

Bardo 7

CLASE Y NIVEL

oceánida

ESPECIE

Corte de Fontaine

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Hanarhi

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+4

19

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +4
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +6
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +7
- ☒ Historia +3
- ☒ Interpretación +7
- ☐ Intimidar +5
- ☒ Investigación +3
- ☐ Juego de Manos +2
- ☒ Medicina +5
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción +3
- ☐ Perspicacia +3
- ☒ Persuasión +7
- ☒ Religión +6
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 57

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Fulgor de las Agu... +4 1d8 +1 Perforante

Espina de las pro. +4 1d4 +1 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11

Anillo lágrima de Egeria

829 po

Frasco de agua de lapislazuli

EQUIPO

Mi elocuente adulación hace sentir a mi interlocutor la persona más importante y maravillosa del mundo. Hago grandes esfuerzos para lucir siempre lo mejor posible y seguir las últimas modas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Se me debe respeto debido a mi posición, pero toda la gente sin importar su posición social, debe ser tratada con dignidad. (Bueno)

IDEALES

La alianza de mi Casa con otra familia noble debe ser mantenida a cualquier precio. La gente común debe verme como un héroe de la gente.

VÍNCULOS

Secretamente pienso que todo el mundo está por debajo de mí. Es un hecho que el mundo gira a mi alrededor.

DEFECTOS

oceánida:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Velocidad
- Mejora de Característica
- Dote
- Atributo variable
- Idiomas

Bardo Nivel 7:

- Aprendiz de Mucho
- Canción de Descanso: Canción de descanso recupera 1d6 puntos de golpe adicionales.
- Competencias
- Contraencantamiento
- Fuente de Inspiración
- Inspiración Bárdica: Inspiración Bárdica 1d8
- Inspiración Mágica
- Interpretación Animadora
- Interpretación de la Creación
- Lanzamiento de Conjurios
- Mota de Potencial
- Pericia

Dotes:

- Rasgo variante - Competencia
- Sanador
- Iniciado en la Magia (Clérigo)

Rasgos personalizados:

- Control de las aguas

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Estoque, Láud, Lira, Viola

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide. Tú eliges tu aspecto y si quieres o no parecerte a otros miembros de tu raza.
- ▶ **Tamaño:** Eres Pequeño o Mediano (a tu elección).
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
- ▶ **Mejora de Característica:** Una puntuación de característica de tu elección aumenta en 2.
- ▶ **Dote:** Ganas una dote de tu elección para la que cumplas las condiciones.
- ▶ **Atributo variable:** Ganas una de las siguientes opciones, a tu elección: (a) visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies o (b) competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para tu personaje.
- ▶ **Rasgo variante - Competencia:** obtienes competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Sanador:** Tienes talento médico, obtienes los siguientes beneficios. Médico de Combate. Si tienes un kit de sanador, como acción Utilizar, puedes gastar uno de sus usos y atender a una criatura a 5 pies o menos de ti. La criatura puede gastar 1 dado de golpe que tiras. La criatura recupera tantos puntos...
- ▶ **Iniciado en la Magia (Clérigo):** obtienes los siguientes beneficios. Dos Trucos. Aprendes dos trucos de clérigo de tu elección. La Aptitud mágica para lanzar los conjuros aprendidos mediante esta dote es Inteligencia, Sabiduría o Carisma (escoge al seleccionar esta dote) Conjuro de Nivel 1. Escoge un conjuro de nivel 1 de la...
- ▶ **Aprendiz de Mucho:** A partir del nivel 2, puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que hagas que utilice una habilidad en la que no seas competente y que no use de otro modo tu bonificador por competencia.
- ▶ **Canción de Descanso:** A partir de nivel 2, puedes recurrir a las palabras o canciones reconfortantes para ayudar a tus aliados heridos a recuperarse durante un descanso corto. Si cualquiera de las criaturas amistosas (incluyéndote a ti) que escuchan tu interpretación gasta Dados de Golpe para recuperar puntos de golpe...
- Canción de descanso recupera 1d6 puntos de golpe adicionales.
- ▶ **Competencias:** Como bardo, obtienes las siguientes competencias: Armadura: armaduras ligeras. Armas: armas sencillas. Herramientas: tres instrumentos musicales a tu elección. Tiradas de salvación: Destreza, Carisma. Habilidades: escoge tres cualesquiera.
- ▶ **Contraencantamiento:** A partir de nivel 6, obtienes la capacidad de utilizar las notas musicales o de las palabras para interrumpir los efectos que afecten a la mente. Si tú o una criatura a 30 pies o menos falláis una tirada de salvación contra efectos que produzcan los estados asustado o hechizado, puedes usa...
- ▶ **Fuente de Inspiración:** A partir de nivel 5, recuperas todos los usos de Inspiración Bárdica tras hacer un descanso corto o largo. Una vez por turno, cuando no tengas usos de Inspiración Bárdica, puedes gastar un espacio de conjuro para restaurar tantos usos como el nivel del espacio de conjuro gastado (no requiere acc...
- ▶ **Inspiración Bárdica:** Puedes recurrir a tus palabras o tu música, especialmente emotivas, para inspirar a los demás. Como acción adicional puedes elegir a 60 pies, pueda verte u oírte. Dicha criatura recibe un dado de Inspiración de Bárdica, 1d6. Una criatura solo puede tener un dado de inspiración bárdica. Un...
- Inspiración Bárdica: 1d8
- ▶ **Inspiración Mágica:** A nivel 3, si una criatura tiene uno de tus dados de Inspiración Bárdica y lanza un conjuro que restaure puntos de golpe o infija daño, la criatura puede lanzar ese dado y añadir el resultado a una tirada del conjuro. obtiene una bonificación a los puntos de golpe sanados o al daño infligido iju...
- ▶ **Interpretación Animadora:** Como acción, puedes elegir como objetivo un objeto no mágico grande o más pequeño que puedas ver a 30 pies o menos de ti y animarlo. El objeto animado usa la ficha de un objeto Danzante, que utiliza tu modificador por Carisma. El objeto es amistoso contigo y tus compañeros, y obedece tus órdenes....
- ▶ **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 debe aparecer sobre una superficie o en un líquido que pueda sostenerlo. El valor en po del objeto no puede ser superior a ...
- ▶ **Lanzamiento de Conjuros:** Has aprendido a desenmarañar y a remodelar el tejido de la realidad, en armonía con tus deseos y la música. Los conjuros que puedes lanzar forman parte de tu vasto repertorio, una magia que afinas para adaptarte a diferentes situaciones. Trucos. A nivel 1 conoces tres trucos de tu elección escog...
- ▶ **Mota de Potencial:** Cada vez que des a una criatura un de tus dado de Inspiración Bárdica, podrás cantar una nota de la Canción de la Creación para crear una pequeña 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 ...
- ▶ **Pericia:** Ganas pericia en dos de tus competencias en habilidades de tu elección. Se recomiendan Interpretación y Persuasión si eres competente en ellas. En el nivel 9 de bardo ganas pericia en otras dos competencias de tu elección.
- ▶ **Control de las aguas:** Gracias a la bendición de las aguas primigenias, conoces el truco Moldear el agua.

