

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +9

☐ Destreza +1

☒ Constitución +6

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría +2

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +1

☐ Arcanos 0

☒ Atletismo +9

☐ Engañar 0

☐ Historia 0

☐ Interpretación 0

☒ Intimidar +4

☐ Investigación 0

☐ Juego de Manos +1

☐ Medicina +2

☐ Naturaleza 0

☒ Percepción +6

☒ Perspicacia +6

☐ Persuasión 0

☐ Religión 0

☐ Sigilo +1

☐ Supervivencia +2

☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 120

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espadón	+9	2d6 +5 cortante
Alabarda electro ..	+11	1d10+3d4 +7 corta..
Estoque	+9	1d8 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18
- Escudo de oro CA 2
- Cota de malla CA 16
- Paquete de explorador
- Pergamino (revivir) x3
- Poción de vida Superior
- \* Pergamino de revivir x3
- \* poción de vida superior x5
- \* Tatuaje de escudo x4

EQUIPO

Siempre soy educado y respetuoso.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Responsabilidad. Hago lo que debo y obedezco a la autoridad justa. (Legal)

IDEALES

Nunca olvidaré la derrota aplastante que sufrió mi compañía o a los enemigos que la causaron.

VÍNCULOS

El monstruoso enemigo que nos enfrentamos en batalla todavía me deja temblando de miedo.

DEFECTOS

Aasimar protector:

- Edad
- Alineamiento
- Visión en la oscuridad
- Resistencia celestial
- Manos sanadoras
- Portador de la luz
- Idiomas
- Alma radiante

Guerrero Nivel 10:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Avatar eco
- Desatar encarnación
- Indomable: 1 vez / descanso
- Lucha a ciegas
- Manifestar eco
- Mártir sombrío
- Tomar aliento

Dotes:

- Maestro en armas pesadas

RASGOS Y ATRIBUTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, celestial.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Mujer de cabello rojizo la cual porta unas vendas en sus ojos, por su lado posee una gran cicatriz la cual parece llegar hasta ellos, normalmente portando una armadura plateada. Altura: 1.70m

APARIENCIA



APARIENCIA

Honor:

Biznel antes era una honrada guerra... De quien? ya no lo recuerda, por que? no lo sabe, todo lo que recuerda era una mujer de aspecto extraño reclamando cosas a quien ella juro proteger.

Dolor:

Sus ojos perdieron la luz, no... no solo eso, perdió sus ojos. Un dolor intenso se apodero de ella haciendola retorcer en el suelo, habia perdido su vista! su maldita vista! grito de dolor, penso que su garganta tambien se rompería por sus llantos, perdió la luz que tanto la acompañó, y allí fue cuando cayó.

odio:

#### HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Edad:** Los aasimar maduran al mismo ritmo que los humanos, pero pueden vivir hasta los 160 años.

► **Alineamiento:** Inbuidos con poder celestial, la gran mayoría de los aasimar son buenos. Los aasimar parras pueden ser neutrales o incluso malvados.

► **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Resistencia celestial:** Tienes resistencia al daño radiante y necrótico.

► **Manos sanadoras:** Como acción, puedes tocar a una criatura y hacer que recupere un número de puntos de golpe igual a tu nivel. No puedes volver a usar esta habilidad hasta finalizar un descanso largo.

► **Portador de la luz:** Conoces el truco Luz. Usas tu Carisma para lanzarlo.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y celestial.

► **Alma radiante:** A nivel 3, puedes usar tu acción para desatar la energía divina de tu interior, haciendo que tus ojos brillen y dos alas luminosas e incorpóreas broten de tu espalda. Tu transformación dura 1 minuto, o hasta que la termines como acción adicional. Mientras dure, ganas una velocidad de vuelo de 3...

► **Maestro en armas pesadas:** Una vez por turno, al hacer un crítico o reducir los PG de una criatura a 0 con un arma cuerpo a cuerpo, podrás usar tu acción adicional para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Con un arma cuerpo a cuerpo pesada y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

- 1 vez / descanso

► **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.

- 2 ataques

► **Avatar eco:** A nivel 7, puedes transferir tu consciencia a tu eco de forma temporal. Como acción, una vez transfieres tu consciencia, puedes ver y oír a través de tu eco. Durante el tiempo que estes en tu eco, tu cuerpo original quedará Cegado y Ensordecido. Puedes mantener tu consciencia en tu eco durante ...

► **Desatar encarnación:** A nivel 3, libera la furia de tu eco. Cuando realices una acción de ataque, puedes realizar un ataque adicional con tu eco, realizandolo desde su posición. Puedes realizar este ataque adicional una cantidad de veces igual a tu modificador de Constitución (Mínimo 1). Recupera todos sus usos al re...

► **Indomable:** Puedes repetir las tiradas de salvación que falles, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado.

- 1 vez / descanso

► **Lucha a ciegas:** Obtienes una visión ciega de 10 pies que te permite ver criaturas incluso si te encuentras cegado, en oscuridad o dichas criaturas son invisibles. La única forma en la que no puedes ver a las criaturas es si estas se encuentran tras una cobertura completa o han logrado esconderse.

► **Manifestar eco:** A nivel 3, como acción adicional, puedes invocar mágicamente una manifestación de tu eco en un espacio desocupado que puedas ver a 15 pies. Este eco es una imagen gris, translúcida y mágica de ti mismo y esta durará hasta ser destruido, desees desinvocarlo como acción adicional, invoques otro eco...

► **Mártir sombrío:** A nivel 10, como reacción, si una criatura es atacada, antes de realizar la tirada de ataque, puedes hacer que tu eco se interponga entre la criatura y el ataque, recibiendo en lugar del objetivo original. Una vez utilices este rasgo, no podrás hacerlo hasta completar un descanso breve - prohibo...

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

## CLASE SORTÍLEGA

## CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE  
CONJUROS**

## ESPACIOS DE CONJURO

## NIVEL 1

## NIVEL 2

### NIVEL 3

#### NIVEL 4

## NIVEL 5

## NIVEL 6

## NIVEL 7

## NIVEL 8

## NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Luz	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						