



rubí soft

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 6, Bardo (Tasha) .. Héroe del Pueblo

CLASE Y NIVEL

Plasmoide

ESPECIE

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Joseth

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza +11
- ☐ Destreza +7
- ☐ Constitución +10
- ☐ Inteligencia +7
- ☒ Sabiduría +12
- ☒ Carisma +16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☒ Arcanos +3
- ☒ Atletismo +11
- ☐ Engañar +6
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación +6
- ☒ Intimidar +8
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +1
- ☒ Medicina +4
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +4
- ☐ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión +6
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +1
- ☒ Supervivencia +4
- ☒ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 80

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras. Tengo confianza en mis propias capacidades y haré lo que pueda para inspirar confianza en los demás.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Las personas merecen ser tratadas con dignidad y respeto. (Bueno) Sinceridad. No hay nada bueno en pretender ser algo que no soy. (Neutral)

IDEALES

He trabajado la tierra, yo amo la tierra, y la protegeré. Mis herramientas son símbolos de mi vida pasada, y los llevo por lo que nunca voy a olvidar mis raíces.

VÍNCULOS

Estoy convencido de la importancia de mi destino, y ciego frente a mis carencias y el riesgo de fracasar.

DEFECTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales - Cimitarra, Herramientas de artesano, Herramientas de curtidor, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Espada larga +8 1d8 +6 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de bandas CA 17
- Escudo CA 2
- Paquete de explorador
 - Símbolo Sagrado - Relicario (alternador de protección)
- Suministros de alquimista
- Herramientas de curtidor
- Papel de Chakra (fuego, rayo, agua)
- Los 4 Pétalos - Presentación
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Los 4 Pétalos - Rango C
- Los 4 Pétalos - Rango B

EQUIPO

Plasmoide:

- Tipo de Criatura
- Tamaño
- Amorfo
- Visión en la oscuridad
- Aquantar la Respiración
- Resiliencia Natural
- Reformarse
- Idiomas

Paladín Nivel 6:

- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Canalizar: Golpe guiado
- Canalizar: Presencia de Conquistador
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Defensa
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Bardo (Tasha) Nivel 4:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Competencias adicionales
- Competencias multiclase
- Duelo
- Estilo de combate
- Floritura con la espada
- Floritura cortante
- Floritura defensiva
- Floritura móvil
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Inspiración mágica
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Pércia
- Versatilidad Bárdica

Dotes:

- Adepto del Filo Arcano
- Cirugía de Combate

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de Criatura:** Eres considerado un Cieno.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Tú eliges la talla al seleccionar esta raza.
- ▶ **Amorfo:** Puede pasar por un espacio tan estrecho como 1 pulgada de ancho, siempre que no lleve puesto ni transporte nada. Tienes ventaja en las pruebas de habilidad que realizas para iniciar o escapar de una lucha.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en luz tenue a una distancia de 60 pies de ti mismo como si fuera una luz brillante, y en la oscuridad como si fuera una luz tenue. Distingues los colores en esa oscuridad sólo como sombras de gris.
- ▶ **Aguantar la Respiración:** Puedes contener la respiración durante 1 hora.
- ▶ **Resiliencia Natural:** Tienes resistencia al daño por ácido y veneno, y tienes ventaja en las tiradas de salvación contra el envenenado.
- ▶ **Reformarse:** Como acción, puedes remodelar tu cuerpo para tener una cabeza, uno o dos brazos, una o dos piernas y manos y pies improvisados, o puedes volver a ser una masa sin extremidades. Si bien tienes una forma humana, puedes usar ropa y armadura hechas para un humanoide de tu tamaño. Como acción adicional...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.
- ▶ **Adepto del Filo Arcano:** +1 carisma, inteligencia o sabiduría hasta un máximo de 20. Aprendes Filo atronador y Filo de llamas verdes, los añades a tu lista de conjuros de clase si tienes una, la estadística aumentada con este dote es tu modificador para estos conjuros independientemente de la lista de clase añadida. Cua...
- ▶ **Cirugía de Combate:** Consigues competencia con Herramientas de Peletero (curtidor). Cirugía Rápida: Como Acción puedes utilizar las Herramientas de Peletero para curarte a ti mismo u otro objetivo que esté a 5 pies de ti. Recuperando puntos de golpe igual a 2d6 + tu Bonificador de competencia. Puedes usar esta habil...
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **Alra de protección:** Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, conseguís un bonificador a la tirada igual a tu modificador por Carisma (bonificador mínimo de +1). Tienes que estar consciente para conceder este bonificador.
- Alcance de 10 pies
- ▶ **Canalizar divinidad:** Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.
- ▶ **Canalizar golpe guiado:** Cuando hagas una tirada de ataque, podrás usar tu Canalizar Divinidad para sumar +10 al resultado de dicha tirada. Puedes elegir emplear este rasgo después de ver el resultado de la tirada, pero antes de que el DM te diga si el ataque impacta o no.
- ▶ **Canalizar Presencia de Conquistador:** Como acción, puedes forzar a todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren a 30 pies o menos de ti a realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Las que fallen quedarán asustadas de ti durante 1 minuto.
- ▶ **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.
- ▶ **Conjuros de juramento:** Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados. Una vez accedes a un conjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues un conjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.
- ▶ **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere PG hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 PG para curar una enfermedad o veneno.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Salud divina:** La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.
- ▶ **Sentidos divinos:** Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.
- ▶ **Aprendiz de mucho:** A partir del nivel 2, 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:** Puedes tocar música o hacer 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 ad...
- 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.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

7

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 1	Armadura de Agathys	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 Pq temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos Pq temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.						
☐ 1	Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
☐ 1	Curar heridas	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.						
☐ 1	Favor divino	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.						
☐ 1	Orden imperiosa	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.						
☐ 1	Protección contra el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
☐ 2	Arma espiritual	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.						
☐ 2	Auxilio	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 Pq adicionales por cada nivel por encima de 2.						
☐ 2	Fáser	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Durante la duración del conjuro, antes de atacar puedes teletransportarte hacia un enemigo. Los ataques hechos de esta forma aplican 2d6 de daño de fuerza extra.						
☐ 2	Inmovilizar persona	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.						
☐ 2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						

rubí soft
 NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo (Tasha)
 CLASE SORTÍLEGA

Carisma
 CARACTERÍSTICA MÁGICA

16
 CD SALVACIÓN
 CONJUROS

+8
 BONIF. ATAQUE
 CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

7

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Buria 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>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.					
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
☐	1 <u>Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 Pq temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos Pq temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.					
☐	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.					
☐	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
☐	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.					
☐	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.					
☐	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.					
☐	1 <u>Susurros disonantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Una melodía discrepante que sólo una criatura puede oír le produce un terrible dolor. Si falla una TS de Sabiduría, sufre 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño psíquico y debe usar su reacción para alejarse de ti. Si supera la tirada, sufre la mitad de daño y no se mueve.					
☐	2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
	Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.					
☐	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.					
☐	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.					
☐	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 Pq temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.					