



Guerrero 5
CLASE Y NIVEL

Héroe del Pueblo
TRASFONDO

Javier
JUGADOR

Lürwen
NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano (alternativo)
ESPECIE

Caótico bueno
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +4
 - Destreza +3
 - Constitución +6
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría 0
 - Carisma -1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +6
 - Arcanos 0
 - Atletismo +4
 - Engañar -1
 - Historia 0
 - Interpretación -1
 - Intimidar -1
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +3
 - Medicina 0
 - Naturaleza 0
 - Percepción +3
 - Perspicacia 0
 - Persuasión -1
 - Religión 0
 - Sigilo +3
 - Supervivencia +3
 - Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 49

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+8	1d8 +3 perforante
oathbow	+8	1d8 +3 perforante
Estoque	+6	1d8 +3 perforante
Manqal	+4	1d8 +1 contunden...

EQUIPO

- Placas y malla CA 15
- Escudo CA 2

Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras. Tengo confianza en mis propias capacidades y haré lo que pueda para inspirar confianza en los demás.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. A los tiranos no se les debe permitir oprimir al pueblo. (Caótico)

IDEALES

Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos.

VÍNCULOS

Tengo una debilidad por los vicios de la ciudad, especialmente por la bebida en grandes cantidades.

DEFECTOS

13 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

Idiomas:

Lengua común y elfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Guerrero Nivel 5:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Ataque de derribo
- Ataque de desarme
- Estudiante de guerra
- ordenar ataque
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tiro con arco
- Tomar aliento

Dotes:

- Azote de magos
- Tirador de primera

RASGOS Y ATRIBUTOS

Su altura no supera los 1.70 m, las cicatrices en su piel reflejan el duro entrenamiento y disciplina que ha recibido y sus ojos son oscuros como la noche



APARIENCIA

Lürwen de pequeño demostró grandes cualidades con el arco, lo que llevó a que fuese reclutado por el ejército para entrenarse y servir en un escuadrón de arqueros pero cierta noche, un militar de alto rango llegó como un tirano a exigir utilizar los servicios de dicho escuadrón para atrapar a un monje de viento que era perseguido por un espíritu azul (cualquier parentesco es mera coincidencia), misión en la que fallaron terriblemente y fueron todos dados de baja y exiliados de su tierra. Luego de mucho vagar se encontró ante una aldea atacada por quienes antes fueron sus superiores y al ver los barbaricos actos realizados, no tuvo más remedio que entrar en acción y defender al pueblo de su destrucción. Así, se volvió enemigo de quienes antes eran sus líderes y se convirtió en aquel que con solo un arco, repelió el ataque de las tropas enemigas.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Azote de magos:** Puedes utilizar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura que lance un conjuro hasta a 5 pies de ti. Si infliges daño a una criatura concentrada, tendrá desventaja en la TS para mantener la concentración. Tienes ventaja en las TS contra los conjuros lanzados por criaturas hasta a 5 pies.

► **Tirador de primera:** No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia 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

► **Ataque de derribo:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar derribar al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño grande o más pequeño, debe realizar una TS de Fuerza. Si falla, es derribado.

► **Ataque de desarme:** Tras golpear con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad en un intento de desarmar al objetivo, forzándolo a soltar un arma de tu elección que esté sujetando. Añade tu dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y el objetivo debe superar una TS de Fuerza o el arma caerá.

► **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

► **Ordenar ataque:** Realiza la acción Atacar en tu turno, renuncia a uno de tus ataques y usa una acción adicional. Gasta un dado de superioridad y escoge a una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Ésta podrá usar inmediatamente su reacción para realizar un ataque, añadiendo el dado de superioridad al daño.

► **Superioridad en combate:** Dispones de un número de dados de superioridad, que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a 8 + bonus competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).
- 4ds dados de superioridad

► **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

► **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 usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.