

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +2
☐ Destreza +3
☒ Constitución +5
☐ Inteligencia +1
☐ Sabiduría +3
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
☐ Arcanos +1
☒ Atletismo +2
☐ Engañar -1
☒ Historia +4
☐ Interpretación -1
☒ Intimidar +2
☐ Investigación +1
☐ Juego de Manos +3
☐ Medicina +3
☐ Naturaleza +1
☒ Percepción +6
☒ Perspicacia +6
☐ Persuasión -1
☐ Religión +1
☐ Sigilo +3
☐ Supervivencia +3
☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+6

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 75

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Rifle +6 3d6 +3 Perforant...
Látigo +6 1d4 +3 cortante
Escopeta +10 2d8 +8 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 15
- Herramientas de artesano
- Pack de explorador

EQUIPO

Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal. Prefiero hacer un nuevo amigo que un nuevo enemigo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Honor. No robo a otros de mi grupo. (Legal) Codicia. Haré todo lo necesario para convertirme en alguien rico. (malvado)

IDEALES

Alguien que amaba murió a causa de un fallo que cometí. No volverá a pasar.

VÍNCULOS

DEFECTOS

Guerrero Nivel 7:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Combate con dos armas
- Desenfundado rápido
- Disparo de puntería
- Disparo violento
- Gran tirador
- Tiro deslumbrante
- Tomar aliento

Dotes:

- Tirador de primera
- Artillero

RASGOS Y ATRIBUTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas de fuego, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de herrero, Trabuco (Arquetipo guerrero: Pistolero)

Idiomas:

común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Slayer el maestro armero o así se le conoce, logró desentrañar los misterios de la pólvora y el metal, logró crear las armas de fuego mecánicas y con ese invento que vendió a su gobierno logró llenarse de dinero. Pero eso no era suficiente. Slayer pues también dominó su creación siendo el primer pistolero y un gran mercenario, el destino tuvo una jugada cruel cuando en sus conquistas participando como soldado y gracias a sus inventos el reino de Slayer tomó la decisión de expandirse y aniquilar a toda la raza draconida de su continente, cuando la masacre acabó y todo el humo se disipó una última y moribunda sacerdotisa maldijo a Slayer: "No podrás morir y tampoco vas a envejecer, no tendrás familia ni seres queridos" es así como Slayer se volvió inmortal incapaz de desarrollar sentimientos por las personas por su miedo a verlos morir irremediablemente, cayó en el alcohol y la mala vida hasta que fue llamado pues había algo bueno que podía hacer luchar contra una oscuridad naciente.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **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.

► **Artillero:** Eres rápido y preciso con las armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia con armas de fuego (consulta la sección "Armas de fuego" en la Dungeon Master's Guide). Ignoras la propiedad "recarga" de...

► **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

► **Combate con dos armas:** Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

► **Desenfundado rápido:** Agregas tu bonificador de competencia a tu iniciativa. También puedes guardar un arma de fuego y luego desenfundar otra arma de fuego como interacción de un solo objeto en tu turno.

► **Disparo de puntería:** Cuando haces un ataque con arma de fuego contra una criatura, puedes gastar un punto de arena para obtener ventaja en la tirada de ataque.

► **Disparo violento:** Cuando haces un ataque con arma de fuego contra una criatura, puedes gastar uno o más puntos de arena para mejorar la volatilidad del ataque. Por cada punto de arena gastado, el ataque gana un +2 a la puntuación de Errado (Misfire) del arma de fuego. Si el ataque impacta, puedes tirar un dado de ...

► **Gran tirador:** Aprendes a realizar poderosos disparos para desactivar o dañar a tus oponentes usando tus armas de fuego.

► **Tiro deslumbrante:** Cuando haces un ataque con arma de fuego contra una criatura, puedes gastar un punto de arena para intentar marear a tu oponente. Si el ataque impacta, la criatura sufre daño normal y debe hacer una tirada de salvación de Constitución o sufrir desventajas en los ataques hasta el final del siguiente...

► **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.