

FUERZA
0
10

DESTREZA
+2
14

CONSTITUCIÓN
+2
15

INTELIGENCIA
+1
13

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
+3
16

Fuerza 0

Destreza +5

Constitución +2

Inteligencia +1

Sabiduría +1

Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +3

Arcanos +7

Atletismo +1

Engañar +6

Historia +2

Interpretación +8

Intimidar +4

Investigación +2

Juego de Manos +3

Medicina +4

Naturaleza +2

Percepción +2

Perspicacia +2

Persuasión +6

Religión +7

Sigilo +3

Supervivencia +2

Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 63

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+3	1d4 perforante
Ballesta ligera	+5	1d8 +2 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

Idiomas:

común, Muebles

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

- Paquete de diplomático

- Guitarra

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Bardo Nivel 7:

- Aprendiz de mucho
- Canalizador Espiritual
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Historias del mas allá
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia
- Sesión espiritual
- Susurros guía

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Instrumento: guitarra

NOTAS ADICIONALES

Una joven nacida en -----, un mundo mágico donde con sus melodías podían sanar el alma y la fe aún se tejía entre la bruma de lo sagrado. Rin supo que su música no era solo arte, era consuelo. Su guitarra no solo encantaba multitudes con grandeza, sino que creaba sonrisas a huérfanos, ablandaba el llanto de los cansados y daba esperanza a los que creían que la habían perdido. No era ninguna guerrera ni alguien que buscaba fama solo una chica que un día quiso a más para convertirse en una sacerdotisa donde su religión era hacer el equilibrio natural del mundo y realizar un punto intermedio para comprender también al "mal". Pasando el tiempo aprendiendo bajo la guía de su amiga que la oriento para que pudiera aprender del equilibrio y pensando que estaría sola en esa tarea, estaría equivocada porque no caminaría sola, sería su compañera. Y así, llena de ilusión y entusiasmo, avanzó hacia su destino como sacerdotisa.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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.
- ▶ **Canalizador Espiritual:** Empleas herramientas que te ayudan a canalizar espíritus, que pueden ser figuras históricas o arquetipos ficticios.
- ▶ **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
- ▶ **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.
- ▶ **Historias del mas allá:** Contactas con espíritus que narran sus historias a través de ti. Mientras sostengas tu Canalizador Espiritual, podrás usar una acción adicional para gastar un uso de tu Inspiración Bárdica y tirar en la tabla "Historias de los espíritus".
- ▶ **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: 1d8
- ▶ **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.
- ▶ **Sesión espiritual:** Los espíritus te proporcionan conocimientos sobrenaturales. Puedes realizar un ritual de una hora para canalizar los espíritus (que puede realizarse durante un descanso corto o largo) utilizando tu Canalizador Espiritual.
- ▶ **Susurros guía:** Puedes contactar con espíritus para que os guíen a otros y a ti. Aprendes el truco guía, que no cuenta para la cantidad de trucos de bardo que conoces. Para ti, tiene un alcance de 60 pies cuando lo lanzas.

RASGOS

Rin satsuki

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 1 O	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 10 CONOCIDOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	Truco <u>Luz</u>	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 <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caída de pluma</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	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.					
<input type="checkbox"/>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Instinto de adivino</u>	Adivinación	1 reacción	Instantáneo	Personal	V
	Cuando seas obligado a realizar una tirada de salvación, puedes lanzar este conjuro para realizar una tirada adicional, repitiendo la tirada de nuevo y quedandote con el nuevo resultado. En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, añade ...					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
	Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Deshuesar</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Deshuesa a tus enemigos haciéndoles sufrir mientras sacas sus huesos teletransportándolos fuera de su cuerpo. Puedes realizar este hechizo sobre una criatura que puedas ver en un rango de 30 pies forzándolo a realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, deguella el sistema nervioso...					
<input type="checkbox"/>	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.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Palabra de curación en masa</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan PG igual a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a muertos ni constructos. La curación aumenta 1d4 por cada nivel de conjuro por encima de 3.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Robar memorias</u>	Adivinación	1 acción	1 minuto	Toque	V
	Cuando lanzas este conjuro sobre un objetivo a tu elección, este empezará a perder las memorias que tu elijas, alimentandote de ellas y usandolas en su contra. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia. En caso de éxito, solo sufrirá la mitad del daño. En caso de fallar, s...					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Asesino Fantasmal de otra tierra</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
	Accedes a las pesadillas de una criatura que puedas ver a tu alcance y creas una copia ilusoria de ti mismo con una túnica amarilla y una máscara pálida. Solo el objetivo puede verla; no afecta a no-muertos ni constructos.					