

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +6  
☐ Destreza +1  
☒ Constitución +5  
☐ Inteligencia 0  
☐ Sabiduría +1  
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +3  
☐ Arcanos 0  
☒ Atletismo +6  
☐ Engañar -1  
☐ Historia 0  
☐ Interpretación -1  
☒ Intimidar +1  
☐ Investigación 0  
☐ Juego de Manos +1  
☐ Medicina +1  
☐ Naturaleza 0  
☒ Percepción +3  
☐ Perspicacia +1  
☐ Persuasión -1  
☐ Religión 0  
☐ Sigilo +1  
☒ Supervivencia +3  
☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE hachas de mano ..  
Espada larga

BONIF. +6 +6

DAÑO/TIPO 1d6 +4 cortante  
1d8 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Paquete de explorador

EQUIPO

Siempre soy educado y respetuoso. He perdido muchos amigos, y tardo mucho en hacer nuevos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno)

IDEALES

Aún daría mi vida por las personas con las que serví.

VÍNCULOS

Cometí un error terrible en batalla que costó muchas vidas y haría cualquier cosa para mantener ese error en secreto.

DEFECTOS

Herencia de Mar de Llamas:

- Tipo de criatura
- Atletismo Innato
- Cola de obsidiana
- Gema Elemental: Ascuas
- Aptitud Ignea

Guerrero Nivel 4:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Combate sin Armas
- Poder Psiónico: 4 dados de Energía Psiónica (d6)
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

## Aelyna Skybreaker

NOMBRE DEL PERSONAJE

Aeliana es una imponente figura de estatura alta y musculosa. Su piel tiene un matiz rojizo y sus escamas brillan como el fuego en la luz. Sus ojos, de un amarillo intenso, reflejan una chispa de ardor y determinación. Lleva un casco adornado con detalles que simulan llamas, y su armadura está forjada con un diseño que recuerda a las lenguas de fuego. Su cola es larga y fuerte, con la capacidad de emitir llamas a voluntad.

APARIENCIA



APARIENCIA

Aelyna Skybreaker fue secuestrada cuando era apenas una niña, arrancada de su hogar y llevada a la siniestra Ciudad Bajo la Espada. Allí, fue obligada a luchar en el Coliseo, un lugar de batallas clandestinas donde los débiles no sobreviven. Desde muy pequeña, Aelyna tuvo que aprender a pelear para ganarse el pan de cada día, enfrentándose a adversarios despiadados y crueles. Su vida era una constante batalla, tanto literal como figurativamente, en un entorno donde la muerte y el sufrimiento eran comunes. Sin embargo, su espíritu indomable y su habilidad con las armas la llevaron a destacar, convirtiéndola en una guerrera formidable.

Su destino cambió una noche cuando Thaddeus Windrunner, un visitante habitual del Coliseo en busca de objetos valiosos, la vio en acción y quedó impresionado por su destreza y valentía. Conmovido por su situación, Thaddeus ideó un plan para liberarla. Con su carisma y habilidades de negociación, logró comprar su libertad.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Tu tipo es elemental en lugar de humanoide.

► Atletismo innato: Debido a tu estructura física naturalmente superior, obtienes competencia en atletismo.

► Cola de obsidiana: Tienes una cola con la que puedes realizar ataques desarmados. Inflige 1d6 + Modificador de Fuerza de daño contundente al impactar. Además puedes usarla para intentar agarrar a una criatura como si se tratara de una mano libre. Si estás agarrando a una criatura con la cola, no puedes usarla para ...

► Gema Elemental Ascuas: A partir de nivel 3, como acción adicional puedes activar tu Gema Elemental para encender con potencia la llama de tu cola. Al activar la gema, y como acción adicional en cada turno durante el siguiente minuto, puedes realizar un ataque a distancia con un rango de 30 pies que inflige 1d4 daño de ...

► Aptitud Ignea: Obtienes resistencia al daño de fuego. Adicionalmente, obtienes competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Arcanos, Interpretación, Intimidación o Supervivencia.

► 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

► Combate sin Armas: Tus ataques sin armas causan daño contundente igual a 1d6 + tu modificador por Fuerza. Si no estás empuñando armas ni un escudo, el d6 se convierte en 1d8. Al comienzo de cada uno de tus turnos, puedes infligir 1d4 de daño contundente a una criatura a la que tengas agarrada.

► Poder Psíquico: Albergas una fuente de energía psíquica en tu interior. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psíquica, que son d6. Tienes una cantidad de estos dados igual al doble de tu bonificador por competencia, y sirven para alimentar los distintos poderes psíquicos que posees, que se exp... - 4 dados de Energía Psíquica (d6)

► 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