

FUERZA

+2

15

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

18

- ☒ Fuerza +6
☒ Destreza +6
☐ Constitución 0
☐ Inteligencia +1
☐ Sabiduría +1
☒ Carisma +8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +4
☐ Arcanos +3
☐ Atletismo +4
☒ Engañar +12
☒ Historia +9
☒ Interpretación +8
☒ Intimidar +8
☐ Investigación +3
☒ Juego de Manos +6
☐ Medicina +3
☐ Naturaleza +3
☒ Percepción +5
☒ Perspicacia +5
☒ Persuasión +8
☐ Religión +3
☒ Sigilo +10
☐ Supervivencia +3
☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 77

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

MJÖLNIR

BONIF.

+6

DAÑO/TIPO

1d4 +2 contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURIOS

- ANILLO DE ARPISTA CA
- BRAGI
- Kit de disfraz
- Kit de falsificación

EQUIPO

La adulación es mi truco preferido para conseguir lo que quiero.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Equidad. Nunca estafó a gente que no se pueda permitir el lujo de perder unas cuantas monedas. (Legal) Aspiración. Estoy decidido a hacer algo de mí mismo. (Cualquiera)

IDEALES

Le debo todo a mi mentor, una persona horrible que probablemente esté pudriéndose en alguna cárcel. Una persona poderosa mató a alguien a quien amaba. Alguno de estos días tendré mi venganza.

VÍNCULOS

No puedo resistirme a estafar a la gente que es más poderosa que yo. Estoy convencido de que nadie me puede engañar del modo en que yo engaño a los demás.

DEFECTOS

Semieto Lunar/Solar:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico
- Conocimiento estelar
- Entrenamiento con Armas Élficas

Bardo Nivel 12:

- Aprendiz de mucho
- Ataque adicional
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d8
- Competencias adicionales
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d10
- Inspiración de Combate
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia
- Secretos mágicos

Dotes:

- Lengua de plata
- Maestro de armas
- Resiliente

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Arco corto, Arco largo, Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de disfraz, Kit de falsificación, Martillo de guerra, Martillo de guerra de la orden del dragón metálico, Martillo de lucerna, Martillo ligero

Idiomas:

Común, élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

De cabellos blanquecinos azulados, de ojos bicolores (dos tipos diferentes de azul), la piel paliducha y la complexión delgada y poco atlética.

APARIENCIA



APARIENCIA

Puede que esté muy estrechamente ligada a los arpistas, y solamente puede que sea un Búho Sabio. Puede.

NOTAS ADICIONALES

Proveniente de una de las ramas de los Silvershield, terminó sus estudios en Waterdeep, allí se dio cuenta que se le daba demasiado bien hacer que los estudiantes hicieran algunos de sus trabajos a cambio de una miseria o algún favor que nunca se iban a poder cobrar, de ahí que le llamara la atención la música y el baile y terminara reconociéndose como una barda charlatana, aunque lo cierto es que estudió leyes, y como tales estudios fueron impuestos por mamá y papá, terminó trabajando de abogada, su don de la palabra hizo que ganase casi todos los casos y así poco a poco y con años ascendiera (No sin una ayudita de su tío [Torlin Silvershield](https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Torlin_Silvershield)) a ser Magistrada de Baldur's Gate.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre élfica, 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.

► **Conocimiento estelar:** Conoces un truco de tu elección escogido de entre los de la lista de conjuros de mago. La Inteligencia es tu aptitud mágica para lanzarlo.

► **Entrenamiento con Armas Élficas:** Eres competente con espadas cortas, espadas largas, arcos cortos y arcos largos.

► **Lengua de plata:** Desarrollas tu habilidad de conversación para engañar mejor a los demás.

► **Maestro de armas:** Tu puntuación de Fuerza o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia con cuatro armas de tu elección. Podrás escoger cualquier arma sencilla o marcial.

► **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.

► **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.

► **Ataque adicional:** Empezando en el nivel 6, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas la acción de ataque en tu turno.

► **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: 1d8

► **Competencias adicionales:** Cuando te unes al Colegio del Valor en el nivel 3, ganas competencia con armadura media, escudos y armas marciales.

► **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

► **Inspiración de Combate:** En el nivel 3 también aprendes a inspirar a otros en la batalla. Una criatura que tiene un dado de inspiración de Bardo tuyo puede tirar ese dado y agregarlo a una tirada de daño. Alternativamente, cuando se realiza una tirada de ataque contra la criatura, esta puede usar su reacción para tirar e...

► **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.

► **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.

RASGOS

Rennyn Silvershield

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

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	TRUCOS
4	3	3	3	2	1				15	4
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO	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>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>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>Renovación</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Aplica suavemente magia vital a una criatura que toca, lo que hace que su cuerpo acelere su curación natural. El objetivo puede gastar los dados de golpe y recuperar puntos de golpe como si lo hubiera hecho durante un descanso breve.					
☐	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>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
	Alteras tu apariencia (casi 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>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.					
☐	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.					
☐	2 <u>Embelesar</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S
	Creas maraña de palabras de distracción. Las criaturas que elijas y puedan oírte realizan una TS de Sabiduría. Tienen ventaja si están luchando contra tus compañeros y tú. Si fallan, tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) para percibir a alguien que no seas tú.					
☐	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.					
☐	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.					
☐	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.					
☐	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>Terror</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una TS de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible hasta perderte de vista.					
☐	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
	Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.					
☐	4 <u>Hechizar monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación Sabiduría, y lo hace con ventaja si tú o tus compañeros luchan contra él.					
☐	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.					
☐	5 <u>Dominar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría (con ventaja si estáis luchando contra él) o quedar hechizado. Puedes darle órdenes con un vínculo telepático y hará lo posible por obedecértas. La duración aumenta hasta 10 minutos a nivel de conjuro 6, 1 hora a 7 y 8 horas a nivel 8.					
☐	5 <u>Engañar</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	S
	Te vuelves invisible y un doble ilusorio tuyo aparece donde estabas mientras dura el conjuro. La invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro. Usa tu acción para mover a la ilusión hasta dos veces tu velocidad y hacerle gesticular o hablar. Como acción adicional puedes usar sus ojos y oídos.					
☐	6 <u>Baile irresistible de Otto</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V
	Elige una criatura dentro del alcance. Se pone a bailar de manera cómica mientras dura el conjuro. Gasta su movimiento en bailar sin moverse del espacio y tiene desventaja en las tiradas de TS de Destreza y ataque. Como acción, puede intentar superar una TS de Sabiduría para acabar con el efecto.					