



Angelo Ludwing  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 4

CLASE Y NIVEL

Semielfo

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Desmet

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

17

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

- ☒ Acrobacias +4
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo +3
- ☐ Engañar +4
- ☐ Historia 0
- ☒ Interpretación +7
- ☐ Intimidar +4
- ☒ Investigación +1
- ☒ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +2
- ☒ Perspicacia +2
- ☒ Persuasión +7
- ☐ Religión 0
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 34

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

Espada Izquierda

Espada Derecha

BONIF.

+4

+4

DAÑO/TIPO

1d8 +2 cortante

1d8 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11  
- Paquete de explorador  
10 po  
cenizas

Conozco una historia relevante para casi todas las situaciones. Me encanta un buen insulto, incluso uno dirigido a mí.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Creatividad. El mundo está necesitado de ideas nuevas y acciones audaces. (Caótico)

IDEALES

Haré cualquier cosa para demostrarle mi superioridad a mi odiado rival.

VÍNCULOS

Me pierdo por una cara bonita.

DEFECTOS

Semielfo:

- Visión en la oscuridad  
- Ancestro feérico

Bardo Nivel 4:

- Aprendiz de mucho  
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6  
- Combate con dos armas  
- Competencias adicionales  
- Estilo de combate  
- Floritura con la espada  
- Floritura cortante  
- Floritura defensiva  
- Floritura móvil  
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6  
- Lanzamiento de conjuros  
- Pericia

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común y Elífico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Angelo Ludwig

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre éfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Ancestro feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **Aprendiz de mucho:** Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.
- ▶ **Canción de descanso:** Tocas música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperarás puntos de golpe adicionales.  
- Puntos de golpe recuperados: 1d6
- ▶ **Combate con dos armas:** Cuando estés combatiendo con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.
- ▶ **Competencias adicionales:** Cuando te unes al Colegio de las Espadas, al alcanzar el nivel 3, ganas competencia con armaduras medias y con cimitarras. Si eres competente en el uso de un arma cuerpo a cuerpo sencilla o marcial, puedes utilizarla como canalizador mágico para tus conjuros de bardo.
- ▶ **Estilo de combate:** A nivel 3, te especializas en un estilo de combate. Elige una de las siguientes opciones que aparecen a continuación. No puedes volver a escoger una de las opciones de este rasgo, incluso si algún elemento del juego te deja seleccionar de nuevo entre varios estilos de combate.
- ▶ **Floritura con la espada:** Cuando realizas una acción de Atacar en tu turno, tu velocidad aumenta en 10 pies hasta el final del turno. Además, si un ataque que haces como parte de esta acción impacta a una criatura, puedes usar una de las siguientes Florituras a tu elección. Solo puedes emplear una de las opciones cada turno.
- ▶ **Floritura cortante:** Puedes utilizar uno de tus usos de Inspiración Bárdica para hacer que el arma inflija daño adicional a la criatura impactada y a cualquier otra criatura de tu elección que se encuentre hasta a 5 pies de ti a la que puedas ver. El daño es igual al número que obtengas en el dado de Inspiración Bárdica.
- ▶ **Floritura defensiva:** Puedes gastar uno de tus usos de Inspiración Bárdica para que el arma inflija daño adicional al objetivo impactado. El daño es igual al número que obtengas en el dado de Inspiración Bárdica. También añades ese dado a tu CA hasta el comienzo de tu próximo turno.
- ▶ **Floritura móvil:** Puedes emplear uno de tus usos de Inspiración Bárdica para que el arma inflija daño adicional al objetivo. El daño es igual al número que obtengas en el dado de Inspiración Bárdica. Además, puedes empujar a tu objetivo hasta 5 pies más el número que hayas obtenido en el dado.
- ▶ **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.
- ▶ **Pericia:** Elige dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que utilice cualquiera de las competencias elegidas.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Angelo Ludwig

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.						
	Truco <u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.						
	Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						