



Bēru  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 11	La Estrella Ascendente	BeruTheLegend
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Mediano Piesligeros	Legal bueno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+1

13

**INTELIGENCIA**

+1

12

**SABIDURÍA**

+1

13

**CARISMA**

+4

18

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza 0
  - Destreza +6
  - Constitución +1
  - Inteligencia +1
  - Sabiduría +1
  - Carisma +8

- HABILIDADES**
- Acrobacias +4
  - Arcanos +3
  - Atletismo +2
  - Engañar +12
  - Historia +3
  - Interpretación +6
  - Intimidar +6
  - Investigación +3
  - Juego de Manos +6
  - Medicina +3
  - Naturaleza +3
  - Percepción +3
  - Perspicacia +9
  - Persuasión +16
  - Religión +3
  - Sigilo +4
  - Supervivencia +3
  - Trato con Animales +3

**INSPIRACIÓN**

+4

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

14 CA      +4 INICIATIVA      25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 97

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 11d8

**DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gertrudis	+4	1d4 perforante
Cupido	+6	1d6 +2 perforante

13 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**

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

**Idiomas:**

Común, Mediano

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

**EQUIPO**

- Traje para el show CA 12
- Guía Laud

Soy un romántico empedernido, siempre en busca de "alguien especial." Cada vez que vengo a un lugar nuevo, colecciono rumores locales y difundido chismes.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Creatividad. El mundo está necesitado de ideas nuevas y acciones audaces. (Caótico) Honestidad. El arte debe reflejar el alma; debe salir de dentro y revelar lo que realmente somos. (Cualquiera) Personas. Me gusta ver las sonrisas en las caras de las personas cuando actúo. Eso es todo lo que

**IDEALES**

Haría cualquier cosa por los demás miembros de mi antiguo grupo de teatro. Mi instrumento es mi posesión más preciada y me recuerda a alguien que amo.

**VÍNCULOS**

Una vez ridiculicé a un noble que todavía quiere mi cabeza. Fue un error que probablemente vuelva a repetir.

**DEFECTOS**

**Mediano Piesligeros:**

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

**Bardo Nivel 11:**

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d8
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d10
- Interpretación cautivadora
- Lanzamiento de conjuros
- Manto de inspiración: 11 puntos de golpe temporales
- Manto de majestad
- Pericia
- Secretos mágicos

**RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

- Se mete en problemas fácilmente al ser un casanova
- Aprende rápido y de sus errores... A veces
- El noble al que molesto se llama Julius y el problema surgió debido a un pequeñísimo encuentro con la esposa del mismo
- Sus "encuentros" con otras razas son frecuentes
- No niega que le gustaría tener una familia en el futuro

NOTAS ADICIONALES

Nacido en un pueblo rural, destacó por su gran talento musical heredado de su madre, en busca de cosas más grandes abandonó su pueblo llevándose como regalo un instrumento hecho por la mujer que más ama, su querida madre, actualmente está algo estancado, pero su talento sigue siendo lo más notorio.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Ajilidad de los medianos:** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ **valiente:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ **Afortunado:** Cuando saques un 1 en *1d20* en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- ▶ **Sigiloso por naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.
- ▶ **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, recuperarás puntos de golpe adicionales.
  - Puntos de golpe recuperados: *1d8*
- ▶ **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 *1d10*
- ▶ **Interpretación cautivadora:** Si actúas durante al menos 1 minuto, puedes intentar maravillar a tu público. Al final de la actuación, elige tantos humanoides como tu modificador de Carisma. Deben estar situados a 60 pies de ti. Cada objetivo deberá tener éxito en una tirada de Sabiduría o quedará hechizado por ti.
- ▶ **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.
- ▶ **Manto de inspiración:** Como acción adicional, puedes gastar uno de tus usos de Inspiración Bárdica para imbuirte de una apariencia maravillosa. Un número de criaturas igual a tu modificador de Carisma gana 5 puntos de golpe temporales y con su reacción para mover hasta su velocidad, sin provocar ataques de oportunidad.
  - 11 puntos de golpe temporales
- ▶ **Manto de majestad:** Como acción adicional, puedes lanzar un conjuro de "orden imperiosa" sin utilizar un espacio de conjuro y, además, tu aspecto es de una belleza sobrenatural durante 1 minuto o hasta que tu concentración termine. Durante ese tiempo, puedes lanzar "orden imperiosa" como acción adicional cada turno.
- ▶ **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:** A nivel 10, 14 y 18 elige dos conjuros de cualquier clase, incluyendo esta, que sean bien un truco, bien un conjuro de un nivel que puedas lanzar. Estos conjuros cuentan como conjuros de bardo y se incluyen en el número de conjuros conocidos.

RASGOS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 15 CONOCIDOS	TRUCOS 4 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>Guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
	Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.					
	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.					
	Truco <u>Tronar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
	Creas una explosión de sonido atronador que puede ser escuchada hasta a 100 pies de distancia. Todas las criaturas que se encuentren dentro del alcance, salvo tú, deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de trueno. A niveles superiores, el daño del conjuro aume...					
<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>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.					
<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>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>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro 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>Nube de dagas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 1d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro por encima de 2.					
<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>Imagen mayor</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
	Creas la imagen de un objeto, criatura y algún otro fenómeno visible de hasta 20 pies. La imagen parece real, incluyendo sonidos, olores y temperatura correspondiente a lo que representa. Puedes moverla como una acción. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Intelecto (Investigación).					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Imponer maldición</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
	Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Libertad de movimiento</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
	Te teleportas 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.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Restablecimiento mayor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.					
<input type="checkbox"/>	6 <u>Baile irresistible de otto</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V
	Elige una criatura dentro del alcance. Se pone a bailar de manera cómica mientras dura el conjuro. Gasta su movimiento en bailar sin moverse del espacio y tiene desventaja en las tiradas de TS de Destreza y ataque. Como acción, puede intentar superar una TS de Sabiduría para acabar con el efecto.					