

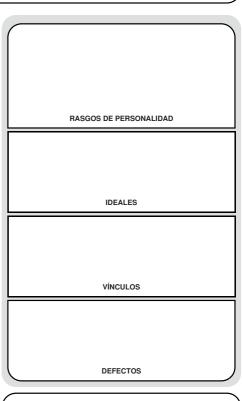
Steel Defender

NOMBRE DEL PERSONAJE

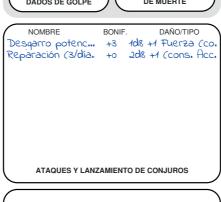
Sin clase / No class 1 Amazoa Constructo CLASE Y NIVEL TRASFONDO JUGADOR Steel Defender Neutral ESPECIE ALINEAMIENTO **PUNTOS DE EXPERIENCIA**



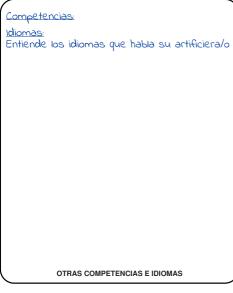


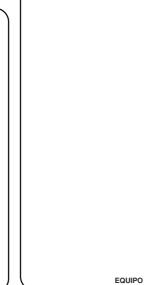






Sin clase / No class Nivel 1: Rasgos personalizados:
- Inmunidad a daño veneno y estados hechizado, envenenado y fatiga - Visión en la oscuridad a 60 pies Poder de Maestr@ vigilante Desgarro potenciado Reparación (3/día) - Reacción: Despistar Ataque - Vida: puntos de golpe





RASGOS Y ATRIBUTOS

maxe de: https://www.reddit.com/r/characterdrawing/comments/hocs9g/rf_alternate_steel_defender/

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



HISTORIA DEL PERSONAJE

- Inmunidad a daño veneno y estados hechizado, envenenado y fatiga:
- Visión en la oscuridad a 60 pies:
- ▶ <u>Poder de Maestr@</u>: 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"
- ▶ <u>Vigilante:</u> No se le puede sorprender
- ▶ <u>Desgarro potenciado</u> Acción de Orden (consume acción bonus de artificier@) Ataque cuerpo a cuerpo +3+ArtiComp. Alcance de 5 pies, contra un objetivo que puedas ver. Daño 1d8+1+Art.Comp. de fuerza.
- ▶ <u>Reparación (3/dia)</u> Acción de Orden (consume acción bonus de artificier@) Sus mecanismos mágicos internos reparan 208+1+Art.Comp. sobre sí o cualquier constructo u objeto que tenga a 5 pies
- ▶ <u>Reacción Despistar Ataque</u>: 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
- ▶ <u>Vida: puntos de golpe:</u> CON (Defender) + INT (Artf) + Artf. level * 5

NOTAS ADICIONALES

RASGOS