

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+2

15

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución 0
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría 0
- ☒ Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

35

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE Saicere

BONIF. +5

DAÑO/TIPO 1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Jubón elegante CA 11

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Alguien robó mi preciado instrumento, y algún día lo recuperaré.

VÍNCULOS

Me pierdo por una cara bonita.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Bardo Nivel 1

- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Elfíco, común, silvano

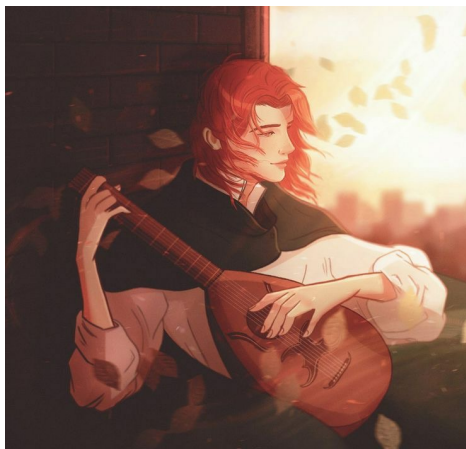
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Dulator

NOMBRE DEL PERSONAJE

Elfo de los bosques de cabello rojo, alto y delgado

APARIENCIA



APARIENCIA

¡POR FIN! Por fin ha conseguido entrar en la escuela de arte de Neverwinter ¡PERO NO TODO ES BUENA SUERTE! Alguien robó su preciado laúd y ahora tiene que salir a buscarlo, o tal vez encontrar uno que esté a la altura... ¡QUE EL PADRE ROBLE NOS AYUDE!

Dulator ha acabado en una taberna entre el paso que hay de Neverwinter a Waterdeep ¿conseguirá su laúd?

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.

► Linaje feérico: 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 semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► Pies veloces: Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

► Máscara de la naturaleza: Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

► 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Dulator

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

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
2 OO									4	2

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>Filo atronador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Creas un estallido de sonido atronador que puede escucharse hasta a 100 pies de distancia. Cada criatura dentro del alcance, que no seas tu, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 1d6 de daño de trueno.						
☐	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>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.						