



Urzmaktok Grojsh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice 2

CLASE Y NIVEL

Orco (MMotM)

ESPECIE

Erudito Enclaustrado (Con... Amazona)

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

-1

8

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +1
 - Destreza +1
 - Constitución +3
 - Inteligencia +4
 - Sabiduría +2
 - Carisma -1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
 - Arcanos +4
 - Atletismo +1
 - Engañar -1
 - Historia +4
 - Interpretación -1
 - Intimidar -1
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +4
 - Naturaleza +4
 - Percepción +2
 - Perspicacia +2
 - Persuasión -1
 - Religión +2
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

11 CA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 208

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

12 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Orco (MMotM):

- Visión en la oscuridad
- Complexión Fuerte
- Subidón de adrenalina
- Resistencia implacable

Artifice Nivel 2:

- Arreglos Mágicos
- Bálsamo Curativo
- Despejantes
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 4 //
- Objetos imbuidos: 2
- Lanzamiento de Conjurios
- Lanzamiento ritual
- Replicar objeto mágico: Antegios de la noche
- Replicar objeto mágico: Piedras mensajeras

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ **Complexión Fuerte:** Cuentas como una talla más al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.
- ▶ **Subidón de adrenalina:** Puedes realizar la acción de correr como acción adicional, además siempre que uses este rasgo, ganas un número de puntos de golpe temporales igual a tu bonificación de competencia. Puedes usar este rasgo un número a veces igual a tu bonificación de competencia, y recuperas todos los usos gastado...
- ▶ **Resistencia implacable:** Cuando te reduzcan a 0 puntos de vida pero no mueres, puedes bajar a 1 punto de vida. Una vez que usas este rasgo, no puedes hacerlo de nuevo hasta que termines un descanso largo.
- ▶ **Anteojos 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 emite...
 - ▶ **Bálsamo Curativo:** Objeto: Un frasco de loción. Puedes aplicar este bálsamo mágico para curar las heridas tuyas o de tus compañeros. El bálsamo curativo tiene 4 cargas. Como acción, puedes gastar una carga y tocar a una criatura, curando a esa criatura un número de puntos de golpe igual a $1d6 +$ tu modificador de "In..."
 - ▶ **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...
 - ▶ **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
 - ▶ **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.
 - ▶ **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: Piedras mensajeras:** Estas piedras pulidas vienen en parejas, cada una de ellas grabada de manera que su pareja es fácilmente identificable. Cuando tocas una piedra, puedes usar una acción para lanzar el conjuro recado desde ella. El objetivo es el portador de la otra piedra. Si no hay nadie portando la otra piedra, 1...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS