

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

- Fuerza +2
 - Destreza +6
 - Constitución +1
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría 0
 - Carisma +7
- TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Acrobacias +4
 - Arcanos +5
 - Atletismo +6
 - Engañar +5
 - Historia +13
 - Interpretación +13
 - Intimidar +7
 - Investigación +5
 - Juego de Manos +4
 - Medicina +2
 - Naturaleza +3
 - Percepción +2
 - Perspicacia +4
 - Persuasión +7
 - Religión +3
 - Sigilo +6
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2
- HABILIDADES**

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 93

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+6	1d10 +2 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Guitarra Eléctrica

EQUIPO

Aprendí magia para poder proteger a aquellos que me importan. Ya sea en el pasado, presente o futuro, seré el mago más grande jamás conocido.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Encontré mi limite en mil ocasiones y no importa lo que pase seguiré avanzando

IDEALES

La carta de mi maestro que no eh querido leer un amigo que conoci de pequeño que se llama Pololo the killer

VÍNCULOS

Soy muy ególatra con los demás

DEFECTOS

Homuncúlo de Adán:

- Origen Artificial
- Corto Circuito
- Resistencia Mágica Menor
- Vórtice

Bardo Nivel 11:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d8
- Contraencantamiento
- Endecha distractora
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d10
- Inspiración en batalla
- Lanzamiento de conjuros
- Luchar como uno
- Pericia
- Secretos mágicos

RASGOS Y ATRIBUTOS

Shay pentragon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Arthur usa una manga larga de cuello alto negra combinada con pantalones y botas negras. Viste una camisa holgada de hombros pálidos debajo de una chaqueta azul marino con capucha y marcas grises en las mangas. Su rostro está cubierto con una máscara blanca de cara completa con una media luna azul impresa junto al orificio del ojo izquierdo. Arthur usa guantes negros sin dedos con piel de uro con púas con tres gemas verdes de hechizos curativos de un solo uso incrustadas en los nudillos. Junto con sus guantes, también usa un anillo de plata en su dedo anular, un par a juego con el anillo enjovado rojo de su madre. También lleva una mochila de excursionista de color verde oliva oscuro con un saco de dormir verde enrollado debajo y sus dos espadas atadas a ambos lados de la cintura.

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Origen Artificial:** Aun si no perteneces a una clase capaz de usar magia, aprendes un truco de tu elección de entre la lista de conjuros de Hechicero o Mago. También aprendes un conjuro de nivel 1 que escojas de dicha lista. Podrás emplear este rasgo para lanzar una vez este conjuro a su nivel más bajo y deberás fin...
- ▶ **Corto Circuito:** Si entras en el área de un Campo Antimagia, quedas inmediatamente incapacitado hasta que salgas de ella. Si eres el objetivo de un conjuro como Disipar magia o similar, debes superar una tirada de salvación de Constitución dificultad 15 para no caer inconsciente durante 1d10 minutos.
- ▶ **Resistencia Mágica Menor:** Tu cuerpo posee la capacidad de resistir magia naturalmente. Mientras poseas todos tus puntos de golpe, obtienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza, Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra conjuros y otros efectos mágicos.
- ▶ **Vórtice:** Puedes absorber parte de la fuerza de tus conjuros para protegerte de ataques enemigos. Cuando utilices tu acción para lanzar un conjuro, puedes usar una acción adicional para obtener +1 a tu CA hasta el comienzo de tu siguiente turno. Puedes utilizar este rasgo un número de veces igual a tu boni...
- ▶ **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: 1d10
- ▶ **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.
- ▶ **Endecha distractora:** A nivel 3 ganas la habilidad de detener a tus enemigos.
- ▶ **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
- ▶ **Inspiración en batalla:** A nivel 3 ganas la habilidad de hablar magia a la vida, ayudando a tus aliados a sobreponerse a las resistencias mágicas del enemigo.
- ▶ **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.
- ▶ **Luchar como uno:** A nivel 6, inspiras a tus aliados a trabajar como un equipo.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Shay pentragon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

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>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>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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.					
<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>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina					