

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +4
- ☒ Arcanos +3
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +10
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación +8
- ☐ Intimidar +5
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción +2
- ☐ Perspicacia +2
- ☒ Persuasión +7
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +4
- ☒ Supervivencia +4
- ☒ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+4

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 37

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+7	1d6 +4 perforante
Ballesta ligera	+7	1d8 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Manto del Acechador Lunar CA 12
- ocarina doble

EQUIPO

Tengo un fuerte sentido del juego limpio y siempre trato de encontrar la solución más equitativa a las discusiones. Hago mal uso de palabras largas en un intento de parecer más inteligente.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. Si me hago fuerte, podré tomar lo que quiero, lo que yo merezco. (Maligno) Sinceridad. No hay nada bueno en pretender ser algo que no soy. (Neutral)

IDEALES

Mis herramientas son símbolos de mi vida pasada, y los llevo por lo que nunca voy a olvidar mis raíces. Un orgulloso noble una vez me dio una terrible paliza, y voy a vengarme de cualquier bravucón que me encuentre.

VÍNCULOS

En secreto, creo que las cosas estarían mejor si yo fuera un tirano con su señorío.

DEFECTOS

Kitsune:

- Forma Zorro
- Depredador (Forma Zorro)
- Mordisco (Forma Zorro)
- Idiomas
- Astuto (Forma Zorro)
- Visión oscura
- Competencia

Bardo Nivel 5:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Competencias adicionales
- Duelo
- Estilo de combate
- Floritura con la espada
- Floritura cortante
- Floritura defensiva
- Floritura móvil
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia

Dotes:

- Iniciado en la magia

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de artesano, Vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Forma Zorro:** Puedes usar tu acción para transformarte en un zorro. Tus estadísticas no cambian, tu tamaño en forma de zorro cambia a 1-2 talla menor a la que eres como humanoide. Cualquier equipo que lleves o que transportes se adapta a ti con la nueva forma. El aspecto humanoide y de zorro mantienen tu ser. ...
- ▶ **Depredador (Forma Zorro):** Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.
- ▶ **Mordisco (Forma Zorro):** Tus colmillos son letales y puedes morder con ellos (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 2d4 + FUE + perforante), eres competente con ellos.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y Silvano, y uno más que elijas.
- ▶ **Ástuto (Forma Zorro):** Cuando realices una prueba de Destreza (Sigilo) en tu forma de zorro lo haces con ventaja.
- ▶ **Visión Oscura:** 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, discernes los colores como tonos de gris.
- ▶ **Competencia:** Tienes competencia en una habilidad a elección.
- ▶ **Iniciado en la magia:** Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de la lista de conjuros de esa clase. También un conjuro de nivel 1, que puedes lanzar a su nivel más bajo una vez por descanso prolongado. La aptitud mágica depende de la clase elegida.
- ▶ **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, recuperáis puntos de golpe adicionales.
- Puntos de golpe recuperados: 1d6
- ▶ **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.
- ▶ **Duelo:** Cuando empuñes una única arma cuerpo a cuerpo que solo requiera de una mano para usarse recibes un +2 a tus tiradas de daño con esa arma.
- ▶ **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.
- ▶ **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
- ▶ **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.

Ayaka

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

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

8

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>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.						
	Truco <u>Ironar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Todas las criaturas en una emanación, deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de trueno. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.						
<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 tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o autómatas.						
<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>Nube de dagas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro 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 del 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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Lanza relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Creas un rayo en tu mano, con forma similar a una lanza, y lo lanzas contra una criatura u objeto que esté dentro del alcance. Realizas un ataque de hechizo a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 6d10 puntos de daño por relámpago y queda aturdido hasta el comienzo de su...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Rodeado de Enemigos</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Entras en la mente de una criatura que puedas ver y la obligas a hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Las criaturas inmunes al estado asustado tienen éxito automáticamente. Si falla la tirada, el objetivo perderá la capacidad de distinguir entre amigo y enemigo, en lo que a las criaturas...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Terror</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una TS de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible hasta perderte de vista.						