Furina de Fontaine 2.0

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

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 11 CONOCIDOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

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 sufrirá 1d6 puntos de daño psíquico y tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).					
	Truco <u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
	Realizas un ataque con el arma utilizada en el lanzamiento del hechizo puedes usar tu característica de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño. Si el ataque causa daño, puede ser daño radiante. Causa daño radiante adicional a nivel 5 (1d8), nivel 11 (2d8) y nivel 17 (3d8).					
	Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Además, el objetivo no podrá beneficiarse de cobertura media o tres cuartos contra este ataque.					
	Truco <u>Moldear el Agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	30 pies	S
	Elige una zona de agua situada dentro del alcance, que puedas ver y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Mueves o cambias cómo fluye el agua de forma instantánea, hasta 5 pies en la dirección que prefieras. Este movimiento no tiene l...					
	Truco <u>Prestidigitación</u>	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/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.					
	Truco <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...					
	Truco <u>Voluta estelar</u>	Evocación	1 acción		60 pies	V, S
	Arrojas una mota de luz contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz una tirada de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 de daño radiante y, hasta el final de tu próximo emite luz tenue en un radio de 10 pies y no puede beneficiarse del estado invisible.					
☐	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.					
☐	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.					
☐	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 tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivos o autómatas.					
☐	1 <u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.					
☐	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.					
☐	1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.					
☐	1 <u>Susurros disonantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Una melodía discrepante que sólo una criatura puede oír le produce un terrible dolor. Si falla una TS de Sabiduría, sufre 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño psíquico y debe usar su reacción para alejarse de ti. Si supera la tirada, sufre la mitad de daño y no se mueve.					
☐	2 <u>Calentar metal</u>	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 soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.					
☐	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.					
☐	2 <u>Sugestión</u>	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.					
☐	3 <u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
	Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.					
☐	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.					
☐	3 <u>Palabra de curación en masa</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Formulando unas palabras de curación, hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan cada una tantos puntos de golpe como 4d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivos o autómatas.					
☐	3 <u>Patrón hipnótico</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
	Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.					
☐	3 <u>Ralentizar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Hasta 6 criaturas en un cubo de 40 pies deben superar una TS de Sabiduría (y al final de su turno para terminar el efecto) o quedar afectados. Su velocidad se divide por dos y recibe -2 a la CA y a las TS de Destreza. No tiene reacciones y sólo puede una acción, una adicional o un único ataque.					

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

4

○○○○

3

○○○

3

○○○

1

Q

11

CONOCIDOS

4

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	4	Asesino Fantasma	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, el objetivo recibe 40% de daño psíquico y tiene desventaja en las pruebas de habilidad y en las tiradas de ataque mientras dure el conjuro. Si tiene éxito, el objetivo recibe la mitad del daño y el conjuro termina.							