

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

13

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +1
- ☒ Constitución +4
- ☒ Inteligencia +6
- ☐ Sabiduría +3
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ 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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+5

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 37

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- 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 cartógrafo, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Suministros de alquimista, Suministros de calígrafo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Humano (2024)

- Diestro
- Ingenioso
- Versátil

Artífice Nivel 4

- Arma de retorno
- Armadura de Fuerza Mágica
- Arreglos Mágicos
- Atlas del Aventurero
- Cartografía Mágica
- Ciencia Arcana
- Competencias
- Conjuros de Cartógrafo
- Herramientas del Oficio
- Imbuir Objeto: Infusiones conocidas: 5 //
Objetos imbuidos: 3
- Lanzamiento de Conjuros
- Pericia
- Pericia con Herramientas
- Replicar Objeto Mágico
- Replicar Objeto Mágico: Gorro de Respirar Bajo el Agua
- Replicar Objeto Mágico: vasija Alquímica

Dotes:

- Iniciado en la magia (mago)
- Afortunado

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 esta dote. Siempre tienes ese conjuro preparado.
- ▶ **Afortunado:** Tienes una cantidad de puntos de suerte igual a tu bonificador por competencia y puedes gastarlos en los siguientes beneficios. Ventaja a ti mismo. Desventaja a un enemigo. Recuperas los puntos de suerte gastados tras finalizar un descanso largo.
- ▶ **Arma de retorno:** Objeto: un arma sencilla o marcial con la propiedad "arrojadiza". Esta arma mágica concede un bonificador a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella igual a la mitad de tu bonificador por competencia y vuelve a la mano de su portador inmediatamente después de usarla para hacer un ataque...
- ▶ **Armadura de Fuerza Mágica:** Objeto: una armadura (requiere sintonización). Esta armadura tiene 6 cargas. El portador puede gastar las cargas de la armadura de las siguientes formas. Cuando realice una prueba de Fuerza o una tirada de salvación de Fuerza, podrá gastar 1 carga para añadir un bonificador a la tirada igual a ...
- ▶ **Atregos 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, objeto Abaco, Abrojos, Aceite, Anillo de sellar, Antorcha, Ariete, portátil, Balanza de mercaderes...
- ▶ **Atlas del Aventurero:** Siempre que finalices un descanso largo mientras sostienes unas herramientas de cartógrafo, puedes usarlas para crear un conjunto de mapas mágicos tocando al menos a dos criaturas (una de las cuales puedes ser tú mismo), hasta un número máximo de criaturas igual a 1 más tu modificador por Inteligencia...
- ▶ **Cartografía Mágica:** Obtienes los siguientes beneficios: Cartografía Iluminada. Puedes lanzar fuego feérico sin gastar un espacio de conjuro, contorneando a las criaturas afectadas como si estuvieran dibujadas en tinta. Puedes hacerlo un número de veces igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo una vez), y rec...
- ▶ **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...
- ▶ **Conjuros de Cartógrafo:** Cuando alcances un nivel de artífice especificado en la tabla "Conjuros de alquimista", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.
- ▶ **Herramientas del Oficio:** Obtienes los siguientes beneficios: Competencia con herramientas. Obtienes competencia con herramientas de cartógrafo y suministros de calígrafo. Si ya tienes estas competencias, obtienes competencias con otro tipo de herramientas de artesano que elijas. Creación de pergaminos. Cuando escribas ...
- ▶ **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: 5 // objetos imbuidos: 3
- ▶ **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. 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...
- ▶ **Pericia con Herramientas:** Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con una herramienta. Cuando hagas una prueba de característica que implique usar una de las herramientas en las que eres competente, puedes considerar cualquier resultado de 9 o ...
- ▶ **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 Gorro de Respirar Bajo el Agua:** Si estás bajo el agua y llevas puesto este gorro, puedes emplear una acción para pronunciar su palabra de activación y crear una burbuja de aire alrededor de tu cabeza. Te permitirá respirar bajo el agua de forma normal. La burbuja se mantendrá contigo hasta que vuelvas a pronunciar la palabra d...
- ▶ **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...

Noir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3

000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Mano de mago (2024)</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 pies) 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>Reparar (2024)</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 emite luz tenue en un radio de 10 pies y no puede beneficiarse del estado invisible.						
☐	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.						
☐	1 <u>Entender idiomas (2024)</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.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	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 tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o autómatas.						
☐	1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.						