

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+4

19

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

- Acrobacias +7
- Arcanos +4
- Atletismo +1
- Engañar +7
- Historia +4
- Interpretación +10
- Intimidar +5
- Investigación +2
- Juego de Manos +5
- Medicina +3
- Naturaleza +2
- Percepción +5
- Perspicacia +5
- Persuasión +10
- Religión +4
- Sigilo +7
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

15 CA

+5 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Púa (Estoque)	+7	1d8 +4 perforante
Daga	+7	1d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, élfico, silvano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

Laúd (al que llama Lud, por alguna razón) y flauta de madera.

Mochila

Petate

Cantimplora

Muda de ropa de calidad

Disfraz, una toga vieja de pordiosero.

Tinta, pluma, un estuche para pergaminos, cinco hojas de papel

15 Po.

EQUIPO

Pierde la atención por cualquier cosa, cayendo su mirada sobre el detalle mas inesperado.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Búsqueda. Encontrar la Primera Melodía es su única y verdadera preocupación (Caótico)

IDEALES

Mi compañera, con la cual estoy unido por el destino.

VÍNCULOS

Fuera de su búsqueda y la música, puede resultar desapasionado y frío.

DEFECTOS

Semielfo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Bardo Nivel 5:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Palabras hirientes
- Pericia

RASGOS Y ATRIBUTOS

Edirian (Lia)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Edirian es un joven de tez bronceada por el sol, poca estatura y apariencia delicada. Hay algo en su mirada, entre ausente y perspicaz, que atrae la atención de todo el que le observa. Y es que sus ojos cambian de color según la luz, de verde a miel, pero siempre reposan inquisitivos sobre la cosa más inesperada. Podría encontrarse ante el más hermoso de los templos de Sune y fijarse en un sencillo escarabajo que se

APARIENCIA



APARIENCIA

La infancia a veces está llena de eventos que forjan el carácter, que cambian la vida de uno para siempre.

En el caso de Edirian, solo hubo un evento así, uno y nada más.

Sus primeros años no podrían calificarse de otra forma que no fuesen felices. Vivía junto a sus padres, ambos mercaderes, y sus cuatro hermanos en una pequeña y próspera aldea llamada Linde, en las cercanías y bajo el amparo de la ciudad de Aguasfuerres. El poblado se encontraba al mismo borde del Bosque Alto, y sus habitantes se ganaban el sustento con la tala y la agricultura.

Era una vida sencilla. Edirian pasaba su tiempo jugando, riendo y disfrutando de los pequeños placeres de la

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre élfica, 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.

► Ancastro feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► 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

► Fuente de inspiración: Recuperas todos los usos de tu inspiración de bardo cuando acabes un descanso breve o prolongado.

► 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 1d8

► 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

Edirian (Lia)

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
<p>Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (investigación) contra la CD de tu conjuro.</p>						
	Truco <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
<p>Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.</p>						
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
<p>Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
<p>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 muertos ni en constructos.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Susurros disonantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
<p>Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Don de lenguas</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
<p>Este conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Pequeña choza de leomund</u>	Evocación	1 minuto (ritual)	8 horas	Personal	V, S, M
<p>Una cúpula de fuerza de 10 pies de radio te rodea por encima. Es opaca desde el exterior pero transparente desde dentro. Nueve criaturas de tamaño Mediano o menor pueden entrar contigo, y pueden cruzarla. En la cúpula no tienen efecto conjuros o efectos mágicos. El ambiente dentro es cómodo y seco.</p>						