



Diorain (hasta nivel 6)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 6

CLASE Y NIVEL

Semiejfo

ESPECIE

Embajador

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

-1

8

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

0

10

**INTELIGENCIA**

+2

14

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

+4

18

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza -1
- Destreza +5
- Constitución 0
- Inteligencia +2
- Sabiduría +2
- Carisma +7

**HABILIDADES**

- Acrobacias +3
- Arcanos +3
- Atletismo 0
- Engañar +10
- Historia +5
- Interpretación +7
- Intimidar +7
- Investigación +5
- Juego de Manos +3
- Medicina +3
- Naturaleza +3
- Percepción +5
- Perspicacia +5
- Persuasión +10
- Religión +3
- Sigilo +5
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA      +3 INICIATIVA      30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 34

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+5	1d8 +2 perforante
Ballesta ligera	+5	1d8 +2 perforante

15 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: Busco aumentar y mantener mis privilegios.

DEFECTOS

**Semiejfo:**

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

**Bardo Nivel 6:**

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

## Diorain (hasta nivel 6)

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre éfica, 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.
- ▶ **Ancestro féérico:** 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
- ▶ **Contraencantamiento:** Puedes usar una acción para empezar una actuación que dura hasta el final de tu siguiente turno. Durante ese tiempo, cualquier criatura amistosa que se encuentre dentro de un radio de 30 pies y tú tenéis ventaja en cualquier TS para no quedar asustados o hechizados.
- ▶ **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.
- ▶ **Secretos mágicos adicionales:** A nivel 6, aprendes dos conjuros de tu elección de cualquier clase que sean bien un truco, bien un conjuro de un nivel que puedas lanzar. Para ti, los conjuros que hayas elegido cuentan como conjuros de bardo, pero no se incluyen en el número de conjuros de bardo que conoces.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Diorain (hasta nivel 6)

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
	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>Prestidigitación</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/caentar 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. Duermen 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>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.					
<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.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrahechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
	Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Recado</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Ilimitado	V, S, M
	Envías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. Las criaturas con Inteligencia +4 entienden el mensaje. Hay un 5% de que un mensaje entre planos no llegue.					