

# DUNGEONS & DRAGONS

Ninpou Xin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 8

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

BixPain

JUGADOR

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

|        |    |
|--------|----|
| FUERZA | +6 |
|        | 22 |

|          |    |
|----------|----|
| DESTREZA | +2 |
|          | 15 |

|              |    |
|--------------|----|
| CONSTITUCIÓN | +5 |
|              | 20 |

|              |    |
|--------------|----|
| INTELIGENCIA | 0  |
|              | 10 |

|           |    |
|-----------|----|
| SABIDURÍA | +3 |
|           | 17 |

|         |    |
|---------|----|
| CARISMA | +1 |
|         | 12 |

|  |    |
|--|----|
| <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza       | +9 |
| <input type="radio"/> Destreza                   | +2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Constitución | +8 |
| <input type="radio"/> Inteligencia               | 0  |
| <input type="radio"/> Sabiduría                  | +3 |
| <input type="radio"/> Carisma                    | +1 |

TIRADAS DE SALVACIÓN

|  |    |
|--|----|
| <input type="radio"/> Acrobacias                       | +2 |
| <input type="radio"/> Arcanos                          | 0  |
| <input type="radio"/> Atletismo                        | +6 |
| <input type="radio"/> Engañar                          | +1 |
| <input type="radio"/> Historia                         | 0  |
| <input type="radio"/> Interpretación                   | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar          | +4 |
| <input type="radio"/> Investigación                    | 0  |
| <input type="radio"/> Juego de Manos                   | +2 |
| <input type="radio"/> Medicina                         | +3 |
| <input type="radio"/> Naturaleza                       | 0  |
| <input type="radio"/> Percepción                       | +3 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia        | +6 |
| <input type="radio"/> Persuasión                       | +1 |
| <input type="radio"/> Religión                         | 0  |
| <input type="radio"/> Sigilo                           | +2 |
| <input type="radio"/> Supervivencia                    | +3 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales | +6 |

HABILIDADES

|                                     |                            |
|-------------------------------------|----------------------------|
| <input type="checkbox"/>            | INSPIRACIÓN                |
| <input checked="" type="checkbox"/> | BONIFICADOR DE COMPETENCIA |

|    |            |           |
|----|------------|-----------|
| 17 | +4         | 30        |
| CA | INICIATIVA | VELOCIDAD |

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS 100

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO        |
|--------|--------|------------------|
| Guja   | +9     | 1d10 +6 cortante |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura laminada CA 17

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

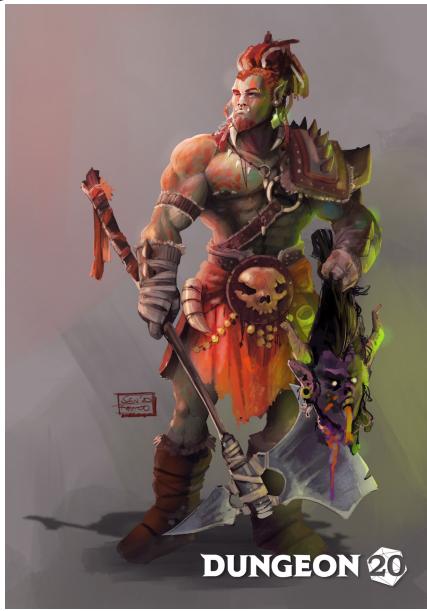
EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Ninpou Xin

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre oscura, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- **Aquante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- **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
- **Atleta sobresaliente:** Suma la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia arriba) a cualquier prueba de Fuerza, Destreza o Constitución en la que no lo uses aún. Cuando realizas un salto de longitud corriendo, la distancia que puedes cubrir aumenta tantos pies como tu modificador por Fuerza.
- **Crítico mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.
- **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