



Dante

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 8

CLASE Y NIVEL

Orco (MMotM)

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Calicie

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+5

20

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría 0
- ☒ Carisma +8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +11
- ☐ Historia +1
- ☒ Interpretación +11
- ☐ Intimidar +6
- ☐ Investigación +2
- ☒ Juego de Manos +5
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☒ Persuasión +8
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, orco

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 68

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Daga +2 1d4 -1 perforante
laúd del guerrero... +8 1d10 +5 fuego
saxo epicardo +8

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- túnica de los escribas arcanos CA 13
- Paquete de explorador
- saxo epicardo
- 0 Pendientes Plateados - Rango C
- 0 Pendientes Plateados - Rango D
- x4
- 0 Pendientes Plateados - Rango B
- Libro Ackchyually
- Poción de curación superior
- Kit de disfraz
- B,A,D,A

chatarra x3

EQUIPO

Nadie permanece enfadado conmigo o mi alrededor durante mucho tiempo, ya que puedo disipar cualquier cantidad de tensión. Soy una ser bastante sentimental y melodramática

RASGOS DE PERSONALIDAD

El mundo está lleno de sonidos momentos y seres fascinantes no sé si podré contemplarlos todos pero si muchos de ellos

IDEALES

Estoy en búsqueda de un sitio donde aprecien mi arte

VÍNCULOS

Los momentos serios o dramáticos no son lo mío siempre los cortaré con un chiste o alguna manera para hacer reír a los demás

DEFECTOS

Orco (MMotM):

- Visión en la oscuridad
- Complexión Fuerte
- Subidón de adrenalina
- Resistencia implacable

Bardo Nivel 8:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Interpretación Animadora
- Interpretación de la Creación: grande o más pequeño
- Lanzamiento de conjuros
- Mota de Potencial
- Pericia

RASGOS Y ATRIBUTOS

Dante

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un orco bastante escuálido para su especie vistiendo una gran gabardina de cuero y debajo ropa de vivos colores, con cabellera negra peinado en forma de tupé echo de mala manera, de su boca sobresalen dos colmillos que a simple vista se puede ver que han sido lijados para darle un aspecto más redondo y menos amenazante

APARIENCIA



APARIENCIA

su nombre en realidad es Cof pero a sus hojps a ese nombre le falta elegancia y glamour y como no si lo eligió su padre por eso adoptó el nombre artístico de Dante

canciones en el repertorio de dante

<https://open.spotify.com/playlist/6GxbFierGqG2ZavawQRn31s1dfb357d907924842>

tu jardin con enanitos las compuso cuando está perdidamente enamorado de su ex goblin

lágrimas desordenadas la compuso despues de cortar con su ex

la macarena era una antigua cancion de batalla de su tribu

torero se le ocurrió la letra mi entras estaba uyendo de unos matones por no pagar la cuanta del hostal

tenia tanto que dante fue la última canción que le canto a su madre (la letra la improviso, pero le gusto tanto que la tuvo que anotar)

la caso por el tejado fue la primera canción que compuso (surgió del sentimiento de exclusión que sentia por ser diferente)

caminando por la vida la escribió junto a un amigo que hizo en sus viajes conocido como melendior (un mediano que fumaba una hierba muy extraña conocida como porro y probablemente tanto Dante como él estaban bajo los efectos de esa hierba mientras escribian esto)

como un camarón otra canción que escribió después de romper con su ex

la Posada de los muertos una canción con letra totalmente improvisada debido a que tuvo que pagar el dinero de una taberna y no le tuvo de optra que actuar

asta que el cuerpo aguante improvisada en medio de su primera misión en la academia

emerald sword y black dragon ambas fueron compuestas en situaciones similares, al borde de la muerte en misiones de la academia

la muerte tenia un precio le bino la inspiracion despues de ver las dunas de anarux

vodka and roll surjio de la frustracion de que le rechazasen todas sus partituras en la biblioteca (decidio acer una tan perfecta que no se pudiesen resistir)

molinos de viento le anoto la letra un dia de fiesta mientras estaba borracho

NOTAS ADICIONALES

Aquí está el texto corregido:

Yo nací en una gran tribu orca. En este tipo de tribu educa desde la más tierna infancia para crear formidables guerreros en el futuro. Pero la verdad es que desde que nací, estas cosas no iban conmigo debido a que, para los estándares de mi tribu, yo era una enclenque. Sin embargo, lo compensaba con una inteligencia que sobrepasaba bastante la medida de mi raza. Enfoqué mi inteligencia en las artes escénicas, aunque en mi aldea este tipo de cosas no se ven muy a menudo.

Un día, mi amada madre me mandó a buscar un tipo de planta que se encontraba de forma silvestre por el bosque, ya que las necesitaba para cocinar. Estuve un rato buscando y cuando quise darme cuenta, ya me

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Discierne los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.

► Complejión Fuerte: Cuentas como una talla más al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

► Subidón de adrenalina: Puedes realizar la acción de correr como acción adicional, además siempre que uses este rasgo, ganas un número de puntos de golpe temporales igual a tu bonificación de competencia. Puedes usar este rasgo un número a veces igual a tu bonificación de competencia, y recuperas todos los usos gastado...

► Resistencia implacable: Cuando te reduzcan a 0 puntos de vida pero no mueres, puedes bajar a 1 punto de vida. Una vez que usas este rasgo, no puedes hacerlo de nuevo hasta que termines un descanso largo.

► 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

► Interpretación Animadora: Como acción, puedes elegir como objetivo un objeto no mágico grande o más pequeño que puedas ver a 30 pies o menos de ti y animarlo. El objeto animado usará el perfil de objeto danzante (VD 0), que utiliza tu bonificador por competencia (BC). El objeto es amistoso contigo y tus compañeros, y obedece...

► Interpretación de la Creación: Como acción, puedes canalizar la magia de la Canción de la Creación para crear un objeto no mágico de tu elección en un espacio sin ocupar a 10 pies o menos de ti. El objeto deberá aparecer sobre una superficie o un líquido que pueda sostenerlo. El valor de piezas de oro del objeto no puede ser 5...
- Grande o más pequeño

► 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.

► Mota de Potencial: Cada vez que des a una criatura un dado de Inspiración Bárdica, podrás cantar una nota de la Canción de la Creación para crear una mota de potencial. Diminuta, la cual orbitará a 5 pies o menos de esa criatura. La mota es intangible e invulnerable y dura hasta que se pierde el dado de inspiración ...

► 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.

RASGOS

Dante

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

2

OO

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

11

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burra 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
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar 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>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
<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"/>	2 <u>Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<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>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>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 aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable . Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.						
<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>Patrón hipnótico</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.						