

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 ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

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

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

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 Maestría: 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+Artf.Comp. Alcance de 5 pies, contra un objetivo que puedas ver. Daño: 1d8+1+Artf.Comp. de fuerza.
- ▶ Reparación (3/día): Acción de orden (consume acción bonus de artificier) Sus mecanismos mágicos internos reparan 2d8+4+Artf.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