

DUNGEONS & DRAGONS

Bar'nozz Mae'ghim

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 5, Bardo 4, Píca.. Noble

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

lozern

JUGADOR

Elfo oscuro (Drow)

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+1
	8

DESTREZA	+2
	15

CONSTITUCIÓN	+1
	12

INTELIGENCIA	+2
	14

SABIDURÍA	0
	10

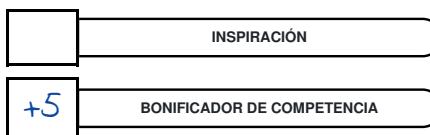
CARISMA	+3
	16

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+4
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+6
<input type="radio"/> Inteligencia	+2
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input type="radio"/> Carisma	+3

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+12
<input type="radio"/> Arcanos	+4
<input type="radio"/> Atletismo	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+13
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+7
<input type="radio"/> Interpretación	+5
<input type="radio"/> Intimidar	+5
<input type="radio"/> Investigación	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+17
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+13
<input type="radio"/> Religión	+4
<input type="radio"/> Sigilo	+4
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES



19	+7	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 92

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO TIPO
Estoque +1	+8	1d8 +5 perforante
Estilete	+7	1d4 +2 perforante
Pistola	+7	1d10 +2 Perforan...
Bayoneta	+4	1d6 -1 Perforante
Mosquete-hacha	+2	1d12 +2 Perforan...
Ballesta de mano	+7	1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo con forma de timón CA 2
- Sombrero de la suerte
- Placas de quitosano CA 15
- Cuerpo tachonado CA 12
- Herramientas de ladrón
- Laúd
- Paquete de explorador
- Botas de zancadas y brincos
- Guantes de ladrón
- Anteojos oscuros
- Piedras Mensajeras
- Equipo de Trasfondo - Noble
- Poción de curación mayor
- Fajín naranja de lya
- Cuerno de pólvora
- Bomba de humo
- Poción de veneno - Malicia (inhalado)
- Colección de ropa
- * 40 piezas de platino.
- * 624 piezas de oro.
- * 1556 piezas de plata.
- * 80 piezas de cobre.

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Espada corta, Estoque, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón

Idiomas:

Común, élfico, jerga de ladrones

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Bar'nozz Mae'ghim

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un elfo de piel púrpura, pelo largo y teñido de negro, ojos dorados con los párpados pintados de negro kohl, suele vestir con una abrigo largo de pirata azul con bordados dorados sobre la armadura y con un tricornio a juego.

APARIENCIA



APARIENCIA

Bar'nozz nació débil y enfermizo.

Para ser hijo de un gran guerrero fue decepcionante.

Sin embargo, a medida que crecía su familia encontró en él otras virtudes y decidieron aprovechar su inteligencia y convertirlo en mago.

La experiencia en el estudio de la magia fue traumática para él, llegando a odiarla y tenerla, pero reconociendo su potencial. Aunque recibió una educación insuperable, jamás llegó a convertirse en mago, pues su Casa fue atacada y todos los miembros de su familia perseguidos por alguna conspiración que él jamás llegó a conocer.

Fue rescatado por algunos de sus hermanos y hermanas y huyeron juntos hacia la superficie.

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.

▶ **Línea feérica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

▶ **Visión en la oscuridad Superior:** Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.

▶ **Sensibilidad a la Luz Solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo la luz del Sol directa.

▶ **Magia Draw:** Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.

▶ **Afortunado:** Tienes 3 puntos de suerte, que recuperas tras un descanso largo. Puedes gastar 1 punto de suerte después de hacer una tirada de ataque, prueba de característica o TS o de que se haga una tirada de ataque contra ti. Puedes tirar 1d20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.

▶ **Líder inspirador:** Invierte 10 minutos en inspirar a tus compañeros para luchar. Hasta a 6 criaturas amistosas a 30 pies o menos que puedan verte o oírtelo y entiendentes. Cada uno recibe tantos PG temporales como tu nivel + tu modificador de carisma. Para volver a recibir los PG temporales de esta dote se debe descansar.

▶ **Azote de magos:** Puedes utilizar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura que lance un conjuro hasta a 5 pies de ti. Si infinges daño a una criatura concentrada, tendrá desventaja en la TS para mantener la concentración. Tienes ventaja en las TS contra los conjuros lanzados por criaturas hasta a 5 pies.

▶ **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

- 1 vez / descanso

▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.

- 2 ataques

▶ **Ataque táctico:** Tras impactar a una criatura con un ataque con arma, gasta un dado de superioridad, añéndolo a la tirada de daño y escoge una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Podrá usar su reacción para moverse hasta la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad de la criatura atacada.

▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

▶ **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

▶ **ordenar ataque:** Realiza la acción Atacar en tu turno, renuncia a uno de tus ataques y usa una acción adicional. Gasta un dado de superioridad y escoge a una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Esta podrá usar inmediatamente su reacción para realizar un ataque, añadiendo el dado de superioridad al daño.

▶ **Parada:** Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.

▶ **Superioridad en combate:** Dispones de un número de dados de superioridad, que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a 8 + bonus competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).

- 4d8 dados de superioridad

▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

▶ **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

▶ **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.

▶ **Lengua de Plata:** Eres un experto en decir las palabras adecuadas en el momento justo. Cuando hagas una prueba de Carisma (Persuasión) o Carisma (Engaño), podrás sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Bar'nozz Mae'ghim

NOMBRE DEL PERSONAJE

Magia drow

CLASE SORTILEGA

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
	Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se move con él. Cubrir el objeto bloquée la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					

Bar'nozz Mae'ghim

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruко	Ilusión menor	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
		Crees 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 (Investigar) contra la CD de tu conjuro.				
Tiruко	Prestidigitación	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 ilusión menor.				
<input type="checkbox"/>	1 Disfrazarse	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 pie 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.				
<input type="checkbox"/>	1 Dormir	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).				
<input type="checkbox"/>	1 Entender idiomas	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
		Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.				
<input type="checkbox"/>	1 Hechizar persona	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"/>	1 Palabra de curación	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 $1d4 + \text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica para lanzar conjuros}$. Este conjuro no tiene efecto ni en muertos ni en constructos.				
<input type="checkbox"/>	2 Corona de la locura	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
		Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.				
<input type="checkbox"/>	2 Sugestión	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 dañan al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.				