



Isobael

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 1

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Charlatán

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

14 CA

+3 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+5	1d8 +3 perforante
Ballesta ligera	+5	1d8 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cuero CA 11
- Flauta
- Kit de disfraz
- Kit de falsificación

La adulación es mi truco preferido para conseguir lo que quiero.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Soy un espíritu libre, nadie me dice lo que he de hacer. (Caótico)

IDEALES

He esquilado a la persona equivocada y debo asegurarme que este individuo nunca se cruce con migo o con las personas que me importan.

VÍNCULOS

No puedo resistirme a estafar a la gente que es más poderosa que yo.

DEFECTOS

Bardo Nivel 1

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

Dotes:

- Iniciado en la magia

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Vienes de una familia maltratadora, pobre y explotadora y para poder huir de ella comenzaste a enamorar distintas personas de la alta sociedad. Estos comenzó como una estrategia de supervivencia, pero al poco tiempo se convirtió en un juego que dominabas con maestría. Llegaste a estafar a muchas personas a cambio de dotes de matrimonio, préstamos para necesidades y regalos para rescatarte de las difíciles condiciones de tu familia. Hasta que te topaste con un Gran Maestro de una orden Militar. Esta persona está avocada a hacer justicia por tu estafa, afortunadamente no sabe cual es tu nombre real.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Iniciado en la magia:** Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de la lista de conjuros de esa clase. También un conjuro de nivel 1, que puedes lanzar a su nivel más bajo una vez por descanso prolongado. La aptitud mágica depende de la clase elegida.
- ▶ **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.

Isobael

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>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/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>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>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
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 no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.						