



Lürwen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 5

CLASE Y NIVEL

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Javier

JUGADOR

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

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+4
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+6
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+6
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+4
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	0
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

	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	ÉXITOS 000	FALLOS 000	SALVACIONES DE MUERTE
DADOS DE GOLPE			

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- 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

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

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
 - Herramientas de artesano, vehículo (terrestre)
- Idiomas:
Lengua común y elfo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Lürwen

NOMBRE DEL PERSONAJE

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



APARIENCIA

Lürwen de pequeño demostró grandes cualidades con el arco, lo que llevó a que fuese reclutado por el ejercito 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 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 barbáricos 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 infinges 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. Esta 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).
- 4d8 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS