

Bardo (2024) 4

CLASE Y NIVEL

Escritor

TRASFONDO

Sana

JUGADOR

Humano (2024)

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

-2

7

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

-1

8

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

+4

18

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

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

**HABILIDADES**

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+4	1d8 +2 Perforante
Daga	0	1d4 -2 Perforante

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**EQUIPO**

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

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Humano (2024)

- Diestro
- Ingenioso
- Versátil

Bardo (2024) Nivel 4

- Aprendiz de mucho
- Competencias
- Competencias adicionales
- Inspiración bárdica: Dado bárdico d6
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de Característica / Dote
- Palabras cortantes
- Pericia
- Rasgo de subclase

Dotes:

- Músico
- Sanador



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.
- ▶ **Música:** 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 Pq 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".
- ▶ **Competencias adicionales:** Ganas competencia en tres habilidades de tu elección.
- ▶ **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.
- ▶ **Mejora de Característica / Dote:** obtienes la dote Mejora de característica u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones, vuelves a obtener este rasgo en los niveles de bardo 8, 12 y 16.
- ▶ **Palabras cortantes:** Cuando una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti haga una tirada de daño o tenga éxito en una prueba o una tirada de ataque, puedes llevar a cabo una reacción para gastar un uso de tu inspiración bárdica tira tu dado de inspiración bárdica y resta el número obtenido al resultado.
- ▶ **Pericia:** Ganas pericia en dos de tus competencias en habilidades de tu elección.
- ▶ **Rasgo de subclase:** En el nivel 3 inicias un colegio de tu elección. Tu elección te concede rasgos en los niveles 3, 6 y 14.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Dante Montenegro 2024

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo (2024)

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 7 CONOCIDOS	TRUCOS 3 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>Ironar (2024)</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Todas las criaturas situadas en una emanación de 116 pies que se origina en ti deberán superar una TS de Constitución o sufrirán 1d6 de daño de trueno. El sonido se puede oír a una distancia de hasta 100 pies. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).						
<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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Transposición Demoníaca</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Teletransportas a 2 criaturas voluntarias del mismo Tamaño que puedas ver en el alcance, intercambiando los lugares de ambas. Si al menos uno de los objetivos es un infernal o un Tiefling puedes lanzar este conjuro mediante una acción adicional.						