



COLECCIÓN Bredda garga...

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 9

CLASE Y NIVEL

Mediano Piesligeros

ESPECIE

Criminal

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

48000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+3

16

**CONSTITUCIÓN**

+1

12

**INTELIGENCIA**

+2

14

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

+4

18

- Fuerza +1
  - Destreza +8
  - Constitución +2
  - Inteligencia +3
  - Sabiduría +3
  - Carisma +9
- TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Acrobacias +6
  - Arcanos +5
  - Atletismo +3
  - Engañar +13
  - Historia +5
  - Interpretación +7
  - Intimidar +7
  - Investigación +5
  - Juego de Manos +12
  - Medicina +5
  - Naturaleza +5
  - Percepción +5
  - Perspicacia +7
  - Persuasión +9
  - Religión +5
  - Sigilo +8
  - Supervivencia +5
  - Trato con Animales +5
- HABILIDADES**

**INSPIRACIÓN**

4

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

+4

18 CA      +5 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 70

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 9d8

**DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+7	1d8 +3 perforante
Ballesta Ligera M...	+8	1d8 +4 Perforante.
Ballesta de mano.	+9	1d6 +5 Perforant..
Espada Corta Má...	+9	1d6 +5 Perforant..
Daga	+7	1d4 +3 perforante
Arco corto	+7	1d6 +3 perforante
Honda	+7	1d4 +3 contunden..

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

15 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Dados, Espada corta, Espada larga, Estoque, Flauta, Herramientas de ladrón, Láud, Viola

**Idiomas:**

Común, Mediano

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

- Cuero Tachonado Mágico - Armadura Muy Rara CA 15
- Palanca
- Muda de Ropa Común
- Bolsa de Dinero
- Pack de artista
- Viola
- Herramientas de ladrón
- Pergamino de Conjuro CALMAR
- EMOCIONES - Nivel 2 - Pergamino Infrecuente
- Estuche para Munición de Ballesta (2)
- Virotes (26)
- Aljaba
- Flechas (38)
- Varita de proyectiles Mágicos - Varita Infrecuente
- Morral Práctico - Objeto Maravilloso Raro
- Botas de zancadas y Brincos - Objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
- Perla de Poder - Objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN por Lanzador de Conjuros)
- Piedra de la Buena Fortuna - Objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
- Raas de Honda Mánicas - Munición Para EQUIPO

Prefiero hacer un nuevo amigo que un nuevo enemigo. Siempre estoy tranquilo, no importa cuál sea la situación. Nunca levanto la voz o dejo que mis emociones me controlen.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuera, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)

**IDEALES**

Algo importante me fue sustraído y mi objetivo es robarlo de nuevo.

**VÍNCULOS**

Cuando veo algo valioso, no puedo pensar en nada más que en la forma de robarlo.

**DEFECTOS**

- Mediano Piesligeros:**
- Agilidad de los medianos
  - Valiente
  - Afortunado
  - Sigiloso por naturaleza
- Bardo Nivel 9**
- Aprendiz de mucho
  - Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d8
  - Contraencantamiento
  - Fuente de inspiración
  - Hoja Psíquica: +3d6 Daño Psíquico
  - Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
  - Lanzamiento de conjuros
  - Manto de los Susurros
  - Palabras de terror
  - Pericia
- RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

Bredda no fue la más dulce ni la más prudente de sus hermanas. Tampoco la más aplicada en el campo, pues sus motivaciones a menudo la llevaban a estar en boca de todos... casi literalmente.

- Lasciva, interesada y cruel con el sexo opuesto... incluso el propio... desde pequeña utilizaba su sonrisa dulce y sus grandes ojos inocentes para conseguir lo que quería, lo que la llevó a comprender que manipular a los demás era una buena forma de obtener todo lo que pudiera que hiciera su vida más acomodada.
- Y cuando alcanzó la adolescencia, su exuberante desarrollo le dio poderosas armas para mejorar sus cualidades como "zorra implacable" -como la llamaban algunas de sus antiguas amigas-. De hecho, bailar delante de una troupe al ritmo de la música la usó en conocimiento de observar quién otorgaba dinero a los músicos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Ajilidad de los medianos:** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.

▶ **Valiente:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.

▶ **Afortunado:** Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.

▶ **Sigiloso por naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.

▶ **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: 1d8

▶ **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 tendrás 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.

▶ **Hoja Psíquica:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes emplear uno de tus usos de inspiración Bárdica para infligir 2d6 de daño psíquico adicional al objetivo. Solo puedes realizar esto una vez por asalto, en tu turno.  
- +3d6 Daño Psíquico

▶ **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.

▶ **Manto de los Susurros:** Puedes capturar una sombra de forma mágica usando tu reacción. De este modo la retienes hasta que la utilices o hasta que completes un descanso largo. Como acción, puedes emplear la sombra, si lo haces esta desaparece, transformándose en un disfraz mágico que se coloca sobre ti.

▶ **Palabras de terror:** Si hablas a solas con un humanoide durante por lo menos 1 minuto, puedes intentar plantar la semilla de la paranoia en su mente. Al final de la conversación, el objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o quedará asustado de ti o de otra criatura de tu elección.

▶ **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.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 CONOCIDOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
<p>Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.</p>						
	Truco <u>Burda dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
<p>Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).</p>						
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
<p>Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
<p>Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
<p>Altera 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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
<p>Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.</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>Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
<p>Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soportarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Corona de la locura</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
<p>Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar encantado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
<p>No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Imponer maldición</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
<p>Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Terror</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
<p>Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una TS de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible hasta perderte de vista.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
<p>Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
<p>Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Engañar</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	S
<p>Te vuelves invisible y un doble ilusorio tuyo aparece donde estabas mientras dura el conjuro. La invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro. Usa tu acción para mover a la ilusión hasta dos veces tu velocidad y hacerle gesticular o hablar. Como acción adicional puedes usar sus ojos y oídos.</p>						