

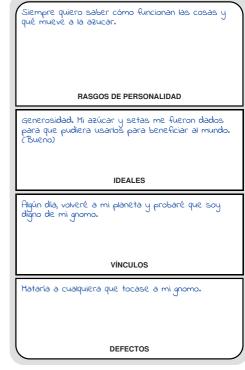
Copernico

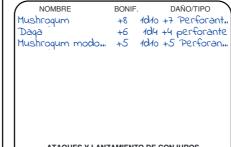
NOMBRE DEL PERSONAJE

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









ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS Cota de escamas CA 13 - Super Agente Especial C 1. 15'po 2. Herramientas de artesano 3. Kit de Alquimia 4. UEC × 2 5. UEC_PB × 2 6. Ropita chiquita 7. 8.5g de cinabrio vivo 3d6 de fuego 8. Raciones × 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 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

väliente

Afortunado

- Sigiloso por naturaleza

Artifice 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

Comun, modron

- Armadura intermedia, Armadura ligera,

de soplador de vidrio, Pistola (Arquetipo

- Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Herramientas

querrero: Pistolero), Suministros de alquimista

Competencias

Idiomas:

Armas sencillas, Escudo

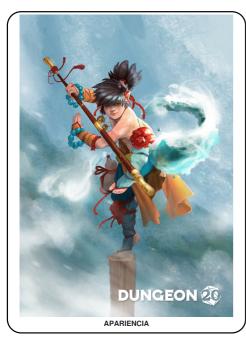
SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



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

Estamos en carcel sin cosas tengo frio.

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

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ <u>Agilidad de los medianos</u>: Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ <u>valiente:</u> Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ <u>Afortunado:</u> Cuando saques un 1 en 1020 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.
- ▶ <u>Sigiloso por naturaleza</u>. Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.
- ▶ <u>Alquimista:</u> Has estudiado los secretos de la alquimia, y eres un experto es su práctica, obteniendo los siguientes
- ▶ <u>Arma mejorada</u>: 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.
- ▶ <u>Armadura</u>: Eres competente en armaduras ligeras, medias y escudos.
- ▶ <u>Armas</u>: Eres competente en armas sencillas.
- ▶ <u>Canalizador arcano mejorado:</u> 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.
- ▶ <u>Competencia con herramientas</u>: Posees competencia con suministros de alquimista.
- ▶ <u>Conjuros de alquimista</u>: 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.
- ▶ <u>Defensa mejorada:</u> 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.
- ▶ <u>Disparo repetido:</u> 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.
- ▶ <u>Elixir experimental</u>: A partir de nivel 3 cada vez que finalizas un descanso largo puedes producir un elixir experimental en un frasco vacío que toques.
- ▶ <u>Habilidades</u>: Pues escoger dos entre Conocimiento Arcano, Historia, Investigacion, Medicina, Naturaleza, Percepción y Juego de Manos.
- ▶ <u>Herramientas</u>: Eres competente en herramientas de ladrón, herramientas de manitas y otro tipo de herramientas a tu elección.
- ▶ <u>Imbuir objeto:</u> 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.
- ▶ <u>Mejora de característica</u>: 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.
- ▶ <u>Replicar objeto mágico</u>: 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

Copernico

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice Inteligencia CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN CONJUROS

15

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco Permite cr	<u>Creación Cristalina</u> rear obietos, de aspecto crist	Abjuración talino pero con la resistenció	1 acción a del acero, equivalentes a un	Concentración 10 minutos metro cubico que tenga una formas sin	Personal noles u definida	S, M
Truco	Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	v, S, M
epara una	, 1	no mayor de 1 pie) de un ob		lla metálica rota, las dos mitades de un		
) 1	Alarma	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	v, S, M
	a alarma contra intrusos en u a o entra en el área protegida			s. Una alarma, mental o audible, te alerta	e cuando una criatura I	Diminuta o
) 1	Caída de pluma	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	v, M
ige hasta conjuro,	cinco criaturas que estén ca no recibe daño por la caída, a	ayendo dentro del alcance. F aterriza de pie y el conjuro	teduce la velocidad de descer termina para ella.	iso hasta 60 pies por ronda. Si la criatu	ra aterriza antes de qu	ie termine
1	Catapulta	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	S
				stido ni transportado. Este vuela descri uperficie sólida. Si el objeto f	biendo una recta línea (de hasta 9
1	<u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	v, s
	ra que tocas recupera un núr en no muertos ni en construc		aal a 1d8/nivel de conjuro + tu	modificador por característica para lanz	ar conjuros. Este conju	ro no tiene
1	<u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	v, s
	presencia de la magia hasta tro del área que la tenga, y pl			acción para ver una débil aura alrededo	or de cualquier criatura	u objeto
1	Disfrazarse	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
			c.) para que sea diferente. Pr vación del conjuro desvela el e	uedes parecer 1 pie más alto o más ba ngaño.	jo y delgado, gordo o no	ormal.
1	<u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
e fortalec		ica de vida y consigues 1d4-	+4 (+5/nivel de conjuro por en	cima de 1) puntos de golpe temporales	mientras dura el conjur	O•
] 1 umina con	Fuego feérico I una luz azul, verde o violeta	Evocación (según decidas) el contorno	1 acción de todo objeto y criatura qu on visibles y cualquier ataque	Concentración 1 minuto e no supere una TS de Destreza que :	60 pies se encuentre en un cub	o de 20
_	Grasa		1 acción	1 minuto	C: 10-	
] 1 Ina grasa urno en el		Conjuración n un cuadrado de 10 pies de Destreza para no caer tur	2 lado y lo convierte en terren	o difícil. Las criaturas en pie en el área	60 pies , y las que entren o ten	v, S, M minen su
1	Identificar	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	v, S, M
Tocas un d onjuro que	objeto mágico para aprender e le afecte o que lo ha cread:	sus propiedades, modo de o. Si tocas una criatura, api	uso, necesidad de sintonizaci rendes qué conjuros le afecta	ón para usarlo y cargas restantes, si la n en ese momento.	s tiene. También descu	bres el
1	Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	٧
lna criatur .onjuros. E	ra de tu elección que puedas Este conjuro no tiene efecto r	ver dentro del alcance recu ni en no muertos ni en cons	ipera puntos de golpe iguales tructos.	a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificado	r por característica par	a lanzar
] 1 .a comida 1 enfermed		Transmutación ro de una esfera de 5 pies	1 acción (ritual) de radio cuyo centro sea un	Instantáneo punto que elijas dentro del alcance es	10 pies purificada y queda libre	V, S de venend
J 1	Retirada expeditiva	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	v, s
este conjui	1			adicional en cada uno de tus turnos has		
) 1	Salto	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	v, S, M
Tocas una	criatura y su distancia de s	alto se triplica hasta que el	conjuro termina.			
1	Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	v, S, M
	de un ataque a una criatura. O protege contra efectos de á	Cualquier criatura que le ata		Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo	•	aque o
<u> </u>	Zancada prodigiosa	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	v, S, M
Tocas a ur	na criatura por nivel de conjui	ro, cuya velocidad aumenta	en 10 pies hasta que el conjur	ro termina		
2	Rayo debilitador	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	v, s
				de conjuro a distancia, el objetivo sólo nn. Si la supera, el conjuro termina.	intlige la mitad de daño	con