



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

☒ Fuerza +4

☐ Destreza +3

☒ Constitución +6

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría 0

☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ 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

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

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Arco largo

+8

1d8 +3 perforante

oathbow

+8

1d8 +3 perforante

Estoque

+6

1d8 +3 perforante

Margual

+4

1d8 +1 contundente...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15

- Escudo CA 2

EQUIPO

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

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



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. 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).
- 408 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 10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.