DUNGEONS & DRAGONS

Sin clase / No class 1	Constructo	Amazoa
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Steel Defender	Steel Defender	Neutral
NOMBRE DEL PERSONAJE	ESPECIE	ALINEAMIENTO
		PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+2 (14)
DESTREZA	+1 (12)
CONSTITUCIÓN	+2 (14)
INTELIGENCIA	-3 (4)
SABIDURÍA	0 (10)
CARISMA	-2 (6)

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ 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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15	+1	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

Idiomas:
Entiende los idiomas que habla su artificiera/o

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

© 2024 - Nivel20 v2.0.9

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

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 el/la defender
- Vida: puntos de golpe: CON (Defender) + INT (Artf) + Artf. level * 5

NOTAS ADICIONALES

RASGOS