



Guerrero 7, Pícaro 4, Artíf... Forastero errante

SaitowDgaster

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Cayde-6 Cazador de la va..

Exo-Cazador

Legal bueno

NOMBRE DEL PERSONAJE

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+6
	23

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	+1
	13

SABIDURÍA	+3
	16

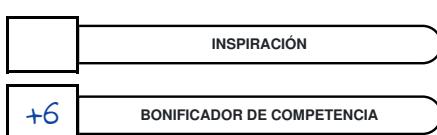
CARISMA	-1
	8

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+5
<input type="radio"/> Destreza	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+8
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	+3
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+12
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+5
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+12
<input type="radio"/> Medicina	+3
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+15
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+9
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+18
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+9
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES



Puntos de Golpe Máximos 140

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 18d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO TIPO
Tyrannys End	+14	3d10 + 1 + 3d10 + 8
Pistola De virtua...	+14	3d10+3d10+1d8 + 8
Cuchilla Del Vacío	+12	6d8 + 6

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

25

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

- Armadura Corazón De Cero CA 16
- Yelmo Flajelador CA +1
- Runa fragmentada: Golpe de presión
- Runa Conquistador
- Herramientas de artesano
- Herramientas de herrería
- Set de juego
- Paquete de explorador de mazmorras
- Herramientas de ladrón
- Kit de disfraz
- Kit de envenenador
- Herramientas de manitas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Exo-Cazador:

- Edad
- Alineamiento
- Resiliencia construida
- Protección integrada
- Descanso de centinela
- Diseño especializado
- Idiomas
- Reboot
- Instinto de Explorador
- Maestro de la Recarga Rápida
- Mano del Póker
- Brazos secundarios
- Visión del Guardián
- Resistencia Mental

Guerrero Nivel 7:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Armero
- Ataque adicional 2 ataques
- Ataque de precisión
- Competencia con armas de fuego
- Desenfundado rápido
- Disparo de desarme
- Disparo en movimiento
- Disparo violento
- Gran tirador
- Tomar aliento
- Técnica Superior

Pícaro Nivel 4:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Competencias adicionales
- Jerga de Ladrones
- Puntería excelente: Daño adicional +2
- Tiro con arco

Artífice Nivel 4:

- Armadura Arcana
- Arreglos Mágicos
- Conjuros de Armero
- Defensa Mejorada: +1 CA
- Herramientas del Oficio
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 4 //
- Objetos imbuidos: 2
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

Cayde-6 Cazador de la va...

