

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

9

- Fuerza +1
 - Destreza +8
 - Constitución +3
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +1
 - Carisma +3
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +4
 - Arcanos 0
 - Atletismo +1
 - Engañar +3
 - Historia 0
 - Interpretación -1
 - Intimidar -1
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +8
 - Medicina +1
 - Naturaleza 0
 - Percepción +1
 - Perspicacia +1
 - Persuasión -1
 - Religión 0
 - Sigilo +8
 - Supervivencia +1
 - Trato con Animales +1
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +4 INICIATIVA 45 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 114

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1108

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga de Relámp...	+5	1d4 +1 perforante
Ballesta de mano	+8	1d6 +4 perforante
Pistola de chispa	+8	1d10 +4 Perforant..
Pistola de Pólvor...	+4	2d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Es una chica bastante agradable y parece que a todo el mundo le cae bien por alguna razón. Resulta ser una persona alegre y extrovertida a la que no le cuesta nada entablar una conversación.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Quiere ser fuerte pero también disfrutar de su vida

IDEALES

Su hermano mayor

VÍNCULOS

Es muy impulsiva, se toma todo muy personal y no mide su fuerza con los demás

DEFECTOS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera
- Ballesta de mano, Daga, Espada corta, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Pistola, Pistola (Arquetipo guerrero: Pistolero), Pistola de chispa, Pistola de palma (Arquetipo guerrero: Pistolero), Pistola de pedernal

Idiomas:

Común, vampiro, y Arcano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Malla de Caza CA 11
- S. de Alquimia

EQUIPO

Dhamphiro:

- Tamaño
- Legado Ancestral
- Visión en la oscuridad
- Naturaleza Imperecedera
- Trepador cual Arácnido
- Mordisco vampírico
- Idiomas
- Tipo de criatura
- velocidad

Espía Nivel 11:

- "¿Bueno? ¡Malo! ¡Soy el tipo con el arma!"
- Competencias
- Equipo Inicial
- Eslogan
- Incremento de Característica
- Pies Silenciosos, Pies Benditos
- Puñalada Trapera
- Reloj de Invisibilidad
- Un Temerario con Esmoquin
- Zapador

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Es una chica muy popular en la Guardia de Eel, es una fuerte y joven vampiresa perteneciente a la Guardia Sombra. Tiene una habilidad especial para meterse en los por sus ya típicas escapadas, pero afortunadamente para ella, le es fácil salirse bien librada.

Como no tiene la edad estipulada para debutar ante la nobleza no es una princesa reconocida pero al momento de decir su título tiene mucho poder era una princesa muy querida con sus sirvientes y gracias a eso tiene su apoyo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando obtienes este linaje.

▶ **Legado Ancestral:** Si sustituyes una raza por este linaje, puedes mantener los siguientes elementos: las competencias en habilidades que ganaras de ella y cualquier velocidad trepando, volando y nadando que obtuvieras de ella. Si no conservas alguno de estos elementos, o si eliges este linaje en la creación del...

▶ **Visión en la Oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, disciernes los colores como tonos de gris.

▶ **Naturaleza Imperecedera:** No necesitas respirar.

▶ **Trepador cual Arácnido:** Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando. Además, en el nivel 3, puedes moverte en horizontal y vertical por superficies verticales y boca abajo en techos si tienes las manos libres.

▶ **Mordisco Vampírico:** El mordisco de tus colmillos es un arma natural que cuenta como un arma cuerpo a cuerpo sencilla con la que tienes competencia. Sumas tu modificador por Constitución en vez de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y de daño cuando atacas con este mordisco. Causa 1d4 de daño perforan...

▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.

▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.

▶ **Velocidad:** Tu velocidad caminando es de 35 pies.

▶ **¿Bueno? ¿Malo? ¡Soy el tipo con el arma!** Al Nivel 5, obtienes mágicamente un arma de fuego a una mano. Doblas tu Bonificador de Competencia con esa arma y siempre que dispares con ella, causas un dado adicional del daño del arma.

▶ **Competencias:** Como Espía, obtienes las siguientes competencias:

▶ **Equipo Inicial:** Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo otorgado por tu trasfondo: (a) Armadura de Cuero o (b) Muda de Ropas Finas (a) Un Cuchillo de Mariposa (daga) y un Revólver o (b) una Hoja de Muñeca (daga) y una Ballesta de Mano con 10 virotes o (c) un Estoque y una Pistola de Chispa con 10 ...

▶ **Eslogan:** En el Nivel 9, eliges un eslogan que siempre dices antes de disparar. Una vez dicho, tu arma se infunde con magia. Cada vez que dispares, causas 1d8 de daño necrótico extra.

▶ **Incremento de Característica:** Al llegar a nivel 4, y posteriormente en los niveles 8, 12, 16 y 19 puedes aumentar una puntuación de característica en 2 puntos, o aumentar dos características en 1 punto. No podrás aumentar una puntuación de característica superior a 20 usando este rasgo.

▶ **Pies Silenciosos, Pies Benditos:** Al alcanzar el Nivel 8, el sonido de tus pasos ya no produce sonido. Cualquier tirada para detectarte estando tú en Sigilo, estando Escondido, o estando invisible, falla automáticamente.

▶ **Puñalada Trápera:** Comenzando en Nivel 1, golpear enemigos inadvertidos se convierte en algo fortuito para ti. Cuando ataques por primera vez con un arma cuerpo a cuerpo a un enemigo que no pueda verte causas 1d6 de daño extra. La cantidad de daño extra aumenta conforme subas niveles en esta clase, sumando 1d4 por...

▶ **Reloj de Invisibilidad:** Al Nivel 3, obtienes un reloj que permite lanzar el conjuro "Invisibilidad" como una acción, similar a un anillo de invisibilidad. El usuario puede estar invisible por 3 asaltos antes de que la batería del reloj se acabe y el usuario se vea forzado a salir de la invisibilidad. Cuando el reloj no ...

▶ **Un Temerario con Esmoquin:** Al Nivel 7, tu velocidad de movimiento se incrementa en 10 pies.

▶ **Zapador:** Una vez que alcanzas el Nivel 4, obtienes un Zapador, un dispositivo que puedes colocar como acción bonus para desactivar un constructo por 3 asaltos. Usar el conjuro "Reparar" niega los efectos del Zapador.