

Bardo 7

CLASE Y NIVEL

Charlatán

TRASFONDO

Taberna La veloz

JUGADOR

Goblin (MMotM)

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría 0
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +4
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +7
- ☐ Historia +1
- ☒ Interpretación +7
- ☒ Intimidar +10
- ☐ Investigación +1
- ☒ Juego de Manos +6
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☒ Persuasión +10
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +4
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 52

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+2	1d4 -1 perforante
Ballesta ligera	+6	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

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

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

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

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

11

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:

Hablar, leer y escribir común y goblin.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS



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
- ▶ 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.
- ▶ 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.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

10

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Buria 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 disparar 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.						
	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.						
☐	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. 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).						
☐	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 10 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.						
☐	2 <u>Embelesar</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S
Creas maraña de palabras de distracción. Las criaturas que elijas y puedan oírte realizan una TS de Sabiduría. Tienen ventaja si están luchando contra tus compañeros y tú. Si fallan, tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) para percibir a alguien que no seas tú.						
☐	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
☐	3 <u>Imponer maldición</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
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.						
☐	3 <u>Rodeado de Enemigos</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Entras en la mente de una criatura que puedas ver y la obligas a hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Las criaturas inmunes al estado asustado tienen éxito automáticamente. Si falla la tirada, el objetivo perderá la capacidad de distinguir entre amigo y enemigo, en lo que a las criaturas...						
☐	4 <u>Terreno alucinatorio</u>	Ilusión	10 minutos	24 horas	300 pies	V, S, M
Creas un terreno natural en un cubo de 150 pies dentro del alcance que parece, suena y huele como otro tipo de terreno natural. La apariencia de estructuras, equipo y criaturas que se encuentren dentro del área no cambia. Las características táctiles del terreno permanecen inalterables.						