

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

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Desgarro potenc...
Reparación (3/día.

BONIF.

+3

0

DAÑO/TIPO

1d8 +1 Fuerza (co.

2d8 +1 (cons. Acc.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

Idiomas:

Entiende los idiomas que habla su artificiera/o

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

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: $+3 + \text{Art. Comp.}$. Alcance de 5 pies, contra un objetivo que puedas ver. Daño: $1d8 + 4 + \text{Art. Comp.}$ de fuerza.
- ▶ Reparación (3/día): Acción de orden (consume acción bonus de artificier@) Sus mecanismos mágicos internos reparan $2d8 + 4 + \text{Art. Comp.}$ 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 ella/la defender
- ▶ Vida puntos de golpe: $\text{CON (Defender)} + 10T (\text{Art@}) + \text{Artf. level} \times 5$

NOTAS ADICIONALES

RASGOS