



Lee Plie.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 7

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

YUN

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia +1
- ☐ Sabiduría -1
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +6
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar +5
- ☐ Historia +2
- ☒ Interpretación +10
- ☒ Intimidar +10
- ☐ Investigación +2
- ☒ Juego de Manos +6
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +2
- ☐ Percepción 0
- ☐ Perspicacia 0
- ☒ Persuasión +7
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +4
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

Espada larga  
Daga

BONIF.

+2

+2

DAÑO/TIPO

1d8 -1 cortante  
1d4 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Paquete de artista
- laúd

EQUIPO

Puedo cambiar mi estado de ánimo o mi manera de pensar tan rápido como le cambio la tonalidad en una canción. Mi carácter se amarga si no soy el centro de atención.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Belleza. Cuando actúo, hago del mundo algo mejor de lo que era. (Bueno)

IDEALES

Idolátro a un héroe de los viejos cuentos y mido mis actos conforme a los suyos. Haré cualquier cosa para demostrarle mi superioridad a mi odiado rival.

VÍNCULOS

A pesar de mis esfuerzos, para mis amigos no soy una persona de fiar.

DEFECTOS

Bardo Nivel 7:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Interpretación cautivadora
- Lanzamiento de conjuros
- Manto de inspiración: 8 puntos de golpe temporales
- Manto de majestad
- Pericia

Dotes:

- Actor
- Alma brillante

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, druidico, primordial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Lee Pie.

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Nacido en una gran ciudad, las impresionantes habilidades de Lee lo llevaron a ser seleccionado como candidato a oráculo a una edad temprana. Al final de su largo entrenamiento, fue seleccionado como oráculo de Marimba, pues llamo la atención de este debido a esto aprendió muchas cosas de marimba como la creación de nueva vida y apreciar esta también a pesar de estas lecciones Lee tenía sus propias ambiciones las cuales eran convertirse en un gran inoco reconocido por su música o por su labor de oráculo al igual de que quería dar a conocer nuevos bailes pues le aburría los bailes normales y corrientes su ambicion lo llevo a ser epista y a que no nunca le guste a pesar de eso Marimba confia mucho en el aunque trabaje para Marimba tiene gran admiracion hacia el por lo que trata de parecerse en todos los aspectos fisicos a Marimba, y dedica sus danzas a los dioses, rezando por su victoria en la batalla contra todo tipo de mal.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Aktor:** Tienes ventaja en las pruebas de Engaño e Interpretación que hagas para hacerte pasar por otra persona. Puedes imitar el habla de otra persona o los sonidos que hacen otras criaturas. Superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada a tu prueba de Carisma (Engaño) revelará el engaño.
- ▶ **Alma brillante:** Naciste con una afinidad a la luz del sol y el de las estrellas del firmamento, es por eso que la luz que generas es mas brillante que las de cualquier otro.
- ▶ **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
- ▶ **Contraencantamiento:** Puedes usar una acción para empezar una actuación que dura hasta el final de tu siguiente turno. Durante ese tiempo, cualquier criatura amistosa que se encuentre dentro de un radio de 30 pies y tú tenéis ventaja en cualquier TS para no quedar asustados o hechizados.
- ▶ **Fuente de inspiración:** Recuperas todos los usos de tu inspiración de bardo cuando acabes un descanso breve o prolongado.
- ▶ **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: 1d8
- ▶ **Interpretación cautivadora:** Si actúas durante al menos 1 minuto, puedes intentar maravillar a tu público. Al final de la actuación, elige tantos humanoides como tu modificador de Carisma. Deben estar situados a 60 pies de ti. Cada objetivo deberá tener éxito en una tirada de Sabiduría o quedará hechizado por ti.
- ▶ **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.
- ▶ **Manto de inspiración:** Como acción adicional, puedes gastar uno de tus usos de Inspiración Bárdica para imbuirte de una apariencia maravillosa. Un número de criaturas igual a tu modificador de Carisma gana 5 puntos de golpe temporales y con su reacción para mover hasta su velocidad, sin provocar ataques de oportunidad.  
- 8 puntos de golpe temporales
- ▶ **Manto de majestad:** Como acción adicional, puedes lanzar un conjuro de "orden imperiosa" sin utilizar un espacio de conjuro y, además, tu aspecto es de una belleza sobrenatural durante 1 minuto o hasta que tu concentración termine. Durante ese tiempo, puedes lanzar "orden imperiosa" como acción adicional cada turno.
- ▶ **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

Lee Plie.  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo  
CLASE SORTÍLEGA

Carisma  
CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

10

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burra dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).						
	Truco <u>Centelleo</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	S
Un destello de luz sale de tus manos, acercando el nacimiento de la luz. Crea o manipula una luz que puedas ver a rango y que quepa en un cubo de 5 pies. Puedes crear 3 efectos diferentes o los 3 al mismo tiempo.						
	Truco <u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.						
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						
	Truco <u>Roca de Dain</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
Eres capaz de controlar tu entorno. Arranca del suelo la superficie y transformarlo en una esfera sólida. Puedes hacer esto mientras el suelo sea hecho de piedra, tierra o barro. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d8 puntos de daño por contundente.						
	Truco <u>Ironar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Creas una explosión de sonido atronador que puede ser escuchada hasta a 100 pies de distancia. Todas las criaturas que se encuentren dentro del alcance, salvo tú, deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de trueno. A niveles superiores, El daño del conjuro aume...						
<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>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duermes 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
<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"/>	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 Pg temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Zippit!</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, S
Cuando una criatura vocaliza, llévate un dedo a la boca, interrumpiendo a la criatura. Una vez lances el conjuro, el objetivo tendrá su boca sellada durante 1 minuto. Si lanzas este conjuro sobre una criatura que está por lanzar un conjuro que requiera componente verbal y sea de nivel 2 o inferior...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Globo custodio</u>	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
Crea una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 10 pies de diámetro. Indica la condición de activación. Puede almacenar un conjuro de nivel igual o inferior al espacio de conjuro utilizado o provocar una explosión de 20 pies de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Vórtice de caos</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S
Crea un vórtice de magia concentrada, en un rango de 90 pies que puedas ver, que obliga a todas las criaturas en un cilindro de 20 pies a realizar una tirada de salvación de Fuerza. En caso de fallar, las criaturas reciben 6d6 de daño psíquico y son empujados 15 pies hacia atrás o son atraídos 15...						