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Edad:** Un forjado típico tiene entre dos y treinta años. La vida útil máxima de los forjados sigue siendo un misterio; hasta ahora, los forjados no han mostrado signos de deterioro debido a la edad. Eres inmune a los efectos mágicos del envejecimiento.
- **Alineamiento:** La mayoría de los forjados se consuelan en orden y disciplina, tendiendo hacia la ley y la neutralidad. Pero algunos han absorbido la moralidad, o la falta de ella, de los seres con los que sirvieron.
- **Resiliencia construida:** Fuiste creado para tener una fortaleza notable, representada por los siguientes beneficios: Tienes ventaja en tiradas de salvación para evitar ser envenenado, y tienes resistencia al daño de veneno. No necesitas comer, beber ni respirar. Eres inmune a las enfermedades. No necesitas dormir, y...
- **Protección integrada:** Tu cuerpo tiene capas defensivas incorporadas, que se pueden mejorar con armadura. Obtienes un bonificador de +1 a la Clase de Armadura. Solo puedes ponerte una armadura con la que tengas competencia. Para ponerte una armadura, debes incorporarla a tu cuerpo en el transcurso de 1 hora, durante...
- **Descanso de centinela:** Cuando realizas un descanso prolongado, debes pasar al menos 6 horas en un estado inactivo e inmóvil, en lugar de dormir. En este estado, pareces inerte, pero no te deja inconsciente, y puedes ver y escuchar con normalidad.
- **Diseño especializado:** obtienes competencia con una habilidad y una herramienta a tu elección.
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y un idioma a tu elección.
- **Reboot:** Estos poseen la capacidad de cuando fallan una tirada de salvación repetirla en ventaja puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a la mitad de tu BC y recuperaras todos los usos después de un descanso corto o largo
- **Instinto de Explorador:** Tienes una capacidad innata para la exploración y la supervivencia, reminiscencia de tu vida humana y tu programación. Eres competente en la habilidad Supervivencia o Acrobacias (a tu elección)
- **Maestro de la Recarga Rápida:** Como Cazador, la fluidez del combate es vital. Cuando usas la acción de Retirarse o Esconderte en tu turno, puedes realizar una acción de objeto gratuita para interaccionar con un objeto (como tomar una poción, sacar o envainar un arma) inmediatamente
- **Mano del Póker:** obtienes un dado de suerte que puedes emplear al momento de lanzar cualquier tirada relacionada a 1d20
- **Brazos secundarios:** Tienes dos brazos secundarios ligeramente más pequeños debajo de tu par de brazos primarios. Los brazos secundarios pueden manipular un objeto, abrir o cerrar una puerta o contenedor, recoger o dejar un objeto diminuto, o empuñar un arma que tenga la propiedad ligera.
- **Visión del Guardian:** Ganás visión en la oscuridad hasta 60 pies viendo en oscuridad como si fuera penumbra y en penumbra como si fuera luz brillante no puedes distinguir colores solo tonos de azul
- **Resistencia Mental:** Ganás ventaja en las tiradas de salvación contra el estado de Asustado y contra cualquier efecto de magia que intente alterar tus recuerdos o tu mente de forma no letal
- **Pistolero ambidiestro:** Has perfeccionado la habilidad de luchar con armas en ambas manos, ya sea a distancia o en combate cuerpo a cuerpo, maximizando tu capacidad ofensiva. obtienes los siguientes beneficios. Cuando realizas la acción de ataque con un arma cuerpo a cuerpo o de fuego, puedes usar tu acción adicional ...
- **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso
- **Armero:** Ganás competencia con las herramientas de artesano. Puedes usarlas para fabricar municiones a la mitad del costo, reparar armas de fuego dañadas o incluso extraer y crear nuevas (a discreción del DM). Algunas armas de fuego extremadamente experimentales e intrincadas solo están disponibles a través...
- **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques
- **Ataque de precisión:** Cuando realizas una tirada de ataque con arma contra una criatura, puedes gastar un dado de superioridad para añadirlo a la tirada. Puedes usar esta maniobra antes o después de la tirada de ataque, pero debe ser antes de que ningún efecto del ataque sea aplicado.
- **Competencia con armas de fuego:** obtienes competencia con armas de fuego, lo que te permite agregar tu bonificación de competencia a los ataques realizados con armas de fuego.
- **Desenfundado rápido:** Agregas tu bonificador de competencia a tu iniciativa. También puedes guardar una arma de fuego y luego desenfundar otra arma de fuego como interacción de un solo objeto en tu turno.
- **Disparo de desarme:** Cuando haces un ataque con arma de fuego contra una criatura, puedes gastar un punto de arena para intentar disparar un objeto de sus manos. Si el ataque impacta, la criatura sufre daño normal y debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o soltará 1 objeto sostenido de tu elección y ha...
- **Disparo en movimiento:** Cuando haces un ataque con arma de fuego contra una criatura, puedes gastar un punto de arena para intentar derribar a un objetivo en movimiento. Si el ataque impacta, la criatura sufre daño normal y debe realizar una tirada de salvación de Fuerza o será derribada.
- **Disparo violento:** Cuando haces un ataque con arma de fuego contra una criatura, puedes gastar uno o más puntos de arena para mejorar la volatilidad del ataque. Por cada punto de arena gastado, el ataque gana un +2 a la puntuación de Errado (Misfire) del arma de fuego. Si el ataque impacta, puedes tirar un dado de ...
- **Gran tirador:** Aprendes a realizar poderosos disparos para desactivar o dañar a tus oponentes usando tus armas de fuego. Truco de Disparo. Aprendes dos potentes tipos de trucos de disparo a tu elección, que se detallan en "Truco de Disparo". Muchas de estas maniobras mejoran el ataque de alguna manera. Cada uno...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Cayde-6 Cazador de la Vanguardia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3
PREPARADOS

TRUCOS

2
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Repárrar</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.					
Truco	<u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puedes tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puedes tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas en 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"/>	<u>1 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 infinge 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.					