

FUERZA

-2

7

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

17

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +5
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +4
- ☐ Intimidar +4
- ☒ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +3
- ☐ Medicina +2
- ☒ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +3
- ☒ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión +4
- ☐ Religión 0
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +4
- ☐ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 16

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Suministros de calígrafo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado CA 12
- Suministros de calígrafo
- Paquete de erudito

EQUIPO

Humano (2024)

- Diestro
- Ingenioso
- Versátil

Bardo (2024) Nivel 2:

- Aprendiz de mucho
- Competencias
- Inspiración bárdica: Dado bárdico d6
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia

Dotes:

- Músico
- Sanador

Rasgos personalizados:

- Líder Inspirador

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Ingenioso:** Obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- ▶ **Versátil:** Obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- ▶ **Músico:** Ganas competencia con tres instrumentos musicales. Cuando termines un descanso corto o largo, puedes tocar con un instrumento musical con el que seas competente y darles inspiración heroica a los que te escuchen. La cantidad de aliados a los que influyes es igual a tu bonificador por competencia.
- ▶ **Sanador:** Si tienes útiles de sanador, puedes gastar un uso y tratar a una criatura que esté a 116 pies o menos de ti como acción de utilizar. La criatura puede gastar uno de sus dados de puntos de golpe. La criatura recupera una cantidad de PG igual al resultado más tu bonificador por competencia.
- ▶ **Aprende de mucho:** Puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia 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.
- ▶ **Competencias:** Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de bardo". Obtienes los rasgos de nivel 1 de bardo, que se muestran en la tabla "Rasgos de Bardo".
- ▶ **Inspiración bárdica:** Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 60 pies. Durante 1 hora, puede sumar el dado a una prueba de característica, tirada de ataque o TS. Puedes usarlo tantas veces como tu modificador de Carisma (mínimo 1) por descanso largo.
 - Dado bárdico d6
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel aprendes más conjuros que puedes lanzar y puedes cambiar uno anterior. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos). Puedes usar un instrumento musical como canalizador.
- ▶ **Pericia:** Ganas pericia en dos de tus competencias en habilidades de tu elección.
- ▶ **Lider inspirador:** Das un discurso de 10 minutos y hasta 6 compañeros obtienen Punto de Golpe Temporales igual a tu nivel + CHA.

Dante Montenegro 5.5

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo (2024)

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3

000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

5

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>Burda 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).						
☐	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.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	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.						