

Bardo 1

CLASE Y NIVEL

Forastero Errante

TRASFONDO

Amazoa

JUGADOR

Humano

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

-1

9

**DESTREZA**

+2

15

**CONSTITUCIÓN**

+1

12

**INTELIGENCIA**

+1

12

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

+3

16

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza -1
- Destreza +4
- Constitución +1
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma +5

**HABILIDADES**

- Acrobacias +2
- Arcanos +3
- Atletismo -1
- Engañar +3
- Historia +1
- Interpretación +5
- Intimidar +3
- Investigación +1
- Juego de Manos +2
- Medicina +2
- Naturaleza +1
- Percepción +4
- Perspicacia +4
- Persuasión +3
- Religión +1
- Sigilo +4
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

**INSPIRACIÓN**

0

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

+2

12 CA

+2 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 9

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 108

**DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+4	1d4 +2 perforante

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

**EQUIPO**

- Láud

- Láud de las pesadillas

Tengo mis opiniones sobre qué es comida y que no. Me parece que los hábitos alimentarios de quienes me rodean son fascinantes, confusos o repugnantes. Mi día empieza o acaba con pequeños rituales tradicionales que no conocen quienes me rodean.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Aventura. ¡Estoy lejos de casa y todo es raro y maravilloso! (Caótico).

**IDEALES**

Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebatte.

**VÍNCULOS**

Siento debilidad por los objetos nuevos y otros placeres de este lugar.

**DEFECTOS**

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:

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

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Bardo Nivel 1

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

Vylena Piesligeros

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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.

\_\_\_Lanzamiento ritual\_\_\_

Puedes lanzar cualquier conjuro bardo que conozcas como ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta de ritual.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Vyena Piesligeros

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 2 00	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 4 CONOCIDOS	TRUCOS 2 CONOCIDOS
--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Buria 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>Guardia 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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Invoca devora-sueños</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	
	3/4 Cargas del laúd de los sueños invoca a una criatura devora-sueños <a href="https://dungeons.com/games/dnd-5/rulebooks/13-recopilatorio-master-amazona-de-xeo/creaturas/3264-devora-suenos">https://dungeons.com/games/dnd-5/rulebooks/13-recopilatorio-master-amazona-de-xeo/creaturas/3264-devora-suenos</a>					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Sueño</u>	Encantamiento	1 acción	Hasta disipado	30 pies	V, M
	1/4 Cargas del laúd de los sueños la criatura comienza a sentirse somnolienta, lo identifica como algo natural y decide irse a dormir. En combate, la criatura identifica que no es un estado natural y puede tratar de resistirse pero caerá rendida al sueño en 1d4+CON+UST					