



Ingrid
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 1

CLASE Y NIVEL

Gnomo de los bosques

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
10

DESTREZA
+3
16

CONSTITUCIÓN
0
11

INTELIGENCIA
+2
14

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
+2
14

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
- Arcanos +4
- Atletismo 0
- Engañar +2
- Historia +4
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación +4
- Juego de Manos +3
- Medicina 0
- Naturaleza +4
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +4
- Religión +2
- Sigilo +3
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +3 INICIATIVA 25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 8
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8 DADOS DE GOLPE
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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque

Idiomas:
Gnomo y Común

EQUIPO

- Cuero CA 11
- Chirimía

RASGOS DE PERSONALIDAD

No hay nada que me guste más que un buen misterio.

IDEALES

Belleza. Lo que es bello nos lleva más allá de sí mismo hacia lo que es verdadero. (Bueno)

VÍNCULOS

El trabajo de mi vida es una serie de tomos relacionados con un campo específico del conocimiento.

DEFECTOS

La mayoría de las personas gritan y corren cuando ven a un demonio. Yo me detengo y tomo notas sobre su anatomía.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Gnomo de los bosques:
- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Ilusionista Natural
- Hablar con las Bestias Pequeñas

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



APARIENCIA

Desde tu infancia que te inunda una curiosidad por el pasado que pocos en tu poblado podían satisfacer. Las preguntas sobre los orígenes de todas las cosas por un lado no eran bienvenidas entre los gnomos de los bosques centrados en el presente, ni eran naturales para tu raza centrada en el progreso y el futuro. Pero tu pasión por el misterio te hace pensar que averiguando todo sobre el pasado podrás descubrir el futuro. Uno de los campos a los que dedicaste y tu vida fue al estudio del tiempo y la posibilidad de viajar a través de este. Resulta que una de tus experimentos arcanos de algún modo dio resultado, pues tu pueblo y las personas que conoces habían desaparecido por completo una mañana. Tus únicas pistas es que estás dentro de la misma región, pero nadie que has encontrado tienen nociones de un asentamiento gnomo. No tienes claridad si fuiste tu o tu pueblo quienes viajaron, ni si el viaje se remontó al pasado o al futuro, pero estás dispuesto a averiguarlo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Al estar acostumbrado a la vida subterránea, 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.

► **Astucia de gnomo:** Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

► **Ilusionista Natural:** Conoces el truco ilusión menor. Inteligencia es tu característica para realizar el conjuro.

► **Hablar con las Bestias Pequeñas:** A través de sonidos y gestos, puedes comunicar ideas simples a bestias Pequeñas o más pequeñas. Los gnomos de los bosques aman a los animales y frecuentemente tienen ardillas, tejones, conejos, topos, pájaros carpinteros y otras criaturas como adoradas mascotas.

► **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.

Ingrid

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 2 OO	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>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 disipar 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>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
<p>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.</p>						
	Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
<p>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).</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>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>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.</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>						