



Quantilius Antiphium Melent..

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 1

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Noble

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

11

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +4
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia +1
- ☐ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +5
- ☒ Historia +3
- ☒ Interpretación +5
- ☒ Intimidar +5
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☒ Persuasión +5
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

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

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Bardo Nivel 1:

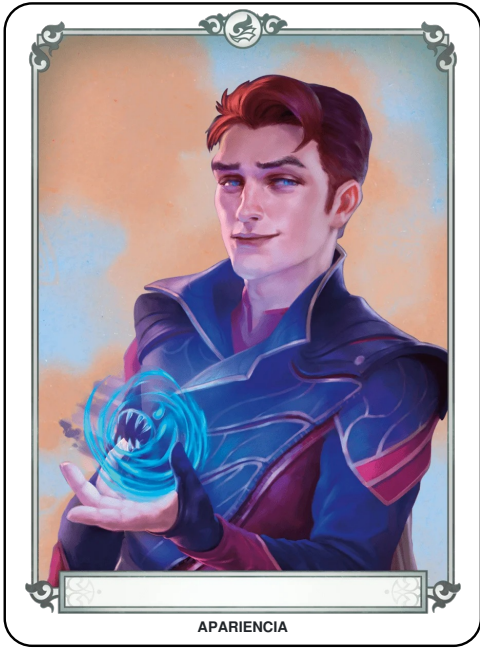
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

Quentilius Antiphiun Melent..

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- 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