



Aurora Luna

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 1

CLASE Y NIVEL

Dhampiro

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Amazona

JUGADOR

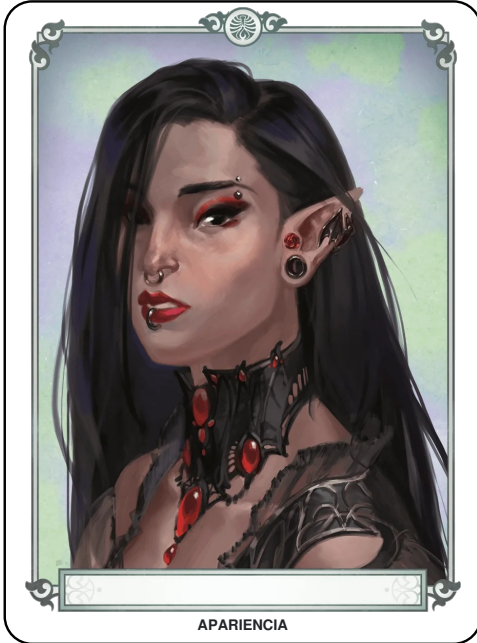
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA 0 10 DESTREZA +1 12 CONSTITUCIÓN +2 15 INTELIGENCIA 0 10 SABIDURÍA +2 14 CARISMA +2 15	☐ Fuerza 0 ☒ Destreza +3 ☐ Constitución +2 ☐ Inteligencia 0 ☐ Sabiduría +2 ☒ Carisma +4 TIRADAS DE SALVACIÓN ☒ 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 HABILIDADES	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 108 DADOS DE GOLPE ÉXITOS 000 FALLOS 000 SALVACIONES DE MUERTE	RASGOS DE PERSONALIDAD IDEALES VÍNCULOS DEFECTOS
12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA	ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS	EQUIPO	Dhampiro: - Tamaño - Legado Ancestral - Visión en la oscuridad - Naturaleza Imperecedera - Trepador cual Arácnido - Mordisco vampírico - Idiomas - Tipo de criatura - Velocidad Bardo Nivel 1: - Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6 - Lanzamiento de conjuros RASGOS Y ATRIBUTOS
Competencias: - Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales - Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de disfraz OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS			

Aurora Luna

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



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 personaje...
- ▶ 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 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS