



Thomas wayne "el Caballe...

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice 5

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Criminal

TRASFONDO

Legal maligno

ALINEAMIENTO

Mathi TCG

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +2
- Constitución +6
- Inteligencia +7
- Sabiduría 0
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +5
- Arcanos +4
- Atletismo -1
- Engañar +2
- Historia +7
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +4
- Juego de Manos +5
- Medicina 0
- Naturaleza +4
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión -1
- Religión +4
- Sigilo +5
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

22 CA +2 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 53

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
vara Arma de fu...	+2	1d6 -1 Contunden...
Daga	+5	1d4 +2 perforante

EQUIPO

- Placas y malla imbuida Defensa Mejorada CA 16
- Shield +2 CA 4
- Escudo CA 2
- Periap of wound Closure

Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal. Soy increíblemente lento en fiarme de alguien. Aquellos que parecen los más justos a menudo tienen más que ocultar.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuera, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)

IDEALES

Algo importante me fue sustraído y mi objetivo es robarlo de nuevo. Alguien que amaba murió a causa de un fallo que cometí. No volverá a pasar.

VÍNCULOS

no me importa arriesgarlo todo o a todos, en cuanto logre conseguir mi cometido.

DEFECTOS

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ebanista, Herramientas de herrero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Set de juego

Idiomas:

común, elfico

RASGOS Y ATRIBUTOS

Artifice Nivel 5:

- Arma de fuego arcana
- Arma mejorada
- Armadura
- Armas
- Canalizador arcano mejorado
- Cañón sobrenatural
- Competencia en herramientas
- Conjuros de artillero
- Defensa mejorada
- Disparo repetido
- Habilidades
- Herramientas
- Imbuir objeto
- La herramienta correcta
- Mejora de característica
- Replicar objeto mágico
- Retoques mágicos
- Tiradas de salvación

Dotas:

- Duro

Thomas Wayne "el Caballe...

NOMBRE DEL PERSONAJE

siempre en el combate ando con mi máscara con apariencia de murciélago y mi equipo, solo se ven mi ojos de una mirada penetrante que llega a causar miedo.

APARIENCIA



APARIENCIA

Hace mucho tiempo en una ciudad que podía mejorar con inventos y buenos deseos, la misma que quería ver no tan corrupta, la cual solo tengo una idea de lo que fui como médico, inventor y noble en aquel entonces... que creía en la justicia y el honor, hasta que un día un criminal le dio muerte a mi hijo Bruce, es allí donde tome a este sujeto y una ira se apodero de mí mientras lo golpeaba y me ensangrentaba por cada puñetazo que le daba, al ver a Martha la madre de mi hijo y ver su cuerpo entendí que nada sería lo mismo, desde que ella comenzó a reírse, salieron de su boca carcajadas como gritos de agonía y locura, es allí donde por fin abrí lo ojos y vi por fin lo que se había convertido la ciudad donde nací.

me convertí en un símbolo de miedo para los que un día se juzgaba como criminales. Luché contra Martha mientras

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.

► **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, 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 un ataque 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:** 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 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 un 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 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

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Thomas wayne "el Caballero de la...

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

CLASE SORTILEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agarre electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al 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).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	1 <u>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"/>	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'.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	2 <u>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 soportarlo. 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"/>	2 <u>Contorno borroso</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	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.						