

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

8

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos +4
- ☒ Atletismo +3
- ☐ Engañar 0
- ☒ Historia +7
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar -1
- ☒ Investigación +8
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +4
- ☒ Percepción +4
- ☒ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión -1
- ☐ Religión +4
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+2

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo ligero	+3	1d4 contundente
Daga	+5	1d4 +2 perforante
Arma Renacentis...	+5	1d10 +2 perforant..
pistola de repeti...	+6	1d10 +3 Perforant..
Sansetsukon +1	+3	1d10 +3 Contunde...
Espada-gancho	+2	1d6 +2 no letal

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 14
- Escudo de repulcion CA 3
- Cinturon espada
- Defensa mejorada CA 1
- protesis de cola
- Grilletes
- Insignia de virtud latente
- Herramientas de ladrón
- Paquete de explorador de mazmorras
- Herramientas de manitas
- Herramientas de herrero
- Útiles de Cocina
- Draballo
- 0 Pendientes Plateados - Rango D
- ZiiDov Envolvente
- orbe de Dirección
- orbe del Tiempo
- compaña de regreso
- notas de sangre
- Poción - Curación x2
- Poción - Curación Mayor
- escama de dragon
- Talismán Arcano del Dominio versátil

Artículos en la mochila

Grilletes: 6 lb (2.72 kg)
Mochila: 5 lb (2.27 kg)
Munición Balas de Armas de Fuego (20): 4 lb (1.81 kg)
Pólvora (Cuerno): 2 lb (0.91 kg)
Viales (x3): 3/4 lb (0.34 kg)

EQUIPO

No me separo con facilidad de mi dinero y regatearé para conseguir el mejor trato posible. Siempre quiero saber cómo funcionan las cosas y qué mueve a la gente.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Cada uno debería ser libre de perseguir su propio estilo de vida (Caótico)

IDEALES

Algún día, volveré a mi gremio y probaré que soy el más grande artesano.

VÍNCULOS

Haré cualquier cosa para poner mis manos sobre algo raro o valioso.

DEFECTOS

Pseudo-Salamander de rafagas:

- Tipo de criatura
- Atletismo Innato
- Cola de obsidiana
- Gema Elemental: Cíclon
- Aptitud Ráfaga

Artífice Nivel 6:

- Armadura Arcana
- Armadura de Fuerza Mágica
- Arreglos Mágicos
- Ataque Adicional
- Conjuros de Armero
- Defensa Mejorada: +1 CA
- Escudo de Repulsión
- Herramientas del oficio
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 6 //
- objetos imbuidos: 3
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual
- Modelos de Armadura
- Pericia con Herramientas
- Replicar objeto mágico: vasija alquímica
- Sirviente Homúnculo
- Tiro de Repetición

Dotes:

- Don del Dragón Gema

Rasgos personalizados:

- competencia con armas de fuego

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de herrero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Suministros de Pintor

Idiomas:

común y dragon

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Johan Maxwell

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un joven de cabello oscuro y ligeramente rizado viste una elegante chaqueta larga blanca con detalles azules, complementada con una camisa azul oscuro y pantalones ajustados con un cinturón de cuero.

APARIENCIA



APARIENCIA

Maxwell intenta comportarse con elegancia y modales refinados, para no sentir que desperdicio los estudios que con esfuerzo sus padres le dieron siente que debe actuar como un noble. Sin embargo, le resulta difícil mantenerse en este "personaje", y a menudo se desvía hacia su naturaleza más curiosa y entusiasta, olvidando su fachada aristocrática.

Una vez en la Academia y después de cumplir su primera misión apenas al llegar, Maxwell finalmente regresa a su habitación y se pone a ordenar su equipaje.

Saca el huevo y, entre los antiguos planos del viejo Ranzel, encuentra uno titulado "Drago-Codex". El plano detalla que para hacer funcionar el huevo, debe llenar un vial con su sangre y ponerlo en la ranura correspondiente.

)

Una vez que Maxwell pone el vial con su sangre en la ranura, el huevo se ilumina y de él sale un pequeño lagarto mecánico.

)

Maxwell intenta tocarlo y al acercar su mano, el lagarto rápidamente escala su brazo y se coloca en su hombro. En el momento en que Maxwell hace contacto, siente una extraña conexión con la criatura.

(el Drago-Codex es estético)
(más adelante en la 3 se funcionará con la "ARMADURA ARCAICA" al usarla pero solo será estético)

su bebida favorita es la limonada de coco

NOTAS ADICIONALES

Nombre completo Johan Maxwell Skybreaker windrunner***Nacido en La Ciudad Bajo la Espada en Aurelia*** Maxwell, un joven inventor e ingeniero, se había forjado una reputación como un artesano competente en la vibrante ciudad de La Ciudad Bajo la Espada en Aurelia. Sus padres, Aeliana Skybreaker y Thaddeus Windrunner, eran conocidos comerciantes en la ciudad, dueños de el yunque dorado Desde pequeño, Maxwell mostró una curiosidad insaciable por el funcionamiento de los objetos, pasando horas en el taller de sus padres, desarmando y ensamblando los productos que llegaban para la venta.

