



Diorain

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 1

CLASE Y NIVEL

Semiefo

ESPECIE

Embajador

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+3

17

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +4
- Constitución 0
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma +5

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

14 **CA** +2 **INICIATIVA** 30 **VELOCIDAD (PIES)**

Puntos de Golpe Máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total **1d8**

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+4	1d8 +2 perforante
Ballesta ligera	+4	1d8 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Apuesta de los Tres Dragones, Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque

Idiomas:

Enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado CA 12

EQUIPO

MI ELOCUENTE ADULACIÓN HACE SENTIR A MI INTERLOCUTOR LA PERSONA MÁS IMPORTANTE Y MARAVILLOSA DEL MUNDO.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Debo probar que puedo encargarme de mí mismo, sin la protección de mi familia (Caótico)

IDEALES

Mi lealtad a la corona es inquebrantable.

VÍNCULOS

Ambicioso: Protejo y aumento mis privilegios.

DEFECTOS

Semiefo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Bardo Nivel 1:

- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

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 féérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ 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.

Diorain

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2
00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4
CONOCIDOS

TRUCOS

2
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
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.						
	Truco <u>Prestigijación</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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falta una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Imagen silenciosa</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Creas la imagen puramente visual de un objeto, criatura o fenómeno visible no mayor que un cubo de 15 pies. Puedes usar tu acción para mover la imagen simulando movimientos naturales. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) revela la ilusión.						