



Mao Mao

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice 5

CLASE Y NIVEL

Humano (Alternativo)

ESPECIE

Estudiante de Flosmarcitu.. Miyuki

TRASFONDO

JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
8DESTREZA
+2
14CONSTITUCIÓN
+1
12INTELIGENCIA
+3
16SABIDURÍA
+2
14CARISMA
0
10

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+6
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+6
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	+3
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+6
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+8
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+9
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+5
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+3
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+5
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+3BONIFICADOR DE COMPETENCIA
17 +2 30

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS 33

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+5	1d8 +2 perforante
Dardo	+5	1d4 +2 perforante
x2 dagas	+5	1d4 +2 perforante
x10 shurikens	+5	1d4
Bastón personal ..	+7	1d6 +4
Escudo garra	+5	1d4 +2
x2 Jabalinas	+2	1d6 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

- 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
- #**. Saquito de supervivencia**
- Doblaje de la muerte
- Barratijas
- Pociones culturales
- Suministros de alquimista
- Útiles de cocinero
- Herramientas de curtidor
- Anillo de Esencia Astral

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Abisal, común y efícos

APARIENCIA



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, esta ignorará la resistencia a ese daño. Puedes aplicar veneno a un arma o munición como acción adicional, en vez de como acción. También gan...
- **Cirugía 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 injectar 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 em...
- **Canalizador Arcano Mejorado:** objeto una vara, un bastón o una varita (requiere sintonización) Mientras sostenga 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 aumenta a +2 cuando... - +1 a las tiradas de ataque de conjuros
- **Ciencia Alquímica:** Aprendes el truco Reparar, no cuenta dentro del número de trucos de artífice 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 artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice 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 golpe.
- **Imbuir objeto:** Has obtenido la capacidad injectar ciertas infusiones mágicas en objetos mundanos para convertirlos en objetos mágicos.
- **Infusiones de artífice:** Las infusiones de artífice 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 alcanzas 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 también...
- **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 agitárla 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...
- **Pasivar- Sentidos de bestia:**
- **Dote de trasfondo:**

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Mao Mao

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTÉRISTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

2

00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Tiruco <u>Ello de llamas verdes (loto)</u>	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 <u>Guía</u>	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 <u>Reparar</u>	Tránsmutación	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 <u>Saber druídico</u>	Tránsmutación	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 <u>Idiote helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Crees 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 emplee tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Absorber Elementos</u>	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 impactas 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 <u>Buenas bayas</u>	Tránsmutación	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 ofre suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.						
<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>Curar heridas (loto)</u>	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 <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>Encontrar familiar</u>	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 <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>Infilar heridas</u>	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 <u>Palabra de curación</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación (loto)</u>	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 vivientes o automatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 2 o más, ...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo nauseabundo</u>	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 <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>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Crees 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 <u>Flecha ácida de Mef</u>	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 <u>Marchitar y florecer</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Invoca 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 <u>Potenciar característica</u>	Tránsmutación	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 Pd temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la afila. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						

Mao Mao

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice

CLASE SORTILEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

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>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 deformador</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S
		Distorsionas mágicamente el espacio alrededor de otra criatura que puedes ver dentro del alcance.				