

FUERZA

-2

7

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

18

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -2
- Destreza +4
- Constitución +1
- Inteligencia -1
- Sabiduría +1
- Carisma +6

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+4	1d8 +2 perforante
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Varita de voluta E.	+6	1d8

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Suministros de calígrafo
- Pack de erudito
- topo

RASGOS DE PERSONALIDAD

Suelo perder la noción del tiempo cuando empiezo a escribir o leer.

IDEALES

Ayuda: Seré feliz si mis libros son útiles para al menos una persona. (Bueno)

VÍNCULOS

Mi cabeza está llena de historias e ideas y necesito escribir sobre ellas.

DEFECTOS

Me es difícil confiar en las personas. Podrían robarme mi trabajo.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Bardo Nivel 3:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros
- Palabras hirientes
- Pericia

Notes:

- Líder inspirador

Dante Montenegro

NOMBRE DEL PERSONAJE

Dante Montenegro es un hombre joven, atractivo y carismático, de porte elegante y mirada segura. Tiene cabello oscuro, algo largo y ligeramente despeinado, ojos intensos y una sonrisa encantadora. Viste como un escritor viajero: camisa fina, chaleco, botas de camino y siempre lleva cuaderno, pluma y tinta. Es observador, inteligente y muy bueno hablando con la gente. Le gusta escuchar historias, investigar criaturas u
APARIENCIA



APARIENCIA

Dante Montenegro creció entre libros viejos, relatos de viajeros y canciones que exageraban hazañas hasta volvertas leyenda. Desde joven descubrió que el mundo estaba lleno de criaturas de las que todos hablaban, pero de las que casi nadie sabía realmente cómo sobrevivir.

Mientras otros escribían historias para entretener, Dante comenzó a tomar notas para entender: huellas, hábitos, debilidades, testimonios de sobrevivientes y rumores de caminos olvidados. Con el tiempo comprendió algo que le indignó bastante: demasiada gente moría por ignorancia, no por falta de valor. Por eso dejó la comodidad de su vida anterior y salió al mundo con una pluma, un cuaderno y su talento para ganarse la confianza de cualquiera.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Líder inspirador:** Invierte 10 minutos en inspirar a tus compañeros para luchar. Hasta a 6 criaturas amistosas a 30 pies o menos que puedan verte u oírte y entenderte. Cada uno recibe tantos PG temporales como tu nivel + tu modificador de carisma. Para volver a recibir los PG temporales de esta dote se debe descansar.

► **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.

► **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

► **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.

► **Palabras hirientes:** Cuando una criatura que puedas ver a menos de 60 pies haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de la inspiración de bardo. Tira 1 dado de inspiración de bardo y réstaselo al resultado.

► **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Dante Montenegro

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Astucia Superficial</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	60 pies	S
	El objetivo deberá superar una TS de Sabiduría o tú aprendes un detalle sobre él. El objetivo debe conocer la información y considerar que su divulgación es inconsecuente. Caso contrario, o si la mente del objetivo está protegida contra la magia de adivinación, el conjuro falla.					
	Truco <u>Buria dañina (2024)</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Profieres una sarta de improperios con encantamientos sutiles hacia una criatura que puedas ver u oír, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d6 puntos de daño psíquico y tener 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>Voluta estelar</u>	Evocación	1 acción		60 pies	V, S
	Arrojás 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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Flashbang</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V
	Haz un ataque de conjuro a distancia contra una criatura. En un impacto, el objetivo sufre 2d4 puntos de daño radiante además de ser cegado y ensordecido hasta el final de su siguiente turno. El daño aumenta 1d4 por cada nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación (2024)</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Susurros discordantes (2024)</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	El objetivo hace una TS de Sabiduría. Si la falla, recibirá 3d6 de daño psíquico y deberá utilizar su reacción inmediatamente, para alejarse de ti tanto como pueda por la ruta más segura. Si supera la tirada, solo sufrirá la mitad del daño. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Toque Erudito</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Toque	S, M
	Tocas un objeto no mágico cubierto de escritura, como un libro o un pergamino, y absorbes el conocimiento contenido en él como si lo hubieras leído. El conocimiento que adquieres es equivalente a una lectura exhaustiva, pero no profunda.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Crear Muñeco</u>	Transmutación	1 acción (ritual)			V, S, M
	Das vida a un muñeco para que sirva como un muñeco. Tu muñeco utiliza la hoja de personaje de Muñeco Encantado y actúa de manera independiente a ti, pero siempre obedece tus órdenes. En combate, tira su propia iniciativa y actúa en su propio turno.					