Artífice 4	Artesano del Clan	Pirichi
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Mediano Piesligeros	Legal bueno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

Copernico

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA	-1 (8)
DESTREZA	+4 (18)
CONSTITUCIÓN	0 (10)
INTELIGENCIA	+5 (20)
SABIDURÍA	-1 (8)
CARISMA	-1 (8)

○ Fuerza	-1
○ Destreza	+4
☒ Constitución	+2
☒ Inteligencia	+7
○ Sabiduría	-1
○ Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ Acrobacias	+6
☒ Arcanos	+7
○ Atletismo	-1
○ Engañar	-1
☒ Historia	+7
○ Interpretación	-1
○ Intimidar	-1
☒ Investigación	+7
○ Juego de Manos	+4
○ Medicina	-1
○ Naturaleza	+5
○ Percepción	-1
☒ Perspicacia	+1
○ Persuasión	-1
○ Religión	+5
☒ Sigilo	+6
○ Supervivencia	-1
○ Trato con Animales	-1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
16	+4	25

Puntos de Golpe Máximos 25

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mushroqum	+8	1d10 +7 Perforant..
Daga	+6	1d4 +4 perforante
Mushroqum modo...	+5	1d10 +5 Perforan...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Siempre quiero saber cómo funcionan las cosas y qué mueve a la azucar.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Generosidad. Mi azúcar y setas me fueron dados para que pudiera usarlos para beneficiar al mundo. (Bueno)

IDEALES

Algún día, volveré a mi planeta y probaré que soy digno de mi gnomo.

VÍNCULOS

Mataría a cualquiera que tocase a mi gnomo.

DEFECTOS

9 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Herramientas de soplador de vidrio, Pistola (Arquetipo Guerrero: Pistolero), Suministros de alquimista

Idiomas:
Comun, modron

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de escamas CA 13
- Super Agente Especial C

1. 15 po
2. Herramientas de artesano
3. Kit de Alquimia
4. UEC x 2
5. UEC_PB x 2
6. Ropita chiquita
7. 8.5g de cinabrio vivo 3d6 de fuego
8. Raciones x 5
9. Grilletes antimagia rotos
10. Setas brillantes alucinógenas x 9 provocan estado de inconsciencia
11. Muestra Agente K
12. Demonio menor en la cabeza, Rimuru
13. Pseudopodo Criohomogenizado, Agente K
14. 3 cristales de cinabrio duro
15. Gas de Madrid
16. Mascara de Gas ++
17. Vasija con Ácido 5L 8d4
18. Poción curación mayor 8d4+8
19. Armaduras de maya 5
20. Armadura de cuero 2
21. Pistolas 4
22. Espadas cortas 5
23. Munición de pistola a granel

EQUIPO

Mediano Piesligeros:
- Agilidad de los medianos
- Valiente
- Afortunado
- Sigiloso por naturaleza

Artífice Nivel 4:
- Arma mejorada
- Armadura
- Armas
- Canalizador arcano mejorado
- Competencia con herramientas
- Conjuros de alquimista
- Defensa mejorada
- Disparo repetido
- Elixir experimental
- Habilidades
- Herramientas
- Imbuir objeto
- La herramienta correcta
- Mejora de característica
- Replicar objeto mágico
- Retoques mágicos
- Tiradas de salvación

Dotes:
- Alquimista

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.26.2

Copernico

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

Mi planeta, el del infierno (El Anillo) y El Yermo, tienen un esqueleto interno parecido de origen artificial. (Inspiración)

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Agilidad de los medianos: Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- Valiente: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- Afortunado: Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- Sigiloso por naturaleza: Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.
- Alquimista: Has estudiado los secretos de la alquimia, y eres un experto es su práctica, obteniendo los siguientes
- 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, medias 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 ignora la cobertura media cuando realiza una ataque de conjuro. El bonificador sube a +2 cuando se alcanza nivel 10 en esta clase.
- Competencia con herramientas: Posees competencia con suministros de alquimista.
- Conjuros de alquimista: A 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 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 alcnazar 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 restircciones de recarga. Si no se carga munición, el arma produce la suya propia, creando una pieza de munición mágica cuando se realiza el ataque.
- Elixir experimental: A partir de nivel 3 cada vez que finalizas un descanso largo puedes producir un elixir experimental en un frasco vacío que toques.
- Habilidades: Pues escoger dos entre Conocimiento Arcano, Historia, Investigacion, 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 tí. 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 o 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

RASGOS

cuando ª velocidad +15' y si una creatura termina a 5' puedo mover 10'

Estamos en carcel sin cosas tengo frio.

NOTAS ADICIONALES

© 2024 - Nivel20 v1.26.2

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
Copernico	Artífice	Inteligencia	15	+7

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS PREPARADOS	TRUCOS CONOCIDOS
3 OOO					6	2

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Creación Cristalina	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	S, M
Permite crear objetos, de aspecto cristalino pero con la resistencia del acero, equivalentes a un metro cubico que tenga una formas simples y definida							
	Truco	Reparar	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.							
☐	1	Alarma	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.							
☐	1	Caída de pluma	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige 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.							
☐	1	Catapulta	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	Curar heridas	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.							
☐	1	Detectar magia	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.							
☐	1	Disfrazarse	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.							
☐	1	Falsa vida	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.							
☐	1	Fuego feérico	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.							
☐	1	Grasa	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.							
☐	1	Identificar	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.							
☐	1	Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Purificar comida y bebida	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.							
☐	1	Retirada expeditiva	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.							
☐	1	Salto	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.							
☐	1	Santuario	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.							
☐	1	Zancada prodigiosa	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							
☐	2	Rayo debilitador	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Un rayo negro de energía debilitante surge de tu dedo hacia una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo sólo inflige la mitad de daño con ataques de arma que usen Fuerza. Al final de cada turno, el objetivo hace una TS de Constitución. Si la supera, el conjuro termina.							

© 2024 - Nivel20 v1.26.2

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español