

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+2

15

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +4
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma +4

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos 0
- Atletismo 0
- Engañar +4
- Historia 0
- Interpretación +4
- Intimidar +4
- Investigación 0
- Juego de Manos +4
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +1
- Perspicacia +1
- Persuasión +4
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

12 CA

+2 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+4	1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

11

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

EQUIPO

Me enamoro con facilidad y siempre estoy persiguiendo alguien. La adulación es mi truco preferido para conseguir lo que quiero.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Soy un espíritu libre, nadie me dice lo que he de hacer. (Caótico)

IDEALES

Le debo todo a mi mentor, una persona horrible que probablemente esté pudriéndose en alguna cárcel.

VÍNCULOS

Soy demasiado codicioso para mi propia seguridad. No puedo resistir a arriesgarme si hay dinero involucrado.

DEFECTOS

Semiorco:

- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes

Bardo Nivel 1:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

Grong Vargrior

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre orca, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- ▶ Aguante incansable: Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- ▶ Ataques salvajes: Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- ▶ 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

Grong Vargrior

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

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>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"/>	5 <u>Ensueño</u>	Ilusión	1 minuto	8 horas	Ilimitado	V, S, M
	Da forma a los sueños de una criatura que conozcas y que esté en tu mismo plano. Tú o una criatura voluntaria que tocas actuáis como mensajeros. Si el objetivo está durmiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.					