

Artifice 5

CLASE Y NIVEL

Noble

TRASFONDO

QueenSamantha

JUGADOR

Rassag académica

NOMBRE DEL PERSONAJE

Tiefling

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+2

14

- Fuerza +1
 - Destreza 0
 - Constitución +5
 - Inteligencia +6
 - Sabiduría -1
 - Carisma +2
- TIRADAS DE SALVACIÓN

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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 38

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo ligero	+4	1d4 +1 contundente...
Ballesta ligera	+3	1d8 perforante
Lanza	+4	1d6 +1 perforante
Thunder gauntlet...	+7	1d8 +4

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de herrero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Set de juego

Idiomas:

Común, infernal y abisal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
 - Armadura de bandas CA 17
 - Herramientas de ladrón
 - Paquete de explorador de mazmorras
 - Muda de ropas finas
 - Anillo con sello
 - Pergamino con árbol genealógico
 - Herramientas de ladrón
 - 0 Pendientes Plateados - Rango D
 - Relicario vahlok
 - vahlok - Escamas CA +1
 - 0 Pendientes Plateados - Rango C
 - * Mapa de la academia
 - * Balas 19
 - * poción de vida
- EQUIPO

Si me haces daño, te aplastaré, arruinaré tu nombre y salaré a tus campos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. Si obtengo más poder, nadie podrá decirme qué hacer. (Maligno)

IDEALES

La gente común debe verme como un héroe de la gente.

VÍNCULOS

Secretamente pienso que todo el mundo está por debajo de mí. Es un hecho que el mundo gira a mi alrededor.

DEFECTOS

- Tiefling
- Visión en la oscuridad
 - Legado infernal
 - Resistencia infernal
- Artifice Nivel 5:
- Arma Mejorada: +1 a las tiradas de ataque y daño
 - Armadura Arcana
 - Arreglos Mágicos
 - Ataque Adicional
 - Conjuros de Armero
 - Defensa Mejorada: +1 CA
 - Herramientas del oficio
 - Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 4 // objetos imbuidos: 2
 - La Herramienta Adecuada para la Tarea
 - Lanzamiento de Conjuros
 - Lanzamiento ritual
 - Modelos de Armadura
 - Replicar objeto mágico: vasija alquímica
 - Tiro de Repetición
- Dotes:
- Ullamas de Phlegethos
- RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Algunos sectores de la sociedad, creen que la riqueza y éxito de la familia se deben a un pacto con un demonio. Estos ha sido alimentados por el hecho de que Rassag nació como una Tiefling lo que ha llevado a que algunos la vean como una criatura infernal y sospechen que su herencia demoníaca se deba a un pacto oscuro. Sin embargo, la verdad es que Rassag no tiene conocimiento de un pacto realizado por sus antepasados, y ha tenido que enfrentarse a la discriminación y el rechazo por su apariencia y su origen demoníaco, a pesar de que ella misma no ha hecho ningún pacto con fuerzas oscuras, aún.

Nacida de una familia rica y respetada de la ciudad. Desde pequeña, siempre te sentiste diferente a los demás. Tenías una marca extraña en la piel, unos cuernos que salían de tu cabeza y una cola puntiaguda. Tu familia te explicó que esto se debía a que tenías sangre demoníaca en tus venas.

A pesar de las dificultades que se enfrentó por ser una Tiefling siempre fue una estudiante sobresaliente. La familia quería que siguiera sus pasos y se convirtiera en una noble, pero tenía otros planes. Le interesaba mucho la tecnología y la magia, y soñabas con convertirte en una artificer experta.

Con el apoyo de tus padres, comenzaste a estudiar en la escuela de artefactos mágicos más prestigiosa del reino. Allí, demostró ser una estudiante excepcionalmente talentosa, pero también te diste cuenta de que la

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

▶ **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este r...

▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

▶ **Llamas de Phlegthos:** Aprendes a convocar el fuego infernal y ponerlo a tu servicio. Obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Carisma o Inteligencia aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Cuando haces una tirada para calcular el daño de fuego de un conjuro que lances, puedes volver a tirar cualquier result...

