

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

13

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza -1
 - Destreza +1
 - Constitución +4
 - Inteligencia +6
 - Sabiduría +3
 - Carisma +1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
 - Arcanos +6
 - Atletismo -1
 - Engañar +1
 - Historia +8
 - Interpretación +3
 - Intimidar +1
 - Investigación +6
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +3
 - Naturaleza +4
 - Percepción +7
 - Perspicacia +5
 - Persuasión +1
 - Religión +4
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +3
 - Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 18

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga (2024)	+3	1d4 +1 perforante
Cimitarra (2024)	+1	1d6 +1 cortante
Varita de voluta E.	+6	1d8

- Cuero tachonado CA 12 empuñadora de espada

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

17 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Suministros de alquimista

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Humano (2024):

- Diestro
- Ingenioso
- Versátil

Artifice Nivel 2:

- Arreglos Mágicos
- Canalizador Arcano Mejorado
- Ciencia Arcana
- Competencias
- Imbuir Objeto: Infusiones conocidas: 4 //
- Objetos imbuidos: 2
- Lanzamiento de Conjurios
- Pericia
- Replicar Objeto Mágico
- Replicar Objeto Mágico: Anteojos de la Noche
- Replicar Objeto Mágico: varita de Secretos

Dotes:

- Iniciado en la magia (mago)

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Ingenioso:** obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- ▶ **Versátil:** obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- ▶ **Iniciado en la magia (Mago):** Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de clérigo, druida o mago. Elige un conjuro de nivel 1 de la misma lista que seleccionaste los trucos de ésta dote. Siempre tienes ese conjuro preparado.
- ▶ **Arreglos Mágicos:** Has aprendido crear objetos mundanos canalizando tu magia. Como acción de magia mientras sostengas tus herramientas de manitas puedes crear un objeto a 5 pies de ti de la siguiente lista: objeto Abaco, Abrojos, Aceite, Anillo de sellar, Antorcha, Ariete portátil, Balanza de mercader...
- ▶ **Canalizador Arcano Mejorado:** Objeto: una vara, un bastón o una varita (requiere sintonización). Mientras sostenga este objeto, una criatura recibirá un bonificador a las tiradas de ataque de conjuro igual a la mitad de tu bonificador por competencia. Además, la criatura ignorará la cobertura media y tres cuartos cuando realice...
- ▶ **Ciencia Arcana:** 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...
- ▶ **Competencias:** Como artífice, obtienes las siguientes competencias: Armadura: armaduras ligeras y medias, escudos. Armas: armas sencillas. Herramientas: herramientas de ladrón, herramientas de manitas, un tipo de herramientas de artesano a tu elección. Tiradas de salvación: Constitución, Inteligencia. Ha...
- ▶ **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 aprendas de la sección "Infusiones de artífice". Podrás elegir más infusiones cuando llegues a determinados ...
- Infusiones conocidas: 4 // objetos imbuidos: 2
- ▶ **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 parece estar lanzando conjuros de una manera convencional; parece que estás haciendo maravillas con objetos mundanos e inventos extravagantes. Herramientas...
- ▶ **Pericia:** 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 disfrutes...
- ▶ **Replicar Objeto Mágico:** Con esta infusión, replicas un objeto mágico concreto. Puede aprender esta infusión varias veces. Cada vez que lo hagas, elige un objeto mágico que puedas hacer con ella de los que hay disponibles en las tablas "Objetos replicables". El título de la tabla te indica el nivel que debes tener en la ...
- ▶ **Replicar Objeto Mágico: Anteojos de la Noche:** Mientras lleves estas lentes oscuras, tienes visión en la oscuridad hasta 60 pies. Si ya posees visión en la oscuridad, estos anteojos aumentan su alcance en 60 pies.
- ▶ **Replicar Objeto Mágico: varita de Secretos:** La varita tiene 3 cargas. Mientras la empuñes, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y, si hay alguna trampa o puerta secreta situada a 30 pies o menos de ti, la varita vibrará y apuntará a la más cercana. Este objeto recupera 103 cargas gastadas cada día, al amanecer.

Noir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Mano de mago (2o24)</u>	Conjuración	1 acción	Mantenido 1 minuto	30 pies	V, S
	Conjuras una mano espectral flotante. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, sacar un objeto o guardarlo, o verter el contenido de un vial. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 5 kg.					
	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 botella de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
	Truco <u>Reparar (2o24)</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Este conjuro repara una sola grieta o desgarrón en un objeto que toques. Mientras no tenga más de 30 cm de tamaño en ninguna de sus dimensiones, lo arreglarás sin dejar rastro del daño. Este conjuro puede reparar el componente físico de un objeto mágico, pero no puede restaurar su magia.					
	Truco <u>Voluta estelar</u>	Evocación	1 acción		60 pies	V, S
	Arrojás una mota de luz contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz una tirada de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 de daño radiante y, hasta el final de tu próximo empuje, emite luz tenue en un radio de 10 pies y no puede beneficiarse del estado invisible.					
<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>Entender idiomas (2o24)</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Mantenido 1 hora	Personal	V, S, M
	Hasta que el conjuro termine, entiendes el significado literal de las palabras que escuches o veas signadas en cualquier idioma. También comprendes todas las palabras escritas que ves, pero debes tocar la superficie en la que estén inscritas. Este conjuro no descifra mensajes secretos ni símbolos.					
<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 afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.					