

FUERZA

+6

22

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+5

20

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

17

CARISMA

+1

12

- ☒ Fuerza +9
☐ Destreza +2
☒ Constitución +8
☐ Inteligencia 0
☐ Sabiduría +3
☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
☐ Arcanos 0
☐ Atletismo +6
☐ Engañar +1
☐ Historia 0
☐ Interpretación +1
☒ Intimidar +4
☐ Investigación 0
☐ Juego de Manos +2
☐ Medicina +3
☐ Naturaleza 0
☐ Percepción +3
☒ Perspicacia +6
☐ Persuasión +1
☐ Religión 0
☐ Sigilo +2
☐ Supervivencia +3
☒ Trato con Animales +6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 100

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

Guja

+9

1d10 +6 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura laminada CA 17

EQUIPO

Semiorco:

- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes

guerrero Nivel 8:

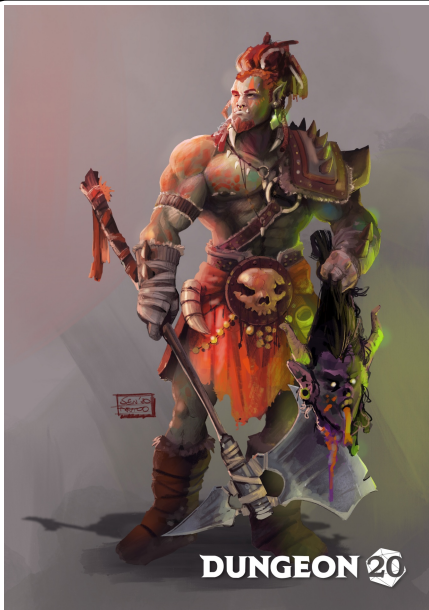
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Atleta sobresaliente
- Crítico mejorado
- Duelo
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

Ninpou Xin

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre orca, 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.
- ▶ Aguante 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 usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS