

FUERZA

0

11

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+5

20

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia +1
- ☐ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☒ Arcanos +4
- ☐ Atletismo +1
- ☒ Engañar +8
- ☐ Historia +5
- ☒ Interpretación +8
- ☐ Intimidar +6
- ☐ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos +3
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +4
- ☐ Perspicacia +2
- ☒ Persuasión +8
- ☐ Religión +2
- ☒ Sigilo +5
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 51

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Estoque +3 1d8 perforante

Daga +3 1d4 perforante

Arco corto +5 1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11

- Laúd

- Pack de diplomático

EQUIPO

Conozco una historia relevante para casi todas las situaciones. Soy un romántico empedernido, siempre en busca de "alguien especial".

RASGOS DE PERSONALIDAD

Creatividad. El mundo está necesitado de ideas nuevas y acciones audaces. (Caótico)

IDEALES

Idolátro a un héroe de los viejos cuentos y mido mis actos conforme a los suyos.

VÍNCULOS

Me pierdo por una cara bonita.

DEFECTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales

- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de disfraz

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Aprender 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, recuperarás puntos de golpe adicionales.
- Puntos de golpe recuperados: 1d6
- ▶ 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.
- ▶ 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.
- ▶ Palabras hirientes: Cuando una criatura que puedas ver a menos de 60 pies haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de la inspiración de bardo. Tira 1 dado de inspiración de bardo y réstaselo al resultado.
- ▶ 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.
- ▶ Secretos mágicos adicionales: A nivel 6, aprendes dos conjuros de tu elección de cualquier clase que sean bien un truco, bien un conjuro de un nivel que puedas lanzar. Para ti, los conjuros que hayas elegido cuentan como conjuros de bardo, pero no se incluyen en el número de conjuros de bardo que conoces.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

2

OO

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

11

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>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>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.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<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>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>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.						
<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>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disparar 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>Nube apesetosa</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Creas una esfera de gas amarillo y nauseabundo de 20 pies de radio. Cada criatura que comience su turno dentro de la nube debe superar una TS de Constitución contra el veneno o gastar su acción vomitando y tambaleándose. Las criaturas que no respiran o inmunes al veneno no se ven afectadas.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Pequeña choza de leomund</u>	Evocación	1 minuto (ritual)	8 horas	Personal	V, S, M
Una cúpula de fuerza de 10 pies de radio te rodea por encima. Es opaca desde el exterior pero transparente desde dentro. Nueve criaturas de tamaño Mediano o menor pueden entrar contigo, y pueden cruzarla. En la cúpula no tienen efecto conjuros o efectos mágicos. El ambiente dentro es cómodo y seco.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
Te teletransportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.						