

IRON KINGDOMS

NOMBRE DEL SIERVO DE VAPOR

CHASIS	CÓRTEX	NOMBRE DEL JUGADOR
CARGA DE COMBUSTIBLE	TIEMPO DE COMBUSTIÓN	



FUERZA



BONIFICADOR POR COMPETENCIA



ENFOQUE MÁXIMO



DESTREZA



CD DE IMPULSO



CONSTITUCIÓN

_____ Fuerza
_____ Constitución
TIRADAS DE SALVACIÓN



INTELIGENCIA

<input type="checkbox"/> _____ Acrobacias (Des)
<input type="checkbox"/> _____ Atletismo (Fue)
<input type="checkbox"/> _____ Intimidación (Car)
<input type="checkbox"/> _____ Percepción (Sab)
HABILIDADES



SABIDURÍA

Éxitos	○○○
Fallos	○○○
SALVACIONES CONTRA MUERTE	



CARISMA

○ ○ ○ ○ ○
CANSANCIO



SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Vulnerabilidad al agua - Si el DJ determina que la cámara de combustión está expuesta a una cantidad suficiente de agua, la caldera se apaga y el siervo de vapor queda inerte.

Dependencia del combustible - Si el siervo de vapor se queda sin combustible, sufre 1 nivel de cansancio por minuto. Con 5 niveles, queda inerte.

REGLAS DE LA CALDERA

CLASE DE ARMADURA	INICIATIVA	VELOCIDAD
Puntos de Golpe Máximos _____		
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES		

DAÑO CATASTRÓFICO

ATACAR

CARGA Y EQUIPO

¡Destruye! El siervo de vapor gana un ataque adicional y +2 a las tiradas de daño con arma cuerpo a cuerpo si realiza la acción de Atacar durante su siguiente turno.

¡Mándalo de vuelta! Si el siervo de vapor golpea a una criatura de tamaño Grande o más pequeña con un ataque con arma cuerpo a cuerpo durante su próximo turno, puede intentar una prueba de Fuerza enfrentada para empujar al objetivo a 5 pies de distancia y derribarlo.

¡Levanta! El siervo de vapor ya no está cegado ni ensordecido. En su próximo turno, puede gastar 5 pies de movimiento para ponerse de pie si está derribado.

¡Date prisa! El siervo de vapor puede realizar una acción adicional durante su siguiente turno para Correr o Destrabarse.

¡Impacto certero! El siervo de vapor tiene ventaja en las tiradas de ataque que realice durante su siguiente turno.

IMPULSOS

Resistencia a daño contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

RESISTENCIA A DAÑO

Psíquico, veneno

INMUNIDAD A DAÑO

asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

INMUNIDAD A ESTADOS

CARACTERÍSTICAS

IMPRIMACIONES