

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+4

19

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución 0
- ☐ Inteligencia +1
- ☐ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +8
- ☐ Historia +2
- ☒ Interpretación +6
- ☒ Intimidar +6
- ☐ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina +3
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +4
- ☐ Perspicacia +3
- ☒ Persuasión +8
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +4
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 29

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Arco corto +5 1d6 +3 perforante
Daga +5 1d4 +3 perforante
Estoque +5 1d8 +3 perforante
Lute of Thundero.. +6 1d6+2d8 +4 Contu..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Kit de disfraz
- Mandolina del Parrandero

EQUIPO

Puedo cambiar mi estado de ánimo o mi manera de pensar tan rápido como le cambio la tonalidad en una canción. Cada vez que vengo a un lugar nuevo, colecciono rumores locales y difundo chismes.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Creatividad. El mundo está necesitado de ideas nuevas y acciones audaces. (Caótico)

IDEALES

Mi instrumento es mi posesión más preciada y me recuerda a alguien que amo.

VÍNCULOS

Tengo problemas para mantener mis verdaderos sentimientos ocultos. Mi afilada lengua me suele meter en líos.

DEFECTOS

Harengon (MMotM)

- Liebre Detonador
- Sentidos leporinos
- Juego de pies afortunado
- Salto de conejo

Bardo Nivel 4:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Interpretación de la Creación: Mediano o más pequeño
- Lanzamiento de conjuros
- Mota de Potencial
- Pericia

Dotes:

- Iniciado en la magia

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Bastón, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de disfraz

Idiomas:

Común, silvano,

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

En las lejanas tierras féricas, en una granja a las afueras de Prismalia, encontramos a Zoloft, el hermano de en medio de setenta y siete hermanos y hermanas, todos hijos de Concerta y Sertalino.

Creció escuchando de sus hermanos, las hazañas de los grandes héroes siendo Jodie su mayor influencia por haber salido de su mismo pueblo y logrado convertirse en una de las más renombradas capitánas de la guardia real.

Que lo hizo cuestionarse si la vida podría ser más que sólo su granja.

A sus 17 años, decidió abandonar la granja para unirse al carnaval de Brujaluz junto con su hermano Ritalin. Ése fue el primer paso para vivir su aventura y convertirse en un héroe digno de canciones y alavanzas.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Liebre Detonador: Puedes añadir tu bono de competencia a tus tiradas de iniciativa.

► Sentidos Leporinos: Tienes competencia en la habilidad de Percepción.

► Juego de pies afortunado: Cuando falles una tirada de salvación de Destreza, puedes usar tu reacción para tirar 1d4 y añadirlo a la salvación, lo que podría convertir el fallo en un éxito. No puedes usar esta reacción si estás derribado o tu velocidad es 0.

► Salto de conejo: Como acción adicional, puedes saltar una cantidad de pies equivalente a cinco veces tu bono de competencia, sin provocar ataques de oportunidad. Puedes usar este rasgo solo si tu velocidad es mayor que 0. Puedes usarlo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperarás todos los usos...

► Iniciado en la magia: Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de la lista de conjuros de esa clase. También un conjuro de nivel 1, que puedes lanzar a su nivel más bajo una vez por descanso prolongado. La aptitud mágica depende de la clase 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.

► 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

► Interpretación de la Creación: Como acción, puedes canalizar la magia de la Canción de la Creación para crear un objeto no mágico de tu elección en un espacio sin ocupar a 10 pies o menos de ti. El objeto deberá aparecer sobre una superficie o un líquido que pueda sostenerlo. El valor de piezas de oro del objeto no puede ser 5...
- Mediano o más pequeño

► 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.

► Mota de Potencial: Cada vez que des a una criatura un dado de Inspiración Bárdica, podrás cantar una nota de la Canción de la Creación para crear una mota de potencial Diminuta, la cual orbitará a 5 pies o menos de esa criatura. La mota es intangible e invulnerable y dura hasta que se pierde el dado de Inspiración ...

► 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.

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
Truco	Burra dañina	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	Descarga sobrenatural	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.						
Truco	Fragmento mental	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.						
Truco	Luz	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	Mano de mago	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	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/caentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
☐	1 Caída de pluma	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 Dormir	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duermen 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 Maleficio	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Colocas una maldición en una criatura. Le infliges 1d6 puntos de daño necrótico extra cuando le impactes con un ataque. Tiene desventaja en las pruebas con una característica a tu elección. Aumenta la duración a 8 horas con nivel de conjuro 3 o 4, y a 24 horas con nivel de conjuro 5 o superior.						
☐	1 Ola atronadora	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
☐	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 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
☐	1 Risa horrible de Tasha	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 Calentar metal	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soportarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.						
☐	2 Invisibilidad	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 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 dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.						
☐	6 Baile irresistible de Otto	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.						