



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

NOMBRE

Mordisco

BONIF.

+4

DAÑO/TIPO

1d4 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

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

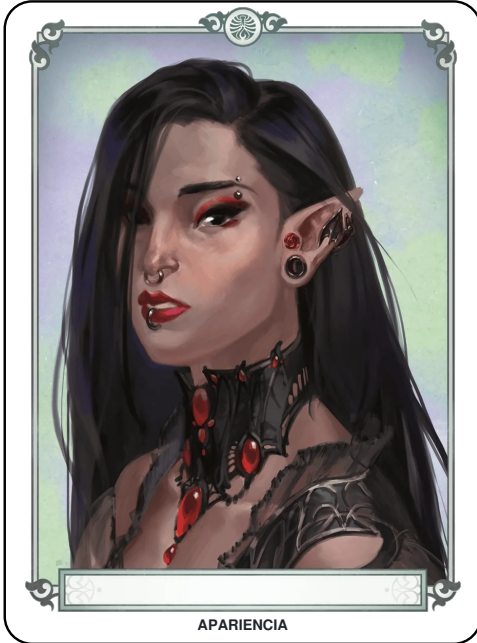
EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

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 Vámpirico: 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