

FUERZA

-1

8

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza 0
- Constitución +5
- Inteligencia +7
- Sabiduría +2
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias 0
- Arcanos +7
- Atletismo +2
- Engañar 0
- Historia +4
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación +4
- Juego de Manos 0
- Medicina +2
- Naturaleza +4
- Percepción +5
- Perspicacia +2
- Persuasión 0
- Religión +4
- Sigilo +3
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+3 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

14 **CA** 0 **INICIATIVA** 30 **VELOCIDAD (PIES)**

Puntos de Golpe Máximos 40

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8 **DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
FLARE	+3	1d6 Fuego

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

- Equipo de Protección M-OK CA 14
- Mochila de Nadezhda
- Monedero
- Indumentaria de la Milicia
- **BAGATELAS**
- * Un pedazo de obsidiana que siempre se siente cálido al contacto.
- * Una cadena con un par de chapas de metal oscuro, quemado, con los datos de Nadezhda, incluido el escuadrón al que pertenece.
- * Un cuchillo dentado. Fue dado a Nadezhda por "el ascua".

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

15 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ebanista, Herramientas de herrero, Herramientas de Hojalatero, Herramientas de ladrón, Juegos, vehículo (terrestre)

RASGOS Y ATRIBUTOS

Artifice Nivel 5:

- Arma de fuego arcana
- Bolsa de contención
- Canalizador arcana mejorado
- Cañón sobrenatural
- Competencia en armas de fuego
- Competencias en herramientas
- Conjuros de artillero
- Imbuir objetos: Infusiones conocidas: 4 / objetos imbuidos: 2
- La herramienta adecuada para el trabajo
- Lanzamiento de conjuros: Puedes usar cualquier herramienta con la que seas competente como foco arcana, también puedes usar cualquier objeto que tenga una de tus infusiones en su lugar.
- Lanzamiento ritual
- Retoques mágicos
- Ungüento curativo

Dotas:

- Lanzador en combate
- Versado en un elemento (Fuego)



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.
- ▶ **Versado en un elemento (Fuego):** Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Los conjuros que lances ignorarán la resistencia al daño del tipo elegido. Cuando tires el daño de uno de tus conjuros que inflija ese tipo de daño, puedes considerar cualquier 1 en los dados de daño como 2.
- ▶ **Arma de fuego arcana:** Sabes cómo convertir una varita, vara o un bastón en un arma de fuego arcana. Cuando finalizas un descanso largo puedes emplear herramientas de ebanista para inscribir símbolos especiales en una varita, vara o en un bastón y así convertirlos en un arma de fuego arcana. Cuando utilizas el arma de ...
- ▶ **Bolsa de contención:** Objeto mágico, poco común. 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 45 libra...
- ▶ **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:** 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 tí. El cañón Diminuto puede sostenerse en la mano. No puedes crear otro cañón hasta que no finalizas un descans...
- ▶ **Competencia en armas de fuego:** Si tu Dungeon Master utiliza las reglas sobre armas de fuego de la Guía del Dungeon Master, obtienes competencia en ellas.
- ▶ **Competencias en herramientas:** Posees competencia con las herramientas de ebanista. Si ya la poseías antes puedes escoger competencia en otras herramientas de artesano de tu elección.
- ▶ **Conjuros de artillero:** 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.
- ▶ **Imbuir objetos:** Has adquirido la capacidad de imbuir objetos mundanos con ciertas infusiones mágicas, convirtiendo esos objetos en mágicos. Elige 4 infusiones de la lista de infusiones, irás aprendiendo más a medida que subas de nivel. Podrás aplicar estas infusiones a objetos mundanos durante los descansos.
 - Infusiones conocidas: 4 / objetos imbuidos: 2
- ▶ **La herramienta adecuada para el trabajo:** Puedes usar tus herramientas de artesano para crear mágicamente un juego de herramientas de artesano en un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de tí. Para esta creación, necesitarás 1 hora de trabajo ininterrumpido, que puede coincidir con un descanso corto o largo.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia y tus herramientas. Puedes trabajar con tus herramientas para modificar tu lista de conjuros durante un descanso prolongado. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + la mitad de tu nivel de artífice.
 - Puedes usar cualquier herramienta con la que seas competente como foco arcana, también puedes usar cualquier objeto que tenga una de tus infusiones en su lugar.
- ▶ **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de artífice como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.
- ▶ **Retos mágicos:** Aprendes a imbuir una chispa de magia en objetos corrientes. Toca un objeto Diminuto para proporcionarte diferentes propiedades mágicas de forma indefinida. El número máximo de objetos es igual a tu modificador de Inteligencia.
- ▶ **Ungüento curativo:** Aplicas este unguento mágico para curar heridas sufridas durante las aventuras. Tiene 4 cargas. Como acción puedes consumir una carga y tocar una criatura, curará a la criatura tanto puntos de golpe como 1d6 + tu modificador de Inteligencia. El unguento recupera 1d4 cargas cada amanecer.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 2 OO	NIVEL 3 0	NIVEL 4 0	NIVEL 5 0	CONJUROS 6 PREPARADOS	TRUCOS 2 CONOCIDOS
----------------------	--------------------	--------------	--------------	--------------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Controlar llamas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo 1 hora	60 pies	S
Elige una llama no mágica que puedes ver dentro del alcance y que cabe dentro de un cubo de 5 pies. Le afectas de una de las siguientes maneras:						
	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>Reparar</u>	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.						
<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>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 <i>Proyectil mágico</i> .						
<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 sónico</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>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						
<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"/>	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>Pirotecnia</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	60 pies	V, S
Elige un área de llamas no mágicas que puedas ver y de un tamaño de hasta 5 pies dentro del alcance. Puedes apagar el fuego en esa área, y creas fuegos artificiales o humo cuando lo hagas.						
<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>Visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria para concederte la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.						