

# DUNGEONS & DRAGONS

Vall varis

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 6	Ermitaño	Vallvaris
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Alto elfo	Legal bueno	17000
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA  
0  
11

DESTREZA  
+3  
16

CONSTITUCIÓN  
+2  
15

INTELIGENCIA  
+1  
13

SABIDURÍA  
+2  
14

CARISMA  
+3  
16

<input type="radio"/> Fuerza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+6
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+6

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+4
<input type="radio"/> Arcanos	+2
<input type="radio"/> Atletismo	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+6
<input type="radio"/> Historia	+2
<input type="radio"/> Interpretación	+7
<input type="radio"/> Intimidar	+4
<input type="radio"/> Investigación	+2
<input type="radio"/> Juego de Manos	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+8
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+5
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

18 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

## Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Arco corto, Arco largo, Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de herborista

Idiomas:  
Común, Ético, Lagarto

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



17 CA  
+4 INICIATIVA  
30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+6	1d8 +3 perforante
Daga	+3	1d4 perforante
Arco corto	+6	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Escudo CA 2
- Laúd, equipo diplomático

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

## Alto elfo:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

## Bardo Nivel 6:

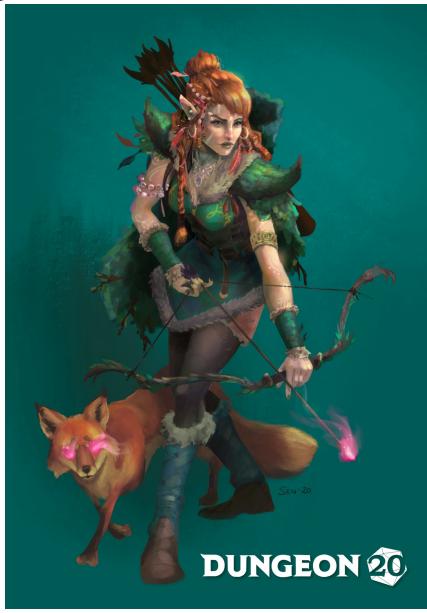
- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Palabras hirientes
- Pericia
- Secretos mágicos adicionales

RASGOS Y ATRIBUTOS

Vall Varis

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.
- **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- **Truco:** Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es Inteligencia.
- **Idioma adicional:** Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.
- **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 dardos 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 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 restaselo 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 puedes 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

Vall Varis

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

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

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
9  
CONOCIDOSTRUCOS  
3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<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).					
Truco	<u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	Crees un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.					
Truco	<u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
	Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
	Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas 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"/>	<u>2 Hacer aúicos</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"/>	<u>2 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 affija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o venenado.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Una criatura que puedes ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidás). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Disparar 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"/>	<u>3 Nube pestosa</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
	Crees 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"/>	<u>3 Terror</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una TS de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible hasta perderte de vista.					