



Dante

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 8

CLASE Y NIVEL

Artista

TRASFONDO

Calbicie

JUGADOR

Orco (MMotM)

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+2
	14

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	0
	10

CARISMA	+5
	20

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+5
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+8

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+5
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+11
<input type="radio"/> Historia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretación	+11
<input type="radio"/> Intimidar	+6
<input type="radio"/> Investigación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+5
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input type="radio"/> Percepción	+1
<input type="radio"/> Perspicacia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+8
<input type="radio"/> Religión	+1
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

HABILIDADES



Puntos de Golpe Máximos 68

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8 ÉXITOS 000 FALLOS 000
DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga laúd del guerrero...	+2	1d4 -1 perforante
saxo épicode	+8	1d10 +5 fuego
	+8	

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

chatarra x3

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
- Subida 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

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

EQUIPO

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 peinada 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

Aquí está el texto corregido:

Yo naci 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 naci, 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 superpasaba bastante la medida de mi raza. Enfoqué mi inteligencia en las artes escénicas, aunque en mi idea este tipo de cosas no se ven muy a menudo.

Un dia, 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. Disciernen 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.

► **Subida 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 gastados...

► **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 dudos 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 bárdo 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 puedes 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 obed...

► **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 s...
- 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 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.

► **Mota de Potencial:** Cada vez que des a una criatura un dado de inspiración Bárda, 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:** Elegir dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que utilice cualquiera de las competencias elegidas.

su nombre en realidad es Cof pero a sus hojos 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/66xbFlergqq2ZavawQRns1si=dfb357df0f724842>

tu jardín 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 darte fue la ultima cancion 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 cancion que compuso (surgió del sentimiento de exclusión que sentía por ser diferente)

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

como un camarón otra cancion que escribió despues de romper con su ex

la Posada de los muertos una cancion 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 anárx

vodka and roll surjo 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

RASGOS

Dante

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS CONOCIDOS	TRUCOS CONOCIDOS
4 0000	3 000	3 000	2 00							

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Burla dañina	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	Ilusión menor	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	Prestidigitación	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 Curar heridas	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 Fuego feérico	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 Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	una criatura de tu elección que puedes ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales 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"/>	2 Calentar metal	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 nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 Hacer áfricos	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 Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedes 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 Restablecimiento menor	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"/>	2 Sugestión	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 dañanis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizos.					
<input type="checkbox"/>	3 Disparar magia	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 Patrón hipnótico	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
	Crees 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 Polimorfar	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.					