



Mao Mao

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice 5

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Estudiante de Fiosmarcitu.. Miyuki

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☒ Constitución +4
- ☒ Inteligencia +6
- ☐ Sabiduría +2
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +6
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia +3
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☒ Investigación +6
- ☐ Juego de Manos +2
- ☒ Medicina +8
- ☒ Naturaleza +9
- ☒ Percepción +5
- ☒ Perspicacia +5
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión +3
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +5
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 33

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de curtidor, Herramientas de
ladrón, Herramientas de manitas, Kit de
herborista, Suministros de alquimista, Útiles de
cocinero, Útiles de envenenador

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de escamas CA 14
- Herramientas de ladrón
- Paquete de explorador de mazmorras
- Útiles de envenenador
- Útiles de Herborista
- Fragmento de hechizo
- Aceite de diddy
- ## **5. Saquito de supervivencia**
- Doblaje de la muerte
- Barratijas
- Pociones culturales
- Suministros de alquimista
- Útiles de cocinero
- Herramientas de curtidor
- Anillo de Esencia Astral

EQUIPO

Artifice Nivel 5:

- Arreglos Mágicos
- Canalizador Arcano Mejorado: +1 a las tiradas
de ataque de conjuros
- Ciencia Arcana
- Competencia con Herramientas
- Conjuros de Alquimista
- Despejantes
- Elixir Experimental: 1 elixir
- Experto en Alquimia
- Imbuir objeto
- Infusiones de artifice: Infusiones conocidas:
4 // objetos imbuidos: 2
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Mejora de Característica
- Pericia
- Replicar: Bolsa de contención
- Replicar: Vasija alquímica

Dotes:

- Envenenador
- Cirugía de Combate

Rasgos personalizados:

- Pasiva- Sentidos de bestia
- Dote de trasfondo

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Envenenador:** Puedes preparar y suministrar venenos letales, lo que te proporciona los siguientes beneficios: Cuando hagas una tirada de daño que cause daño de veneno, está ignorará la resistencia a ese daño. Puedes aplicar veneno a un arma o munición como acción adicional, en vez de como acción. También gan...
- ▶ **Cirujía de Combate:** Tu destreza y conocimientos médicos te permiten tratar heridas en medio del combate con precisión quirúrgica. Competencia en Herramientas obtienes competencia con las Herramientas de Peletero (curtidor) y con la habilidad de Medicina.
- ▶ **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...
- ▶ **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... - +1 a las tiradas de ataque de conjuros
- ▶ **Ciencia Arcana:** Aprendes el truco Reparar, no cuenta dentro del número de trucos de artifice que puedes conocer. Para ti tiene un alcance de 30 pies y puedes lanzarlo como acción. Siempre tienes preparado los conjuros Detectar magia e Identificar. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros sin gastar espacio de c...
- ▶ **Competencia con Herramientas:** obtienes competencia con suministros de alquimista. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.
- ▶ **Conjuros de Alquimista:** Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de alquimista". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artifice, pero no cuentan para el total de conjuros de artifice que preparas.
- ▶ **Despejamiento:** 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...
- ▶ **Elixir Experimental:** Tras un descanso largo, creas un elixir experimental en un frasco vacío usando suministros de alquimista. Tira en la tabla para su efecto; cualquier criatura puede beberlo. Dura hasta beberse o el siguiente descanso. Niveles 6 y 15 permiten crear 2 o 3 elixires. - 1 elixir
- ▶ **Experto en Alquimia:** Has dominado los elementos químicos mágicos: al lanzar un conjuro con tus suministros de alquimista, obtienes un bono igual a tu mod. de inteligencia (mín. +1) a una tirada de daño de ácido, fuego, veneno o necrótico, o a una tirada de curación de puntos de golpe.
- ▶ **Imbuir objeto:** Has obtenido la capacidad inyectar ciertas infusiones mágicas en objetos mundanos para convertirlos en objetos mágicos.
- ▶ **Infusiones de artifice:** Las infusiones de artifice son procesos extraordinarios que convierten rápidamente un objeto no mágico en un objeto mágico. La descripción de cada una de las siguientes infusiones indica el tipo de objeto que puede recibir, además de si el objeto mágico resultante requiere sintonización. Para a... - infusiones conocidas: 4 // objetos imbuidos: 2
- ▶ **La Herramienta Adecuada para la Tarea:** Con tus herramientas de ladrón o de artesano, puedes crear mágicamente un juego de herramientas de artesano en un espacio a 5 pies, usando 1 hora de trabajo, que puede coincidir con un descanso corto o largo. Aunque creadas mágicamente, no son mágicas y desaparecen al usar este rasgo de nuevo.
- ▶ **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 pareces estar lanzando conjuros de una manera convencional; parece que estás haciendo maravillas con objetos mundanos e inventos extravagantes.
- ▶ **Mejora de Característica:** Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2 o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 utilizando este rasgo.
- ▶ **Pericia:** A nivel 2, escoge dos habilidades en las que seas competente. Tu bonificador por competencia se duplica en cualquier prueba de característica que hagas que utilice una de las dos competencias elegidas. A nivel 9 puedes elegir otras dos habilidades en las que seas competente, para que estas tambi...
- ▶ **Replicar Bolsa de contención:** Esta bolsa posee un espacio interior considerablemente mayor que sus dimensiones exteriores, que son de 2 pies de diámetro en la abertura y 4 pies de profundidad. La bolsa puede contener hasta 500 libras, con un volumen máximo de 64 pies cúbicos. Siempre pesará 15 libras, independientemente del c...
- ▶ **Replicar vasija alquímica:** Esta vasija de cerámica parece capaz de contener un galón de líquido, y pesa 12 libras tanto si está llena como si no. Al agitarla se escucha un chapoteo proveniente del interior; incluso aunque esté vacía. Puedes usar una acción y nombrar un líquido de la tabla presentada abajo para que la vasi...
- ▶ **Pasiva- Sentidos de bestia:**
- ▶ **Dote de trasfondo:**

