



RealTheMurmur

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 6

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

MatusN5C

JUGADOR

17 (1-16 Zafa) (1 Alguien q...

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +4
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia +2
- ☐ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Espada larga +2 1d8 -1 cortante  
Daga +4 1d4 +1 perforante  
Filo Maldito +5 3d10 +2 Mágico  
Cimitarra +5 1d6 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURO

- semi placas CA 15  
- Escudo CA 3  
- Mac-Fuirmidh  
- Sogui la Soga (Cuerda Animada)  
- Paquete de diplomático  
- o Pendientes Plateados - Rango D  
- o Pendientes Plateados - Rango C  
- Poción - Curación x7u  
- Relicario vahlok  
- vahlok - Escamas CA +1  
Viola Estradiabliarius  
Godofredo  
marca cazador  
vincular bestia  
disfrazarse

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Soy un ser que se encontro con el amor de su vida pero por cuestiones del destino no terminaron juntos, perfeccionista, empático pero reservado

Todos tenemos que tener al menos la oportunidad de encontrar al amor de nuestras vidas, intento que con mi musica la gente lo encuentre

IDEALES

Mi instrumento es mi posesión más preciada y me recuerda a alguien que amo.

VÍNCULOS

Me pierdo por una cara bonita.

DEFECTOS

Tiefling

- Visión en la oscuridad  
- Legado infernal  
- Resistencia infernal

Bardo Nivel 6:

- Aprendiz de mucho  
- Ataque adicional  
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6  
- Combate con dos armas  
- Competencias adicionales  
- Contraencantamiento  
- 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

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

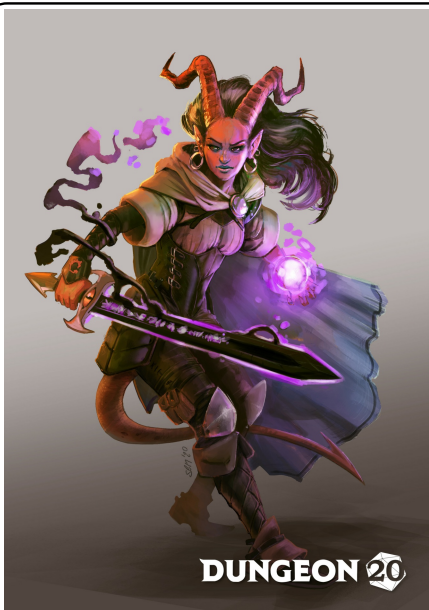
SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Murmu es un tiefling de 1,95 de altura, pelo un poco largo y blanco con detalles en rojo, tanto sus cuernos como su cola son rojos con uno de sus lados en negro carbón, siempre viste formal



APARIENCIA

Murmu nació en el pueblo de Valoria, situado en las afueras de la ciudad de Neverwinter, en la región de la Costa de la Espada. Desde su nacimiento, Murmu era diferente a los demás. Él era un tiefling, un ser demoníaco con apariencia humana, y por ello era discriminado y marginado por la sociedad. La gente del pueblo lo miraba con desprecio y temor, y no había día en que Murmu no sufriera algún tipo de abuso o burla. Incluso tenía pesadillas recurrentes en las que era perseguido y atacado por una multitud enfurecida.

A pesar de todo esto, Murmu tenía una gran pasión: la música. Desde muy joven, se sentía atraído por los sonidos que escuchaba en su entorno, y siempre buscaba la forma de reproducirlos con los objetos que tenía a su alcance. Fue así como un día, mientras se encontraba afuera del castillo del rey, escuchó la música que se tocaba en su interior y quedó fascinado. Desde ese día, todos los días se acercaba al castillo para

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este rasgo.

► **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

► **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.

► **Ataque adicional:** Cuando laves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

► **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

► **Combate con dos armas:** Cuando estés combatiendo con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

► **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.

► **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.

► **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.

RealTheMurmu

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mac-Fuirmidh

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+3

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	<b>Truco</b> <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.					
<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>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben $3d6$ (+ $1d6$ por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
	Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe $2d10$ (+ $1d10$ por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
	Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
	Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Piel robiliza</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa y como de corteza, y su CA no puede ser inferior a 16, independientemente del tipo de armadura que lleve.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Volar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Una criatura voluntaria tocada consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. Puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 3.					

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

9

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.						
	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/caentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
<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>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>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe $2d10$ (+ $1d10$ por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimas emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD $10 +$ nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Hablar con los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Patrón hipnótico</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.						