El interés de Maxwell por la herrería surgió de manera inesperada. Un día, mientras ayudaba a su padre en la tienda, un herrero viajero entró buscando suministros. El herrero, un enano robusto con una barba larga y plateada, llevaba consigo herramientas y armas que brillaban con un acabado impecable. Maxwell quedó

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Tu tipo es elemental en lugar de humanoide.

► Atletismo Innato: Debido a tu estructura física naturalmente superior, obtienes competencia en atletismo.

► Cola de Obsidiana: Tienes una cola con la que puedes realizar ataques desarmados. Inflige 1d6 + Modificador de Fuerza de daño contundente al impactar. Además puedes usarla para intentar agarrar a una criatura como si se tratara de una mano libre. Si estás agarrando a una criatura con la cola, no puedes usarla para ...

► Gema Elemental Cíclic: A partir de nivel 3, como acción adicional puedes activar tu Gema Elemental. Al activar la Gema, y como acción adicional en cada turno durante el siguiente minuto, puedes forzar a una criatura que puedas ver en un rango de 30 pies a realizar una tirada de Salvación de destreza (CD 8 + Comp. + Mod...

► Aptitud Ráfaga: obtienes resistencia al daño de relámpago y 5 pies de movimiento extra.

► Don del Dragón Gema: Has mostrado cierto poder de los Dragones Gema, obteniendo los siguientes beneficios: Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Represalia telequinética. Cuando recibas daño de una criatura que está a 10 pies o menos de t...

► Armadura Arcana: Gracias a tus actividades con la metalurgia, las armaduras han llegado a ser un conducto para tu magia. Como acción, puedes convertir una armadura que lleves puesta en Armadura Arcana, siempre que tengas a mano herramientas de herrero. Obtienes los siguientes beneficios mientras la lleves puesta...

► 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 ...

► Arreglos 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 emi...

► Ataque Adicional: Cuando lleves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

► Conjuros de Armero: Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de armero". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artifice, pero no cuentan para el total de conjuros de artifice que preparas.

► Defensa Mejorada: Objeto: una armadura o un escudo Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras lleva (si es una armadura) o porta (si es un escudo) el objeto con la infusión. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.
- +1 CA

► Escudo de Repulsión: Objeto: un escudo (requiere sintonización) Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras porta este escudo. El escudo tiene 4 cargas. Mientras lo sostenga, la criatura podrá usar una reacción inmediatamente tras el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo para gastar 1 d...

► Herramientas del Oficio: Obtienes competencia con armaduras pesadas. También obtienes competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia con herramientas, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

► 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 artifice que aprender de la sección "Infusiones de artifice". Podrás elegir más infusiones cuando llegues a determinados ...
- Infusiones conocidas: 6 // objetos imbuidos: 3

► La Herramienta Adecuada para la Tarea: Has aprendido a fabricar exactamente la herramienta que necesitas con herramientas de ladrón o de artesano a mano, puedes crear mágicamente un juego de herramientas de artesano en un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de ti. Para esta creación, necesitarás 1 hora de trabajo ininterrumpido, que ...

► 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. Produces tus...

► Lanzamiento ritual: Puedes lanzar de forma ritual aquellos conjuros de artifice de tu lista si están marcados como "ritual" y tienes preparado el conjuro.

► Modelos de Armadura: Puedes personalizar tu Armadura Arcana. Para ello, puedes elegir uno de los siguientes modelos de armadura guardián o infiltrado. El modelo que elijas te brinda beneficios especiales mientras lo llevas puesto. Cada modelo incluye un arma especial. Al atacar con esa arma, puedes añadir tu modifi...

► Pericia con Herramientas: Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con una herramienta.

► Repicar 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...

► Serviente Homúnculo: Objeto una gema o un cristal que valga al menos 100 po Aprendes métodos intrincados para crear mágicamente un homúnculo especial que te sirve. El objeto imbuido será el corazón de la criatura y el cuerpo se creará a su alrededor inmediatamente. Tú decides el aspecto del homúnculo. A algunos ar...

► Tiro de Repetición: Objeto un arma sencilla o marcial con la propiedad "munición" (requiere sintonización) Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella cuando se use para un ataque a distancia e ignora la propiedad "recarga" si la tiene. Si no cargás el arma c...

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

7

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Filo Atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y luego queda envuelto en una energía explosiva hasta el principio de tu siguiente...						
	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>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 impactes 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>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>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<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"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o saltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.						
<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>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la actitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Potenciar característica</u>	Transmutación	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 Ps temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						