un conjuro de nivel igual o inferior al espacio de conjuro utilizado o provocar una explosión de 20 pies de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Transferir vida</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Sacrificas parte de tu salud para sanar las heridas de otra criatura. Recibes 4d8 de daño necrótico y, a cambio, una criatura de tu elección que puedas ver y se encuentre dentro del alcance recuperará tantos puntos de golpe como el doble del daño necrótico que hayas sufrido. A niveles superiores...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.						