▶ **Arma Mejorada:** Objeto: un arma sencill o marcial Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.
- +1 a las tiradas de ataque y daño

▶ **Armadura Arcana:** Gracias a tus actividades con la metalurgia, las armaduras han llegado a ser un conducto para tu magia. Como acción, puedes convertir una armadura que lleves puesta en Armadura Arcana, siempre que tengas a mano herramientas de herrero. Obtienes los siguientes beneficios mientras la lleves puesta...

▶ **Artefactos 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...

▶ **Ataque Adicional:** Cuando lleves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

▶ **Conjuros de Armero:** Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de armero". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que preparas.

▶ **Defensa Mejorada:** Objeto: una armadura o un escudo Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras lleva (si es una armadura) o porta (si es un escudo) el objeto con la infusión. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.
- +1 CA

▶ **Herramientas del Oficio:** Obtienes competencia con armaduras pesadas. También obtienes competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia con herramientas, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

▶ **Imbuir objeto:** Has obtenido la capacidad inyectar ciertas infusiones mágicas en objetos mundanos para convertirlos en objetos mágicos. Cuando obtengas este rasgo, elige cuatro infusiones de artífice que aprender de la sección "Infusiones de artífice". Podrás elegir más infusiones cuando llegues a determinados ...
- Infusiones conocidas: 4 // objetos imbuidos: 2

▶ **La Herramienta Adecuada para la Tarea:** Has aprendido a fabricar exactamente la herramienta que necesitas con herramientas de ladrón o de artesano a mano, puedes crear mágicamente un juego de herramientas de artesano en un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de ti. Para esta creación, necesitarás 1 hora de trabajo ininterrumpido, que ...

▶ **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. Produces tus...

▶ **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar de forma ritual aquellos conjuros de artífice de tu lista si están marcados como "ritual" y tienes preparado el conjuro.

▶ **Modelos de Armadura:** Puedes personalizar tu Armadura Arcana. Para ello, puedes elegir uno de los siguientes modelos de armadura: guardián o infiltrado. El modelo que elijas te brinda beneficios especiales mientras lo llevas puesto. Cada modelo incluye un arma especial. Al atacar con esa arma, puedes añadir tu modifi...

▶ **Replicar objeto mágico: 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...

▶ **Tiro de Repetición:** Objeto: un arma sencilla o marcial con la propiedad "munición" (requiere sintonización) Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella cuando se use para un ataque a distancia e ignora la propiedad "recarga" si la tiene. Si no cargás el arma c...

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>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>Filo de llamas verdes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S, M
Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y puedes hacer que salte fuego verde de ese objetivo a otra criatura de tu elección.						
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	1 <u>Atrapar</u>	Abjuración	1 minuto	8 horas	Toque	S, M
Mientras lanzas este conjuro, utilizas la cuerda para crear un círculo con un radio de 5 pies en el suelo. Cuando terminas de lanzarlo, la cuerda desaparece y el círculo se convierte en una trampa mágica. Esta última es casi invisible, por lo que es necesario tener éxito en una prueba de Intelige...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brebaje cáustico de Tasha</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Un chorro de ácido emana de ti en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar empapada en ácido durante la duración del conjuro o hasta que una criatura use su acción para ra...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caida de pluma</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Catapulta</u>	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...						
<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>Detectar magia</u>	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 <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>Falsa vida</u>	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.						
<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>Identificar</u>	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 afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<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>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Purificar comida y bebida</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Represión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Retirada expeditiva</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	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 <u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Flumanta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.						

Rassag académica

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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
<input type="checkbox"/>	2	<u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
<p>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.</p>							
<input type="checkbox"/>	2	<u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
<p>Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.</p>							
<input type="checkbox"/>	2	<u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
<p>Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.</p>							
<input type="checkbox"/>	2	<u>Telaraña</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
<p>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.</p>							
<input type="checkbox"/>	2	<u>Truco de la cuerda</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
<p>Una cuerda que toques se alza en el aire y, en el extremo más alto, se abre un portal invisible que lleva a un espacio extradimensional al que se accede trepando por la cuerda. Los ataques y conjuros no pueden atravesar el portal. Desde dentro se puede ver el exterior, pero no al contrario.</p>							