

# DUNGEONS & DRAGONS

Thaddeus Windrunner

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 2

CLASE Y NIVEL

Herencia de Torrente

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

máxist210

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA  
0  
10

DESTREZA  
+3  
16

CONSTITUCIÓN  
0  
10

INTELIGENCIA  
0  
11

SABIDURÍA  
0  
10

CARISMA  
+3  
17

Fuerza  
 Destreza +5  
 Constitución 0  
 Inteligencia 0  
 Sabiduría 0  
 Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +5  
 Arcanos +2  
 Atletismo +2  
 Engañar +4  
 Historia +2  
 Interpretación +5  
 Intimidar +4  
 Investigación +1  
 Juego de Manos +4  
 Medicina +1  
 Naturaleza +1  
 Percepción +2  
 Perspicacia +1  
 Persuasión +4  
 Religión +1  
 Sigilo +4  
 Supervivencia +1  
 Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN  
+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

+4

30

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 16

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE  
Estoque  
Daga

BONIF.

+2

DAÑO/TIPO

1d8 perforante

1d4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Paquete de diplomático
- Lira

EQUIPO

No hay nada que me guste más que un buen misterio. He leído todos los libros de las mayores bibliotecas del mundo, o me gusta presumir que lo he hecho.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Conocimiento. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral)

IDEALES

Tengo un texto antiguo que guarda terribles secretos que no deben caer en manos equivocadas.

VÍNCULOS

Me distraigo con facilidad por promesas de información.

DEFECTOS

Herencia de Torrente:

- Tipo de criatura
- Atletismo innato
- Cola de obsidiana
- Gema Elemental: Esquirla Helada
- Aptitud Gélica

Bardo Nivel 2:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

## Thaddeus windrunner

### NOMBRE DEL PERSONAJE

Thaddeus es un individuo elegante y de complejión delgada. Su piel es de un azul verdoso, y sus escamas tienen un acabado brillante que recuerda a las aguas tranquilas. Sus ojos son de un verde profundo, y su cabello, de color azul marino, cae en ondas suaves. Lleva ropajes adornados con motivos acuáticos y un sombrero de pluma que añade un toque de distinción. Su cola, aunque más delgada, es ágil y le permite moverse con gracia en ambientes acuáticos.

### APARIENCIA



APARIENCIA

Thaddeus windrunner nació en una familia de bardos y comerciantes en la ciudad de waterdeep. Desde joven, mostró un talento innato para la música y las historias, pero también una curiosidad insaciable por los objetos mágicos y las antigüedades. Decidió combinar sus pasiones y convertirse en un comerciante de artefactos mágicos, viajando por diversas tierras en busca de tesoros escondidos y reliquias perdidas.

Después de años de aventuras, Thaddeus decidió establecerse en Ciudad Bajo la Espada, abriendo una tienda a la que llamó El Yunque Dorado. Sin embargo, los primeros años fueron difíciles; la tienda fue saqueada cinco veces, cada vez dejándolo con menos recursos y más dudas sobre su futuro en esa ciudad oscura y peligrosa. Pero Thaddeus no se dejó vencer por la adversidad. Con cada saqueo, aprendió y se adaptó, mejorando la seguridad y ganándose la confianza de los locales con su cortesía y conocimiento.

### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Tu tipo es elemental en lugar de humanoide.
- ▶ **Atletismo Innato:** Debido a tu estructura física naturalmente superior, obtienes competencia en atletismo.
- ▶ **Cola de obsidiana:** Tienes una cola con la que puedes realizar ataques desarmados. Infinge 1d6 + Modificador de Fuerza de daño contundente al impactar. Además puedes usarla para intentar agarrar a una criatura como si se tratara de una mano libre. Si estás agarrando a una criatura con la cola, no puedes usarla para ...
- ▶ **Gema Elemental Esquirla Helada:** A partir de nivel 3, como acción adicional puedes activar tu Gema Elemental para recubrir la punta de tu cola con afiladas astillas de hielo. Por el siguiente minuto, el alcance de tu ataque de Cola de obsidiana aumenta en 5 pies, y puede realizar daño por frío en vez de contundente. Una vez por ...
- ▶ **Aptitud Gélida:** obtienes resistencia al daño por frío, una velocidad de nado igual a tu velocidad de caminata, y la capacidad de mantener la respiración bajo el agua por hasta 1 hora. Adicionalmente, conoces el truco de Moldear el Agua. Tu característica de lanzamiento de conjuros para este truco es Inteligencia...
- ▶ **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: 1d6
- ▶ **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: 1d6
- ▶ **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.



Thaddeus windrunner

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1  
3  
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
5  
CONOCIDOSTRUCOS  
2  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Guárdia 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>Moldear el Agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	30 pies	S
		Eleges una zona de agua situada dentro del alcance, que puedas ver y que quupa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Hueves o cambias cómo fluye el agua de forma instantánea, hasta 5 pies en la dirección que prefieras. Este movimiento no tiene l...				
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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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 estás 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"/>	<u>1 Imagen silenciosa</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
		Creas la imagen puramente visual de un objeto, criatura o fenómeno visible no mayor que un cubo de 15 pies. Puedes usar tu acción para mover la imagen simulando movimientos naturales. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) revela la ilusión.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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.				