

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

15

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia +3
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +4
- ☐ Arcanos +3
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar +2
- ☐ Historia +3
- ☐ Interpretación +2
- ☐ Intimidar +2
- ☒ Investigación +5
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +3
- ☒ Percepción +2
- ☒ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión +2
- ☐ Religión +3
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 25

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+2	1d6 +2 perforante
Ballesta ligera	+2	1d8 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Hago suposiciones distintas a quienes me rodean sobre el espacio personal invadido desprecupadamente el espacio vital ajeno de manera inocente o reacciono a una invasión del mío por ignorancia. Tengo mis opiniones sobre qué es comida y que no. Me parece que los hábitos alimentarios de quienes me rodean son fascinantes, confusos o repugnantes.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

Siento debilidad por los estupefacientes nuevos y otros placeres de este lugar.

DEFECTOS

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

12

Competencias:

- Herramientas de cartógrafo, Herramientas de manitas, Set de juego

Idiomas:

común, gnomo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Paquete de ladrón

EQUIPO

Autonomo:

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

Jumpers Nivel 3:

- Destreza Temporal
- Portador de objetos
- Salto Espacial
- Sendero del Jumper

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Toylokazo ke-erosen o kero es una maquina separada de su creador tras un breve conflicto en su lugar de creación, no recuerda si fue un taller o un simple garaje de alguien que creia mecanico, su personalidad volátil como el keroseno y el fuego en sus pasos en su pasión para avanzar errando por todos lugares para encontrar su propósito o lugar donde pertenecer

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.

► Destreza Temporal: Puedes ralentizar ligeramente el tiempo alrededor de ti para moverte con mayor velocidad o mejorar tu percepción. Durante un turno, puedes añadir tu modificador de Inteligencia a tus chequeos de Destreza o Percepción

► Portador de objetos: Puedes llevar contigo objetos de hasta tu tamaño cuando te teletransportas.

► Salto Espacial: Desde el nivel 1, puedes teletransportarte instantáneamente a cualquier lugar que puedas ver claramente dentro de un rango limitado.

► Sendero del Jumper: Puedes elegir entre uno de los senderos del Jumper que se enfocara en tu forma de combatir contra criaturas o de relacionarte con ellas.

1. cuando usa su habilidad de escucha un cuetazo

2. su personalidad es bastante rapida, no tiende a ser muy sutil al momento de hablar, tiende a interrumpir con sus rapidas palabras, no suele entender costumbres ajenas o los dioses como tal, pueden considerarlo molesto, suele desafiar la logica y la razon de los demas por directa ignorancia

3. le gusta probar tipos de combustibles diferentes que lo energizan y motivan mas o mejoras que lo hagan mas útil lo que lo impulsa a la aventura

4. suele sentirse incomprendido en los momentos donde esta solo lo que hace que pueda bajar la guardia o desmotivarse por eso prefiere siempre hablar de algo, romper estos silencios o simplemente no darle importancia al momento para evitar dejar de avanzar y cree que su creador es un buen motivo para avanzar y se pregunta el como es su creador, seria bueno conocerlo

5. Necesita consumir combustibles para funcionar pero, Cuando consume distintos tipos de combustibles en exceso, normalmente obtendra buffos de turnos extra, extra pies, puntos extra, ect esto hablado con el DM y que pueden variar incluso, dependiendo del combustible solo que esto hara que se funda y lleque a perder puntos de vida permanentes hasta que se le apliquen reparaciones ya sea con magia o manual pero es difícil esta segunda ya que es un mecanismo algo complejo

6. Cuando cae en agua, adquiere desventajas en movilidad, turnos, puntos etc esto debido a que su sistema se comienza a enfriar y hacer que se apague hasta que se encienda. Si entra en un lugar con poco oxigeno como una cueva donde su fuego apagara y el calor se reduce, obtendra desventajas mas pequeñas o similares dependiendo del grado de oxigeno pero aguanta mas que la persona promedio

7. puede aguantar mucho mas en terrenos de fuego o lava ya que pese que no sufra el efecto de quemadura o etc este si pasa demasiado tiempo en fuego o algo mas de lo requerido en lava, se comenzara a fundir y sufrir daño o incluso daño de puntos de vida permanentes perdidos hasta conseguir reparaciones

8. Puede mejorarse a si mismo al ser un constructo aplicando mejoras a su resistencia, movilidad o cosas ofensivas todo dependiendo del tipo de mejora que tenga

NOTAS ADICIONALES

RASGOS