



Mimista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 3

CLASE Y NIVEL

Superviviente

TRASFONDO

Definitivamente no el Fr...

JUGADOR

Replicante (MMoTM)

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+3

17

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +7
- ☐ Historia +1
- ☒ Interpretación +5
- ☒ Intimidar +5
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción 0
- ☐ Perspicacia 0
- ☒ Persuasión +7
- ☐ Religión +1
- ☒ Sigilo +5
- ☒ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Siempre vigilo las salidas y me siento incómodo en espacios cerrados. No confío en los extraños, pero protejo ferozmente a quienes considero amigos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. No dejaré que nadie vuelva a controlarme. (Caótico)

IDEALES

Ahora deseo vivir y disfrutar mi libertad

VÍNCULOS

No soporto el sonido del fuego, las explosiones o los gritos.

DEFECTOS

Replicante (MMoTM)

- Instintos Cambiantes
- Cambiaformas

Bardo Nivel 3:

- Aprendiz de mucho
- Canalizador Espiritual
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Historias del Más Allá
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia
- Susurros guía

Rasgos personalizados:

- Aura inspiradora

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común y enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Paquete de artista
- Lira
- ropa común
- una sapa de cristal
- un mapa roto de haverud
- una bolsa con 5 piezas de oro (Equipo de inicio del superviviente)

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

-es alergica al mani  
-en caso de estar encerrada en una habitación pequeña sin luz o ventanas tendrá un ataque de pánico

Nació en un pequeño pueblo agrícola, apartado de Haverud, pero aún dentro de su jurisdicción. Tenía dos padres, cuyos rostros olvidó con el tiempo. Fue a los cuatro años cuando tomó conciencia de sí misma; hasta entonces, llevaba una vida sencilla, como cualquier niña de campo. Todo cambió cuando tenía seis años. Un grupo de saqueadores y renegados atacó su aldea. Se llevaron a las mujeres y los niños, incendiando todo a su paso. Ella pasó días encerrada en la oscuridad, en una jaula, hasta que un extraño la sacó de allí, sujetándola con tanta fuerza que le dejó marcas en la piel. Aquel hombre resultó ser un burgués. No tardó en someterla a horrores que su mente apenas puede recordar sin quebrarse. Sin embargo, su espíritu no se rompió fácilmente, y eso no le gustó al hombre, quien decidió venderla para conseguir otra niña más "dócil". Fue vendida una vez más, pensando ingenuamente que su sufrimiento había terminado. Pero no fue así. El

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Instintos Cambiantes: Gracias a tu conexión con el reino feérico, adquirir competencia en dos de las siguientes habilidades a tu elección: Engañar, Perspicacia, Intimidación, Interpretación o Persuasión.
- ▶ Cambiaformas: Como acción puedes cambiar tu aspecto y tu voz. Puedes determinar los cambios, lo que incluye color de piel, cabello o sexo. También puedes cambiar de raza, pero eso no cambia tus características. No puedes adoptar la forma de una criatura que no has visto y tu forma ha de ser humanoide. Tu ropa ...
- ▶ 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.
- ▶ Canalizador Espiritual: Empleas herramientas que te ayudan a canalizar espíritus, que pueden ser figuras históricas o arquetipos ficticios. Puedes emplear los siguientes objetos como canalizador mágico de tus conjuros de bardo: una vela, una bola de cristal, una calavera, un tablero de espiritismo o una baraja del tarot...
- ▶ 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
- ▶ Historias del Más Allá: Contactas con espíritus que narran sus historias a través de ti. Mientras sostengas tu Canalizador Espiritual, podrás usar una acción adicional para gastar un uso de tu Inspiración Bárdica y tirar en la tabla "Historias de los espíritus" usando tu dado de Inspiración Bárdica para determinar qué h...
- ▶ 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.
- ▶ Susurros guía: Puedes contactar con espíritus para que os guíen a otros y a ti. Aprendes el truco guía, que no cuenta para la cantidad de trucos de bardo que conoces. Para ti, tiene un alcance de 60 pies cuando lo lanzas.
- ▶ Aura inspiradora:

NOMBRE DEL PERSONAJE

## CLASE SORTÍLEGA

## CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE  
CONJUROS**

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 2 OO	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 6 CONOCIDOS	TRUCOS 2 CONOCIDOS
----------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.						
	Truco <u>Burta 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>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Imagen silenciosa</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Creas la imagen puramente visual de un objeto, criatura o fenómeno visible no mayor que un cubo de 15 pies. Puedes usar tu acción para mover la imagen simulando movimientos naturales. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) revela la ilusión.						
<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"/>	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>Corona de la locura</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						