

FUERZA

-2

7

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+5

20

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -2
- Destreza +3
- Constitución +5
- Inteligencia +8
- Sabiduría +1
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +3
- Arcanos +8
- Atletismo -2
- Engañar -1
- Historia +8
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +8
- Juego de Manos +3
- Medicina +1
- Naturaleza +5
- Percepción +4
- Perspicacia +1
- Persuasión -1
- Religión +5
- Sigilo +3
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 38

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Common, Gnomish

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+7	1d8 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 3
- 1 Concepto | Situación |
- |-----|
- 1 Experiencia 1947.5xp |
- 1 Riqueza 1136po |
- 1 D. Descanso 1 1o2DD |

- * +1 All-Purpose Tool (Cuestiones de alquimista)
- * 3 Pociones menores
- * Inspiración (Semtex)

- * bottle of black ink
- * quill
- * small knife,
- * letter from a the maste posing a question you have not yet been able to answer
- * set of common clothes and
- * Peta de 1oopo

- backpack (Dungeoneer's Pack)
- crowbar
- hammer
- 1o pitons
- 1o torches
- tinderbox
- 5o feet of hempen rope

EQUIPO

Autónomo:

- Tipo
- Carcasa blindada
- Construido para el éxito
- Máquina autocurativa
- Naturaleza mecánica
- Descanso del centinela
- Diseño especializado

Artífice Nivel 5:

- Arma de Fuego Arcana
- Arreglos Mágicos
- Cañón Sobrenatural
- Competencia con Herramientas
- Conjuros de Artillero
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 4 // objetos imbuidos: 2
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual

Rasgos personalizados:

- Luz de Mente

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Atlas fue creado en un laboratorio perdido en Trietta Hills, una región apartada de Faerûn, por un gnomo inventor de grandes aspiraciones y habilidades en la magia arcana. Diseñado como un autómata para asistir en experimentos complejos y en la práctica de la magia, Atlas aún estaba en proceso de construcción cuando un fatídico accidente cambió el rumbo de su existencia. En medio de un experimento arriesgado con artefactos de energía estelar, una explosión mágica devastó el laboratorio. Cuando el humo se disipó, el creador de Atlas había desaparecido sin dejar rastro.

Entre los restos del laboratorio, otros investigadores hallaron a Atlas, apenas ensamblado y rodeado de notas crípticas del gnomo desaparecido. Entre ellas, una instrucción clara: si él no podía completar el proyecto, Atlas debería ser enviado a un relojero de Silvermoon llamado Mario Percolini, un antiguo colega y amigo. Así, Atlas,

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Tipo:** Eres un Constructo.

► **Carcasa blindada:** Estás encerrado en metal delgado o algún otro material duradero. Mientras no lleves armadura, tu Clase de Armadura base es 13 + tu modificador de Destreza.

► **Construido para el éxito:** Puedes añadir un d4 a una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación que hagas, y puedes hacerlo después ver la tirada del d20 pero antes de que se resuelvan los efectos de la tirada. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos lo...

► **Máquina autocurativa:** Si te lanzan el conjuro reparar, puedes gastar un Dado de Golpe, tirarlo y recuperar una cantidad de puntos de golpe iguales a la tirada más tu modificador de Constitución (mínimo de 1 punto de golpe). Además, tu creador te diseñó para beneficiarte de varios conjuros que preservan la vida pero q...

► **Naturaleza mecánica:** Tienes resistencia al daño por veneno e inmunidad a las enfermedades, y tienes ventaja en tiradas de salvación contra quedar paralizado o envenenado. No necesitas comer, beber o respirar.

► **Descanso del centinela:** Cuando llevas a cabo un descanso largo, pasas al menos 6 horas en un estado inactivo e inmóvil, en lugar de dormir. En este estado pareces inerte, pero permaneces consciente.

► **Diseño especializado:** obtienes dos competencias con herramientas de tu elección, seleccionadas del Manual del jugador.

► **Arma de Fuego Arcana:** Sabes cómo convertir una varita, un bastón o una vara en un arma de fuego arcana, un canalizador para tus conjuros destructivos. Tras finalizar un descanso largo, puedes utilizar herramientas de ebanista para tallar sellos especiales en una varita, un bastón o una vara y convertirlos en tu arma d...

► **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...

► **Cañón Sobrenatural:** Has aprendido a crear un cañón mágico. Con el uso de herramientas de ebanista o de herrero, podrás llevar a cabo una acción para crear mágicamente un cañón sobrenatural Pequeño o Diminuto en un espacio sin ocupar sobre una superficie horizontal a 5 pies o menos de ti. Un Cañón Sobrenatural Pequeño...

► **Competencia con Herramientas:** obtienes competencia con herramientas de ebanista. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

► **Conjuros de Artillero:** Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de artillero". 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.

► **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: 4 // Objetos imbuidos: 2

► **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 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 artifice de tu lista si están marcados como "ritual" y tienes preparado el conjuro.

► **Luz de Mente:** Una Bullseye Lantern mágica que se encuentra en la cabeza de Atlas. Esta linterna emite luz brillante en un cono de 60 pies y luz tenue adicional hasta 60 pies. En su interior, luciérnagas mágicas brillan y pueden ser activadas con el poder del pensamiento.

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>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 botella de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
<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>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 'Proyectil mágico'.						
<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>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.						
<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>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.						
<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>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<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>Vórtice deformador</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S
Distorsionas mágicamente el espacio alrededor de otra criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución (el objetivo puede optar por fallar), o será teletransportado a un espacio desocupado de tu elección que puedas ver dentro del ...						