



Aurora Luna

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 1

CLASE Y NIVEL

Dhampiro

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+1

12

**CONSTITUCIÓN**

+2

15

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

+2

15

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza 0
- Destreza +3
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +4

**HABILIDADES**

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11 CA      +1 INICIATIVA      35 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mordisco	+4	1d4 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

**Dhampiro:**

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

**Bardo Nivel 1:**

- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros

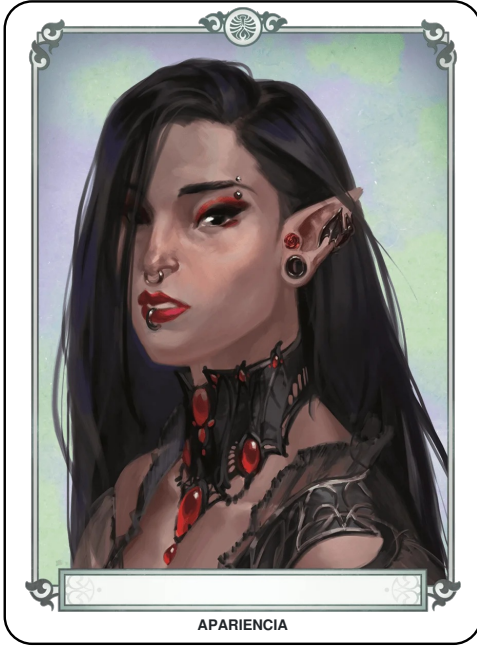
RASGOS Y ATRIBUTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de disfraz

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

## 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 pe...
- ▶ **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.
- ▶ **Trepar 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 perforante...
- ▶ **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.
- ▶ **Inspiración bárdica:** Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 60 pies. En los 10 minutos siguientes, puede sumar el dado a una prueba de característica, tirada de ataque o TS. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso largo.  
- Dado de bardo 1d6
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos). Puedes utilizar lanzamiento ritual. Puedes usar un instrumento como foco.