



To' Kamak

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mediano

ESPECIE

Bardo 5

CLASE Y NIVEL

Animador

TRASFONDO

5

NIVEL

6500

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Pequeño

PERCEPCIÓN PASIVA

12

FUERZA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CLASE
ARMADURA

12

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

37

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +5 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

CARISMA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

0 +7 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre

Bonif

Daño/Tipo

Notas

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Mediano:

- Agilidad de los medianos
- valiente
- Fortuna
- Sigiloso por naturaleza

Bardo Nivel 5:

- Aprendiz de mucho
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Magia Cautivadora
- Manto de inspiración

Dotes:

- Líder inspirador
- Músico

HABILIDADES

- | | |
|--|--|
| ☒ +5 Acrobacias | ☐ +2 Medicina |
| ☐ +1 Atletismo | ☐ +1 Naturaleza |
| ☐ +1 Conoc. Arcano | ☐ +2 Percepción |
| ☒ +7 Engaño | ☐ +2 Perspicacia |
| ☐ +1 Historia | ☒ +10 Persuasión |
| ☒ +10 Interpretación | ☐ +1 Religión |
| ☐ +5 Intimidación | ☐ +3 Sigilo |
| ☐ +1 Investigación | ☐ +2 Supervivencia |
| ☒ +5 Juego de Manos | ☐ +2 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales

Idiomas:

Común y mediano



APARIENCIA

To' creció en una familia de artistas, sus padres músicos siempre lo llevaron de ciudad en ciudad a que los acompañara en presentar su arte al mundo, dada esta crianza, la música se volvió la vida y el núcleo de To'. Dado que nunca se quedó en un solo lugar y su amor a la música, To' decidió emprender en su propio viaje para inspirar sus melodías y canciones con vivencias en persona misma, el rigor de la batalla, la felicidad de un amor, el miedo de enfrentar lo desconocido, son los sentimientos que el busca experimentar en su día a día, todo esto con el objetivo de hacer la mejor oda heroica de todo Faerún

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Agilidad de los medianos:** Puedes moverte a través del espacio ocupado por cualquier criatura de tamaño superior al tuyo, pero no puedes detenerte en el mismo espacio.
- ▶ **Valiente:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o poner fin al estado de asustado.
- ▶ **Fortuna:** Cuando saques un 1 en una prueba con d20, podrás repetir la tirada y deberás utilizar el nuevo resultado.
- ▶ **Sigiloso por naturaleza:** Puedes llevar a cabo la acción de esconderte incluso tras una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.
- ▶ **Líder inspirador:** Aumenta Sabiduría o Carisma en 1. Tras un descanso corto o largo, puedes inspirar a hasta 6 aliados cercanos, dándoles PG temporales iguales a tu nivel + el modificador de la característica aumentada con esta dote (Sabiduría o Carisma).
- ▶ **Músico:** Ganas competencia con tres instrumentos musicales de tu elección. Puedes tocar una canción alentadora tras un descanso corto o largo y dar inspiración heroica a quien te escuche.
- ▶ **Aprendiz de mucho:** Puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas que utilice una habilidad en la que no seas competente y que no use de otro modo tu bonificador por competencia.
- ▶ **Fuente de inspiración:** Ahora recuperas todos los usos de Inspiración bárdica tras finalizar un descanso corto o largo.
- ▶ **Inspiración bárdica:** Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 18 metros. Cuando falle una prueba de d20, puede sumar el resultado del dado a la prueba. 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.
- ▶ **Magia Cautivadora:** Siempre tienes preparados hechizar persona e imagen múltiple. Tras lanzar un conjuro de encantamiento o ilusionismo, puedes intentar asustar o hechizar a una criatura a 18 metros por 1 minuto (salvación de Sabiduría CD conjuro). Una vez por descanso largo o usando Inspiración bárdica.
- ▶ **Manto de inspiración:** Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu Inspiración Bárdica para dar puntos de golpe temporales (el doble del dado tirado) a un número de criaturas a 18 metros igual a tu modificador de Carisma. Luego, esas criaturas pueden usar su reacción para moverse sin provocar ataques de oportunidad.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

○○○○

NIVEL 2

3

○○○

NIVEL 3

2

00

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

9

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	9 metros	V, S
Un humanoide que puedas ver hace una TS SAB (con ventaja si lucha contra vosotros). Si falla estará hechizado hasta que termine el conjuro o le hagáis daño y sabrá que le hechizaste. Una criatura adicional por cada espacio de conjuro por encima de 1.						
☐	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas 3 duplicados de ti que te imitan. Cuando te acierten una tirada de ataque, lanza 1d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si cualquier resultado es de 3 o más, uno de los duplicados recibe el ataque y es destruido. El conjuro acaba si son destruidos los tres.						