



cyrax
NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice 5

CLASE Y NIVEL

Forjado

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

posillo

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	0
	10

DESTREZA	+3
	16

CONSTITUCIÓN	+3
	17

INTELIGENCIA	+3
	16

SABIDURÍA	-1
	8

CARISMA	-1
	8

<input type="radio"/> Fuerza	0
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+6
<input type="radio"/> Sabiduría	-1
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+3
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	+3
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+3
<input type="radio"/> Percepción	-1
<input type="radio"/> Perspicacia	-1
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	+3
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input type="radio"/> Supervivencia	-1
<input type="radio"/> Trato con Animales	-1

HABILIDADES



18	CA	+3	INICIATIVA	30	VELOCIDAD (PIES)
----	----	----	------------	----	------------------

Puntos de Golpe Máximos 44

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+3	1d6 Contundente
Ballesta ligera "e...	+7	1d8 +4 perforante
Torre infernal	+3	2d8 fuerza

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 14
- Herramientas de manitas

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de ebanista, Herramientas de herrero, Herramientas de joyero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

cyrax

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Resiliencia de constructo:** Fuiste creado para tener una fortaleza extraordinaria, representada por las siguientes ventajas: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra el envenenamiento y eres resistente al daño por veneno. No necesitas comer, beber ni respirar. Eres inmune a las enfermedades. No necesitas dormir y...
- **Reposo vigilante:** Cuando realices un descanso largo, debes pasar al menos seis horas en un estado inactivo e inmóvil, en lugar de dormir. En este estado pareces inerte, pero no te deja inconsciente y puedes ver y oír con normalidad.
- **Protección integrada:** Tu cuerpo posee capas defensivas que pueden mejorarse con armadura. Ganas +1 a la Clase de Armadura. Solo puedes equiparte con armaduras con las que tengas competencia. Para equiparte con armaduras que no sean escudos, debes incorporarlas a tu cuerpo en el transcurso de 1 hora, durante la cual ...
- **Diseño especializado:** Posees competencia en una habilidad y en un tipo de herramientas.
- **Tirador de primera:** No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- **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.
- **Armadura:** Eres competente en armaduras ligeras, medianas y escudos.
- **Armas:** Eres competente en armas sencillas.
- **Canalizador arcano mejorado:** Al emplear este objeto la criatura gana +1 a las tiradas de ataque de conjuro. Además la criatura ignorará la cobertura media cuando realiza una acción de conjuro. El bonificador sube a +2 cuando se alcanza nivel 10 en esta clase.
- **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:** Al partir de nivel 3 siempre tienes preparados ciertos conjuros una vez alcanzas un determinado nivel en la clase. Estos conjuros cuentan como conjuros de artífice 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.
- **Habilidades:** Puedes 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 una espacio a 5 pies de ti. Esta creación requiere una hora de trabajo ininterrumpido.
- **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 ó dos puntuaciones de característica en 1.
- **Replicar objeto mágico:** Este rasgo te permite replicar un objeto mágico concreto. Este rasgo puede aprenderse múltiples veces y en cada una de ellas se aprende a replicar un tipo de objeto concreto. La lista de objetos mágicos debe consultarse en la guía de Eberron.
- **Retoques mágicos:** Aprendes a imbuir una chispa de magia en objetos corrientes.
- **Tiradas de salvación:** Eres competente en tiradas de salvación de Constitución e Inteligencia

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

cyrax

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4
0000

NIVEL 2

2
00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

TRUCOS

4
PREPARADOS2
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
	Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infijir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
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>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 Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
	Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Caida de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
	Elegi 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"/>	<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 Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
	Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Grasa</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S, M
	Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado y lo convierte en terreno difícil. Las criaturas en pie en el área, y las que entren o terminen su turno en ella deben superar una TS de Destreza para no caer tumbadas.					
<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 Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
	Protege 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"/>	<u>1 Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Hacer áfricos</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 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.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselos 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.					