

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+5

21

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia +2
- ☐ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +6
- ☒ Arcanos +12
- ☐ Atletismo +1
- ☒ Engañar +15
- ☐ Historia +4
- ☒ Interpretación +10
- ☒ Intimidar +10
- ☒ Investigación +7
- ☒ Juego de Manos +6
- ☐ Medicina +4
- ☐ Naturaleza +4
- ☒ Percepción +7
- ☒ Perspicacia +7
- ☒ Persuasión +15
- ☐ Religión +4
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +4
- ☒ Trato con Animales +7

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 97

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

Daga +6 1d4 +1 perforante

Bow of Melodies +6 1d6 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

- Herramientas de ladrón

- Kit de falsificación

- Kit de disfraz

- Rhythm Maker's Drum (Rare)

Fairy Puffer

EQUIPO

Miento sobre casi todo, incluso cuando no hay una buena razón para hacerlo. El sarcasmo y los insultos son mis armas predilectas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Soy un espíritu libre, nadie me dice lo que he de hacer. (Caótico)

IDEALES

Le debo todo a mi mentor, una persona horrible que probablemente esté pudriéndose en alguna cárcel.

VÍNCULOS

Odio admitirlo y me odia a mí mismo por ello, pero voy a correr y conservar mi propio pellejo si las cosas se ponen difíciles.

DEFECTOS

Semielfo:

- Visión en la oscuridad

- Ancestro feérico

Bardo Nivel 13:

- Aprendiz de mucho

- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d10

- Contraencantamiento

- Fuente de inspiración

- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d10

- Lanzamiento de conjuros

- Palabras hirientes

- Pericia

- Secretos mágicos

- Secretos mágicos adicionales

Dotes:

- Actor

- Habilidoso

RASGOS Y ATRIBUTOS

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales

- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de disfraz, Kit de falsificación

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

CROWESN



APARIENCIA

Baahvas Alvor Bhai-Cockayne

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre éfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- ▶ Ancestro feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ Actor: Tienes ventaja en las pruebas de Engaño e Interpretación que hagas para hacerte pasar por otra persona. Puedes imitar el habla de otra persona o los sonidos que hacen otras criaturas. Superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada a tu prueba de Carisma (Engaño) revelará el engaño.
- ▶ Habilidoso: Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas 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 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.
- ▶ 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
- ▶ 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.
- ▶ Palabras hirientes: Cuando una criatura que puedas 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 réstaselo 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: 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.
- ▶ Secretos mágicos adicionales: A nivel 6, aprendes dos conjuros de tu elección de cualquier clase que sean bien un truco, bien un conjuro de un nivel que puedas 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

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Moldear el Agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantaneo o 1 hora	30 pies	S
Elige una zona de agua situada dentro del alcance, que puedas ver y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Mueves o cambias cómo fluye el agua de forma instantánea, hasta 5 pies en la dirección que prefieras. Este movimiento no tiene l...						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	3	2	1	1			16	4
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO	O	O			CONOCIDOS	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 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>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.						
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						
	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/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
☐	1 <u>Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pies más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
☐	1 <u>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).						
☐	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DM.						
☐	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
☐	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.						
☐	1 <u>Púas plateadas</u>	Encantamiento	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V
Distraes mágicamente a la criatura objetivo y conviertes su incertidumbre momentánea en ánimo para otra criatura. La criatura objetivo debe volver a tirar el d20 y usar el resultado más bajo. Luego puedes elegir una criatura diferente que puedas ver dentro del alcance (puedes elegirte a ti mismo...						
☐	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.						
☐	1 <u>Susurros disonantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Una melodía discrepante que sólo una criatura puede oír le produce un terrible dolor. Si falla una TS de Sabiduría, sufre 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño psíquico y debe usar su reacción para alejarse de ti. Si supera la tirada, sufre la mitad de daño y no se mueve.						
☐	2 <u>Abrir</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Un objetivo retenido, atrapado o bloqueado por una cerradura mundana se libera. Si el objetivo tiene varias cerraduras, solo una de ellas se abre. Anula Cerradura arcana durante 10 minutos. Se oye un fuerte golpe hasta a 300 pies de distancia del objetivo.						
☐	2 <u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimos emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.						
☐	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.						
☐	2 <u>Don de la palabra</u>	Encantamiento	1 reacción	Instantáneo	Personal	V, S
Cuando lanzas este conjuro, remodelas hábilmente los recuerdos de los oyentes en tu área inmediata, de modo que cada criatura de tu elección a 5 pies de ti ovide todo lo que dijiste en los últimos 6 segundos. Entonces, esas criaturas recuerdan que en realidad dijiste las palabras que pronunciaste...						

Baahvas the meek

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

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 OOOO	3 OOO	3 OOO	3 OOO	2 OO	1 O	1 O			16 CONOCIDOS	4 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 2	<u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
☐ 2	<u>Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.						
☐ 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.						
☐ 2	<u>Ver invisibilidad</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.						
☐ 3	<u>Clarividencia</u>	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	5000 pies	V, S, M
Creas un sensor invisible en una ubicación conocida u obvia (detrás de una puerta, o en una esquina) que esté hasta a 1 milla. Al lanzar el conjuro y como acción, puedes elegir ver o escuchar como si estuvieras en ese lugar. Una criatura que pueda verlo (con ver lo invisible) verá un orbe de luz.						
☐ 3	<u>Disparar 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.						
☐ 3	<u>Don de lenguas</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Este conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.						
☐ 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.						
☐ 3	<u>Pequeña choza de leomund</u>	Evocación	1 minuto (ritual)	8 horas	Personal	V, S, M
Una cúpula de fuerza de 10 pies de radio te rodea por encima. Es opaca desde el exterior pero transparente desde dentro. Nueve criaturas de tamaño Mediano o menor pueden entrar contigo, y pueden cruzarla. En la cúpula no tienen efecto conjuros o efectos mágicos. El ambiente dentro es cómodo y seco.						
☐ 4	<u>Terreno alucinatorio</u>	Ilusión	10 minutos	24 horas	300 pies	V, S, M
Creas un terreno natural en un cubo de 150 pies dentro del alcance que parece, suena y huele como otro tipo de terreno natural. La apariencia de estructuras, equipo y criaturas que se encuentren dentro del área no cambia. Las características táctiles del terreno permanecen inalterables.						
☐ 5	<u>Apariencia</u>	Ilusión	1 acción	8 horas	30 pies	V, S
Cambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, puede superar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia física, la ropa, armadura, armas y equipo.						
☐ 5	<u>Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
☐ 7	<u>Proyectar imagen</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 día	2650000 pie.	V, S, M
Creas una copia ilusoria de ti mismo en cualquier lugar que hayas visto antes. Es como tú y suena como tú, pero es intangible. El conjuro termina si recibe daño. Usar tu acción para hacer que se mueva, gesticule o hable, imitándote a la perfección. Puedes ver y oír a través de sus sentidos.						