

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +1
- Destreza +4
- Constitución +2
- Inteligencia +2
- Sabiduría +1
- Carisma +6

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +5
- Atletismo +2
- Engañar +6
- Historia +3
- Interpretación +6
- Intimidar +7
- Investigación +3
- Juego de Manos +2
- Medicina +2
- Naturaleza +3
- Percepción +2
- Perspicacia +2
- Persuasión +9
- Religión +5
- Sigilo +2
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 74

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Baston Plegable	+1	1d6 +1 contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Acordeón

EQUIPO

¡Escúchenme! ¡Mírenme! La gente se merece algo mejor. Seré su esperanza guía.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Me convertiré en el líder único e indiscutible de este Mundo. Solo necesito sobrevivir a esta industria. ¡Haré que mis antepasados se sientan orgullosos! Soy un enviado de Dios para hacer mi trono en este ambiente terrenal.

IDEALES

Te ayudaré, a cambio de favores después. Todos necesitamos trabajar juntos para unificarnos y lograr el mejor objetivo para todos. Tengo una familia a la que le prometí que cambiaría el mundo.

VÍNCULOS

Soy MUY indeciso. Soy un mentiroso patológico. Y rompo mucho las promesas. Mis métodos son muy inhumanos a pesar de mis mejores intenciones.

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Aberración oscura:

- Descripción Física
- Sociedad
- Nombres de Aberración oscura
- Aumento de Puntuación de Característica
- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- Visión en la oscuridad Aumentada
- Amorfo
- Paso Sombrio
- Infusión Oscura
- Idiomas

Bardo Nivel 8:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Competencias Adicionales
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Hilos del Destino
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Muñeco Encantado
- Pericia
- Siempre Acompañado
- ventrilocuo

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Descripción Física:** Las Aberraciones oscuras son seres altos y oscuros. Sus cuerpos carecen definitivamente de cuello, con su torso simplemente reduciendo a una pequeña y redonda cabeza. Sus rostros son muy simples, con unos ojos vacíos, blancos y arremolinados y secciones segmentadas de blanco como boca. Son criatu...
- ▶ **Sociedad:** Las aberraciones oscuras viven en grupos llamados sombras, donde se agitan entre sí, haciendo la ilusión de una masa oscura. Solos, son débiles, pero juntos, representan un peligro incluso para grupos aventureros expertos. La gente los ha confundido con sombras, pero son bastante materiales en co...
- ▶ **Nombres de Aberración oscura:** Las Aberraciones oscuras toman nombres en Abisal que suenan muy siniestros. Son curiosamente inteligentes y capaces de simbolizar. No captan el concepto de sexo y género de forma inherente. Ejemplos: orregauth Iluath, Morduk elShabbarath, Polmug gre'luaut, Shezaiarch Utthag.
- ▶ **Aumento de Puntuación de Característica:** Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y tu puntuación de Carisma aumenta en 1.
- ▶ **Edad:** Las Aberraciones oscuras no envejecen y lucen exactamente igual al día en que fueron creados, llevando esa forma desde que nacen hasta que mueren. Algunos de ellos han llegado a vivir más de 500 años.
- ▶ **Alineamiento:** Muy por el contrario de lo que se cree de los habitantes del vacío Eterno, se sabe que hay Aberraciones oscuras de todos los alineamientos posibles. Sin embargo, los que viven en el Underdark son todos de alineamiento maligno, sin excepciones.
- ▶ **Tamaño:** Todas las Aberraciones oscuras miden entre 10 a 20 pies de alto. Tu categoría de tamaño es grande.
- ▶ **Visión en la oscuridad Aumentada:** Puedes ver en la luz tenue en un rango de 120 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Puedes discernir colores en la oscuridad.
- ▶ **Amorfo:** Las Aberraciones oscuras son extremadamente flexibles y ágiles. Puedes moverte a través de espacios estrechos de hasta 1 pie de ancho, cualquier objeto que no quepa por el espacio por el que pasa se deja atrás. Tienes ventaja en los controles realizados para escapar de una lucha contra criaturas ...
- ▶ **Paso Sombrio:** En la oscuridad, puedes moverte en un abrir y cerrar de ojos. En tu turno, si aún no te has movido y estás en la oscuridad, puedes usar tu acción bonus para teletransportarte 20 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Si lo haces, no podrás beneficiarte de ningún bonificador a tu velocidad ...
- ▶ **Infusión oscura:** Cuando estés en oscuridad, puedes gastar una acción bonus para sacar la esencia misma de la oscuridad. Recuperas puntos de golpe iguales a tu Modificador de Carisma (mínimo 1). No puedes ganar puntos de golpe más allá de tu máximo usando este rasgo. Deberás completar un descanso largo para usar n...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común, Infracomún y Abisal.
- ▶ **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, recuperarás puntos de golpe adicionales.
 - Puntos de golpe recuperados: 1d6
- ▶ **Competencias Adicionales:** Tu increíble dedicación a las artes textiles y de tallado te otorga competencia con Herramientas de Manitas y Herramientas de Ebanista.
- ▶ **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 tendrás 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.
- ▶ **Hilos del Destino:** Cuando una criatura que puedas ver en un radio de 15 pies utilice uno de tus dados de inspiración de bardo, puedes utilizar tu reacción para permitirle a tu objetivo sumar tu modificador de Carisma al resultado de la tirada.
- ▶ **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 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.
- ▶ **Muñeco Encantado:** Elaboras un muñeco viviente con tus herramientas de Manitas/Ebanista y 30 Po. Actúa independientemente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones con normalidad.
- ▶ **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.
- ▶ **Siempre Acompañado:** Cada vez que realices una prueba de habilidad de Carisma, puedes añadir un bonificador de +1 a dicha prueba por cada muñeco encantado que tengas en un radio de 15 pies.
- ▶ **Ventrilucuo:** Como acción, puedes intentar silenciar la voz de una criatura que puedas ver en un radio de 60 pies, tu objetivo debe superar una TS de Sabiduría contra tu salvación de conjuros o quedar mudo por 1 minuto. Una criatura muda no puede comunicarse ni utilizar su voz para beneficiarse de ningún efecto.

Deuz

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
	Truco <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.						
	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/caentar 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>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 tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ensoñación</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Inyectas pensamientos distractores en la mente de un humanoide que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o tener desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) (recibiendo una penalización de -5 a su Percepción pasiva como resultado de ...						
<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 estáis 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>Imagen remanente</u>	Ilusión	1 reacción	Instantáneo	Personal	S
Te mueves más rápido de lo que el ojo puede percibir por completo, lo que permite engañar a tu oponente con múltiples visiones borrosas de ti. La criatura que realizó el ataque desencadenante debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de hechizos. En un éxito, te...						
<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>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>Fingir muerte</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria y la induces un estado cataleptico indistinguible de la muerte. El objetivo queda cegado e incapacitado. Su velocidad se reduce a 0. Tiene resistencia a todo daño salvo psíquico. La enfermedad o el veneno quedan detenidos hasta que el conjuro termine.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Hablar con los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Rodeado de Enemigos</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Entras en la mente de una criatura que puedas ver y la obligas a hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Las criaturas inmunes al estado asustado tienen éxito automáticamente. Si falla la tirada, el objetivo perderá la capacidad de distinguir entre amigo y enemigo, en lo que a las criaturas...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees 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.						