

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-3

4

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-2

6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza +3
- Constitución +4
- Inteligencia -3
- Sabiduría 0
- Carisma -2

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

15 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Desgarro potenc...	+3	1d8 +1 Fuerza (co.
Reparación (3/día.	+0	2d8 +1 (cons. Acc.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

Idiomas:

Entiende los idiomas que habla su artificiera/o

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Sin clase / No class Nivel 1

Rasgos personalizados:

- Inmunidad a daño veneno y estados hechizado, envenenado y fatiga
- Visión en la oscuridad a 60 pies
- Poder de Maestr@
- Vigilante
- Desgarro potenciado
- Reparación (3/día)
- Reacción: Despistar Ataque
- Vida: puntos de golpe

Steel Defender

NOMBRE DEL PERSONAJE

Imaxe de: https://www.reddit.com/r/characterdrawing/comments/hocs9q/rf_alternate_steel_defender/

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Inmunidad a daño veneno y estados hechizado, envenenado y fatiga
- ▶ Visión en la oscuridad a 60 pies:
- ▶ Poder de Maestr@: Cuando el bonificador de competencia se incrementa, se añade 1 a - Las habilidades y tiradas de salvación en las que tiene competencia - Modificadores de ataque y daño del ataque Desgarro potenciado - Puntos de golpe recuperados cuando se le aplica "Reparar"
- ▶ Vigilante: No se le puede sorprender
- ▶ Desgarro potenciado: Acción de orden (consume acción bonus de artificier@) Ataque cuerpo a cuerpo +3+Art.Comp. Alcance de 5 pies, contra un objetivo que puedas ver. Daño: 1d8+1+Art.Comp. de fuerza.
- ▶ Reparación (3/día): Acción de orden (consume acción bonus de artificier@) Sus mecanismos mágicos internos reparan 2d8+1+Art.Comp. sobre sí o cualquier constructo u objeto que tenga a 5 pies
- ▶ Reacción: Despistar Ataque: Puede imponer desventaja a una tirada de ataque contra una criatura que pueda ver a 5 puntos de su posición, siempre que el ataque no sea contra él/la defender
- ▶ Vida puntos de golpe: CON (Defender) + INT (Artf) + Artf. level * 5

NOTAS ADICIONALES

RASGOS