



Myka Indolore

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 3

CLASE Y NIVEL

Githzerai

ESPECIE

Cazarrecompensas urbano. Elguzi

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+3

17

- Fuerza -1
- Destreza +3
- Constitución +3
- Inteligencia +1
- Sabiduría -1
- Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 27

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 308

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Set de juego

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Githzerai:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Disciplina Mental
- Psiónica Githzerai
- Resistencia Psíquica

Bardo Nivel 3:

- 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
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano.
- ▶ **Disciplina Mental:** Tus defensas psíquicas innatas te otorgan ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin a los estados de asustado o hechizado sobre ti mismo.
- ▶ **Psiónica githzerai:** Conoces el truco **\*Mano de mago\*** y la mano es invisible cuando lanzas el truco con este atributo. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro **\*Escudo\*** con e...
- ▶ **Resistencia Psíquica:** Tienes resistencia al daño psíquico.
- ▶ **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.
- ▶ **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.