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	Filo de llamas verdes (Loto)	Evocación	1 acción	Instantáneo		V, M
Realizas un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté dentro del alcance del arma. Puedes utilizar tu característica de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño en lugar de usar Fuerza o Destreza. Si el ataque causa daño, puede ser daño de fuego o el tipo de daño normal...						
Truco	Guia	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.						
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.						
Truco	Saber druidico	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.						
Truco	Toque helado	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 Absorber Elementos	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	S
Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste.						
<input type="checkbox"/>	1 Buenas bayas	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.						
<input type="checkbox"/>	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 muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas (Loto)	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 2 o más, la curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que hayas empleado.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 Encontrar familiar	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 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.						
<input type="checkbox"/>	1 Infligir heridas	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	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 muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 Palabra de curación (Loto)	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivos o autómatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 2 o más, ...						
<input type="checkbox"/>	1 Rayo nauseabundo	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo de energía enfermiza arremete contra una criatura. Si le alcanzas con un ataque de conjuro a distancia, sufre 2d8 puntos de daño por veneno y debe superar una TS de Constitución o quedar envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 Esfera de llamas	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.						
<input type="checkbox"/>	2 Flecha ácida de Helf	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Lanzas una flecha verde reluciente que rocia a un objetivo con ácido. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, sufre 4d4 de daño por ácido inmediatamente y 2d4 al final de su siguiente turno. Si fallas, recibe la mitad del daño inicial. Ambos daños aumentan 1d4 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 Marchitar y florecer	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Invocas tanto la muerte como la vida en una esfera de 10 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance. Cada criatura de tu elección en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 2d6 de daño necrótico si falla, o la mitad de daño si tiene éxito.						
<input type="checkbox"/>	2 Potenciar característica	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 2 OO	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUNOS 5 PREPARADOS	TRUCOS 2 CONOCIDOS
----------------------	--------------------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2	<u>visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.							
<input type="checkbox"/>	2	<u>vórtice de formador</u>	Abjuración	1 acción	instantáneo	90 pies	V, S
Distorsionas mágicamente el espacio alrededor de otra criatura que puedas ver dentro del alcance.							