

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+3

17

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +4
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +5
- ☐ Historia +1
- ☒ Interpretación +5
- ☒ Intimidar +5
- ☐ Investigación +1
- ☒ Juego de Manos +5
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☒ Persuasión +5
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +4
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 16

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+1	1d4 -1 perforante
Ballesta ligera	+5	1d8 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Kit de falsificación
- Violín
- Kit de disfraz
- Una botella de cerveza
- Libro de canciones
- Una flauta

EQUIPO

Miento sobre casi todo, incluso cuando no hay una buena razón para hacerlo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Le debo todo a mi mentor, una persona horrible que probablemente esté pudriéndose en alguna cárcel.

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

Goblin (MMotM)

- Visión en la oscuridad
- Ascendencia Feérica
- Escapada ágil
- Furia de los pequeños

Bardo Nivel 2:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

Idiomas:

Hablar, leer y escribir común y goblin.



APARIENCIA

Esttik nació en una pequeña tribu de goblins que vivían en las profundidades de un denso bosque. Desde joven, Esttik demostró un carácter inusual entre los suyos. Mientras que la mayoría de los goblins se contentaban con la vida en las sombras, Esttik anhelaba el escenario y las luces brillantes. Pero también tenía un insaciable amor por la bebida.

A una edad temprana, Esttik encontró un antiguo violín en un escondite secreto de la tribu. Pasó horas incontables estudiando canciones y practicando melodías, lo que le llevó a desarrollar un talento natural para la música. Sin embargo, su amor por la bebida lo llevó por caminos oscuros. Esttik comenzó a falsificar monedas y documentos para financiar sus borracheras, lo que le valió una reputación como charlatán y estafador.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ Ascendencia Feérica: Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de encantamiento en ti mismo.
- ▶ Escapada ágil: Puedes realizar la acción de Destrabarse o Esconderte como acción adicional en cada uno de tus turnos.
- ▶ Furia de los pequeños: Cuando dañas a una criatura con un ataque o un hechizo y el tamaño de la criatura es mayor que el tuyo, puedes hacer que el ataque o hechizo inflija un daño extra a la criatura. El daño extra es igual a tu bonificación de competencia. Puedes utilizar este rasgo un número de veces igual a tu boni...
- ▶ 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, recuperáis puntos de golpe adicionales.
 - Puntos de golpe recuperados: 1d6
- ▶ 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.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burla dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
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).						
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
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.						
☐	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.						
☐	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duermes 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).						
☐	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla 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.						
☐	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 40 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
☐	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.						