

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+3

16

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

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

Idiomas:

común, Muebles

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Paquete de diplomático
- Guitarra

EQUIPO

Bardo Nivel 3:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

Rin satsuki

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Una joven nacida en -----, un mundo mágico donde con sus melodías podían sanar el alma y la fe aún se tejía entre la bruma de lo sagrado. Rin supo que su música no era solo arte, era consuelo. Su guitarra no solo encantaba multitudes con grandeza, sino que creaba sonrisas a huérfanos, ablandaba el llanto de los cansados y daba esperanza a los que creían que la habían perdido. No era ninguna guerrera ni alguien que buscaba fama solo una chica que un día quiso a más para convertirse en una sacerdotisa donde su religión era hacer el equilibrio natural del mundo y realizar un punto intermedio para comprender también al "mal". Pasando el tiempo aprendiendo bajo la guía de su amiga que la orientó para que pudiera aprender del equilibrio y pensando que estaría sola en esa tarea, estaría equivocada porque no caminaría sola, sería su compañera. Y así, llena de ilusión y entusiasmo, avanzó hacia su destino como sacerdotisa.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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.
- ▶ 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".
- ▶ 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.

Instrumento: guitarra

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

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
----------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------