



Aflex

NOMBRE DEL PERSONAJE

Aasimar

ESPECIE

Bárbaro 3

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

3

NIVEL

900

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

12

FUERZA

+5

20

MODIFICADOR

PUNT

☒ +7 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

MODIFICADOR

PUNT

☐ ☐ SalvaciónCLASE
ARMADURA

16

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

28

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d12

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+3

16

MODIFICADOR

PUNT

☐ +3 Salvación

SABIDURÍA

0

11

MODIFICADOR

PUNT

☐ ☐ Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

12

MODIFICADOR

PUNT

☒ +3 Salvación

CARISMA

0

11

MODIFICADOR

PUNT

☐ ☐ Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Bastón	+7	1d6 +5 cont.	Maestría: Derribar, versátil
Hacha a dos manos	+7	1d12 +5 cort.	A dos manos, Maestría: Hender, Pesada

HABILIDADES

- | | |
|--|---|
| ☐ +3 Acrobacias | ☐ ☐ Medicina |
| ☒ +7 Atletismo | ☐ ☐ Naturaleza |
| ☐ ☐ Conoc. Arcano | ☒ +2 Percepción |
| ☐ ☐ Engaño | ☐ ☐ Perspicacia |
| ☐ ☐ Historia | ☐ ☐ Persuasión |
| ☐ ☐ Interpretación | ☐ ☐ Religión |
| ☒ +2 Intimidación | ☐ +3 Sigilo |
| ☐ ☐ Investigación | ☒ +2 Supervivencia |
| ☐ +3 Juego de Manos | ☒ +2 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

común draconito goblin

EQUIPO

- Escudo CA 2
- Cuero CA 11
- Ropas de viaje
- Paquete de explorador
- Útiles de sanador
- Monedas

RASGOS Y ATRIBUTOS

Aasimar:

- Resistencia celestial
- Visión en la oscuridad
- Manos curativas

Bárbaro Nivel 3:

- Ataque temerario
- Conocimiento primigenio
- Defensa sin armadura
- Furia: 3 veces/día, +2 daño
- Furia de lo salvaje
- Maestría con armas: 2 maestría con armas
- Portavoz de lo salvaje
- Sentir el peligro

Dotes:

- Revelación celestial
- Atacante salvaje



NIVEL 20

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Resistencia celestial: Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante.
- ▶ Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.
- ▶ Manos curativas: Como acción de magia, tocas a una criatura y tiras una cantidad de d4 igual a tu modificador por competencia. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.
- ▶ Revelación celestial: Puedes transformarte como acción adicional (velocidad volando, luz brillante a 3 metros y tenue otros 3 metros o miedo a no aliados a 3 metros o menos de ti). Puedes infligir daño adicional radiante igual a tu bonus de competencia con un ataque o conjuro 1 vez / turno. Dura 1 minuto. Solo 1 vez / descanso largo.
- ▶ Atacante salvaje: Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Una vez por turno, cuando aciertes a un objetivo con un arma, podrás tirar dos veces los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras contra el objetivo.
- ▶ Ataque temerario: Cuando vayas a realizar la primera tirada de ataque de tu turno, puedes decidir atacar temerariamente. Tienes ventaja en las tiradas de ataque que utilicen la Fuerza hasta el principio de tu siguiente turno, pero las tiradas de ataque contra ti también tendrán ventaja.
- ▶ Conocimiento primigenio: Mientras estés enfurecido, puedes canalizar el poder primigenio cuando intentes determinadas tareas. Siempre que hagas una prueba de característica con una de las siguientes habilidades: Acrobacias, Intimidación, Percepción, Sigilo o Supervivencia.
- ▶ Defensa sin armadura: Mientras no lleves armadura alguna, tu clase de armadura base será igual a 10 más tus modificadores por Destreza y Constitución. Obtienes este beneficio aunque lleves un escudo.
- ▶ Furia: Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.
- 3 veces/día, +2 daño
- ▶ Furia de lo salvaje: Cuando te enfurezcas, elige: oso, destrabarse y correr como parte de esa acción adicional; lobo, aliados ventaja en ataque contra enemigos a 1,5 metros de ti; oso, resistencia a todo menos a fuerza, necrótico, psíquico y radiante.
- ▶ Maestría con armas: Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas cuerpo a cuerpo sencillas o marciales de tu elección.
- 2 maestría con armas
- ▶ Portavoz de lo salvaje: Puedes lanzar los conjuros hablar con los animales y sentidos de la bestia, pero solo como rituales. La Sabiduría es tu aptitud mágica para lanzarlos.
- ▶ Sentir el peligro: Eres capaz de percibir de forma casi sobrenatural cuándo las cosas no son como deberían. Gracias a ello, se te da bien evitar el peligro. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza salvo que tengas el estado de incapacitado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS