

**FUERZA**

+3

17

**DESTREZA**

+1

13

**CONSTITUCIÓN**

+1

13

**INTELIGENCIA**

+1

12

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

+2

15

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +3
- Destreza +5
- Constitución +1
- Inteligencia +1
- Sabiduría +5
- Carisma +6

**HABILIDADES**

- Acrobacias +5
- Arcanos +5
- Atletismo +7
- Engañar +2
- Historia +5
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación +1
- Juego de Manos +1
- Medicina +1
- Naturaleza +1
- Percepción +5
- Perspicacia +1
- Persuasión +6
- Religión +1
- Sigilo +1
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +1 INICIATIVA 70 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 99

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+3	1d4 +3 perforante
Espada corta	+3	1d6 +3 perforante
Revólver calibre ....	+1	2d6 +1 Perforante
Ballesta de mano	+1	1d6 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

No tolero a todo el mundo , me molesta la existencia humana pero quiero ver si hay alguien digno de mi y de mi hermano Seguro que has oído hablar de las grandes armas legendarias , pero déjame decírtelo de todos modos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

generosidad . Protegeré a mi hermano si importar que . Superioridad. Mi hermano y yo somos superiores sobre cualquiera raza que exista en el mundo.

IDEALES

Mi hermano .

VÍNCULOS

Si me separo de mi hermano lo buscare sin que me importa nada o nadie en este mundo . Si me separo de mi hermano obligo a quien sea a búscalo . Ego Cuando tu anfitrión actúa de una manera opuesta a tu alineamiento o ideales, puedes hacer una prueba de Carisma opuesta a la prueba de

DEFECTOS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ajedrez dragon, Ajedrez Dragón, Baraja de naipes, Dados, Dados, Naipes, Set de juego, vehiculo (terrestre), Ajedrez de Dragón, Dados, Naipes

Idiomas:

común, ígneo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Genasi de fuego:

- Visión en la oscuridad
- Resistencia al fuego
- Llegar al resplandor

Arma Consciente Nivel 10:

- Agudeza
- Anátoma
- Anfitrión
- Arma mágica
- Arma voladora
- Arquetipo de arma Consciente
- Ataque espiritual
- Ataque extra
- Bunyanesco
- Chupasangre
- Cuerpo endurecido, alma endurecida
- Despertar del Azote
- Durabilidad Mágica: Durabilidad Mágica +2
- Ego
- Formulario de parada
- Fortaleza del Caído
- Invulnerabilidad de Alma
- Lanzamiento de hechizos innatos (psiónica)
- Mejora de puntuación de habilidad
- ojo centinela
- Un arma mas alla
- Vivir para luchar
- competencias

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Agni y Rudra son, respectivamente, un Efreet y un Djinni armados para servir al intereses de quien sea capaz de controlarlos. Para aquellos que preguntan, afirman haber sido sellados por un espadachín demonio extremadamente poderoso, listo para defender al puertas de una torre antigua. Esa torre ha sido hace mucho tiempo destruidos y olvidados, y han sido retenidos por más manos y sabiduría más sangre que incluso el más viejo de Demon Lords incluso podría atreverse a contar. Ambos genios son notablemente cuerdos para cualquier persona expuesta a la corrupción de demonios durante tanto tiempo, probablemente debido al hecho han aprendido a sacar poder de los cristales rojos formado a partir de sangre congelada, que llaman orbes rojos, y probablemente purgan la corrupción junto con ella. Sin embargo, muchos pueden afirmar que son tantos demonios como son elementales, ya sea por los cientos de años de corrupción, o para las almas corruptas que pueden haber sido creado a partir de.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con poca luz a menos de 60 pies de ti como si fuera una luz brillante, y en la oscuridad como si fuera una luz tenue. Tus lazos con el Plano Elemental de Fuego hacen que tu visión oscura sea inusual todo lo que ves en la oscuridad está en un tono rojo.

► **Resistencia al fuego:** Tienes resistencia al daño de fuego.

► **Llegar al resplandor:** Conoces el truco crear llama. Una vez que alcanzas el tercer nivel, puedes lanzar el hechizo manos ardientes una vez con este rasgo como un hechizo de primer nivel, y recuperas la habilidad de lanzamiento de esta manera cuando terminas un largo descanso. Constitución es tu habilidad de lanzar hechizos...

► **Agudeza:** A partir del segundo nivel, obtienes los siguientes beneficios dependiendo de si eres manejado por un anfitrión o no:

► **Anatema:** En el nivel 7 ganas una velocidad de caminata de 40 pies, y un +1 adicional a tu CA además obtienes los siguientes beneficios: Elige entre garras venenosas, chupasangre o garfio carnívoro.

► **Anfitrión:** Varias características de clase otorgan bonificaciones a una criatura en sintonía contigo y empuñándote. Esta criatura se conoce como su "anfitrión". Una criatura no se considera tu huésped si no te maneja o no está en sintonía contigo, además si está siendo portado no eres afectado por áreas d...

► **Arma mágica:** mejoras a tu filo

► **Arma voladora:** A partir del nivel 9, su velocidad de vuelo ya no tiene límite de altitud y puedes llevar a una criatura sobre ti siempre y cuando no pase tu límite de carga máxima.

► **Arquetipo de arma consciente:** Cuando alcanzas el 3er nivel, comienzas a manifestar habilidades relacionadas con el origen de tu sensibilidad. Puedes elegir Godforged, Zoético, desconocido y embrujado. Obtienes un beneficio inmediatamente después de elegir un arquetipo, y más tarde en los niveles 7, 10 y 15.

► **Ataque espiritual:** Siendo empuñado o no. Cuanto realizas un ataque en tu turno, puedes cambiar uno de tus ataques por la opción para hacer ataques a distancia (cual eres competente) realizando 1d6 de daño perforante, el alcance de estos ataques es de 60 pies.

► **Ataque extra:** Comenzando en el nivel 5, obtienes los siguientes beneficios dependiendo de si eres manejado por un anfitrión o no: No empuñado. Puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que realices la acción de atacar en tu turno. El número de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el nivel 13 en es...

► **Bunyanesco:** A partir del nivel 3, adquieres las siguientes habilidades debido a tu forma de Arma aberrante: Adaptación obtienes 3 dados de adaptación que es 1d6, como acción adicional puedes gastar un dado de Adaptación y sumarle tu bonificador competencia como puntos de golpe temporales, estos puntos go...

► **Chupasangre:** Cuando tú o tu anfitrión golpean a una criatura, cualquiera de los 2 (a elección) recupera puntos de golpe equivalentes a la mitad del daño infligido por el arma (redondeado hacia abajo). Una vez que hayas usado esta función 2 veces, debes terminar un descanso prolongado antes de volver a usarla...

► **Cuerpo endurecido, alma endurecida:** cuando eres un arma en especial ganas mejoras

► **Despertar del Azote:** En el nivel 10, obtienes los siguientes beneficios: Empuñado otorgarte puntos de vida temporales con dados de Adaptación también otorga la misma cantidad a tu anfitrión. Además, sus resistencias otorgadas por la función de Resistencia natural se otorgan a su anfitrión. No empuñado. Puedes usar...

► **Durabilidad Mágica:** mejoras a tu armadura  
- Durabilidad Mágica +2

► **Ego:** Eres un arma difícil de tratar y debes exigir algo de respeto

► **Formulario de parada:** puedes reducir un poco el daño recibido

► **Fortaleza del Caído:** A partir del nivel 3 la maldición ancestral de las Armas aberrantes ha endurecido tu cuerpo y tu espíritu, haciéndote prácticamente imparable: ganas una resistencia un tipo de daño a tu elección entre ácido, trueno, fuerza, frío, radiante, psíquico, fuego o necrótico. En el nivel 7, selecciona...

► **Invulnerabilidad de Alma:** A partir del nivel 7 tu ser ha adoptado una naturaleza inquebrantable que te otorga inmunidad a ciertas condiciones que podrían afectar a otros seres. Eres inmune a las siguientes condiciones: Cegado, Ensordecido y Petrificado. Además eres muy resistente al calor y al frío extremos, ignorando ...

► **Lanzamiento de hechizos innatos (psiónica):** puedes mover las cosas con la mente

► **Mejora de puntuación de habilidad:** Mejora de puntuación de habilidad

► **Ojo centinela:** A partir del nivel 2 tu naturaleza como un Arma Consiente te otorga habilidades sensoriales avanzadas

► **Un arma mas alla:** A partir de nivel 10 Tu eres un arma que pasa los límites de lo conocido, eres más potente que cualquier arma inerte, cuando Tu o tu Anfitrión impacte a una criatura, le infliges 1d6 de daño adicional.

► **Vivir para luchar:** Su host puede realizar ataques con usted con los siguientes beneficios:

► **competencias:** ganas algunas competencias