



Telemacus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 7

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Flakus42

JUGADOR

Sabe como convencer a l...

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
11

DESTREZA
+1
12

CONSTITUCIÓN
+1
12

INTELIGENCIA
+2
14

SABIDURÍA
+1
12

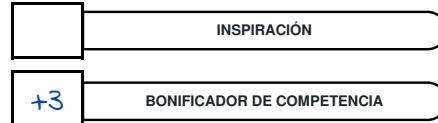
CARISMA
+4
18

<input type="radio"/> Fuerza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+4
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input type="radio"/> Inteligencia	+2
<input type="radio"/> Sabiduría	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+7

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+4
<input type="radio"/> Arcanos	+3
<input type="radio"/> Atletismo	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+10
<input type="radio"/> Historia	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretación	+7
<input type="radio"/> Intimidar	+5
<input type="radio"/> Investigación	+3
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+4
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+10
<input type="radio"/> Religión	+3
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES



Puntos de Golpe Máximos 63

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8 ÉXITOS 000 FALLOS 000 SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO TIPO
Daga Arco corto	+3 +4	1d4 perforante 1d6 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Elfo, enano, humano e infernal

- Cuero tachonado CA 12
 - Kit de disfráz
 - Paquete de artista
 111 monedas de oro
 1 anillo de protección +1 en CA
 1 capa de ilusión otorga ventaja en tiradas de salvación de destreza
 2 pociones rápidas diluidas
 3 Dulces de la suerte depende de lo que salga en el d6
 1 anillo de invocación de esqueleto.
 1 piña
 Ukelele que puede usar 2 echizos de nivel 1 y 2 de nivel 2 de bardo y academia qué quiera
 OBJETOS EXTRA

1 Armadura de caballero de Elite
 1 Ukelele
 1 Casu

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Su piel es oscura además de siempre estar portando una máscara algo extraña que le cubre toda su cara y parte de atrás de la cabeza además de también llevar unos dispositivos raros qué parecen ser accesorios para sus oídos, también tiene unos cuernos qué a duras penas se ven de vez en cuando para amenazar sus ojos brillan color rojo como si de una llama se tratase, claro solo si llega a amenazar a la persona.

APARIENCIA



APARIENCIA

Desde pequeño siempre le pareció aburrida la vida, todo parecía lo mismo entre su especie, traición, engaños, etc. Hasta que conoció a una persona que usaba una máscara y que se la pasaba cantando mientras tocaba una especie de guitarra pequeña me fascinaba verlo y escucharlo, cada vez que lo escuchaba mi mundo se tornaba de colores llamativos desde ese día lo admiraba y quería aprender de él, al parecer no era tan diferente a los demás, cantaba y tocaba sus canciones pero aprovechaba de esas melodías para hacer bajar la guardia de todos y robarles lo que podía aun así no podía odiarlo, simplemente su música era majestuosa así que me decidió aprender a tocar música y le pedí que me enseñará, él al principio se negó y me intentaba robar el sin vergüenzas pero aún así quería aprender de él, al final acepto ser mi maestro y yo lo termine queriendo como un padre. Pasaron los años y eh aprendido bastante con respecto a la música, robar y también a tener buena labia sin mensionar qué por mi cuenta fui mejorando mis habilidades del disfraz 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.

► **Actor:** Tienes ventaja en las pruebas de Engaño e Interpretación que hagas para hacerte pasar por otra persona. Puedes imitar el habla de otra persona o los sonidos que hacen otras criaturas. Superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada a tu prueba de Carisma (Engaño) revelará el engaño.

► **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

► **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 unconjuro 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 puedes 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 restáselo 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 unconjuro 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000NIVEL 3
3
000NIVEL 4
1
0

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
10
CONOCIDOSTRUCOS
3
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
	Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.					
Tiruco	<u>Burla 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).					
Tiruco	<u>Piedra con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos ni constructos.					
Tiruco	<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>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 tiene, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/> 1	<u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.					
<input type="checkbox"/> 1	<u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
	Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.					
<input type="checkbox"/> 1	<u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estás luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.					
<input type="checkbox"/> 1	<u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas en 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 muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/> 1	<u>Repreñón 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>Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver.					
<input type="checkbox"/> 2	<u>Hacer aúcos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Provocas un sonido estremecedor 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>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 bloquela la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					
<input type="checkbox"/> 2	<u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la afilia. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<input type="checkbox"/> 3	<u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esquivar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.					
<input type="checkbox"/> 3	<u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Elegis 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>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"/> 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 cruzarte. En la cúpula no tienen efectos conjuros o efectos mágicos. El ambiente dentro es cálido y seco.					

Telemacus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

1

0

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

10

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL

NOMBRE ESCUELA TIEMPO LANZAMIENTO DURACIÓN ALCANCE COMPS

4 Puerta dimensional

Conjuración

1 acción

Instantáneo

500 pies

v

Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que deseas 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.