

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +4
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +5
- ☒ Historia +2
- ☒ Interpretación +5
- ☐ Intimidar +3
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☒ Persuasión +5
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +4
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Estoque
Daga

BONIF.

-1
+1

DAÑO/TIPO

1d8 -1 perforante
1d4 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Flauta, guitarra, Herramientas de ladrón,
Laúd, Set de juego

Idiomas:

Castellano, élfico, infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Linaje de Infernal:

- Mejora de Característica
- Visión en la oscuridad
- Resistencia Démoniaca
- Lengua de Plata
- Presencia Sobrenatural
- Dote de origen
- Legado Infernal

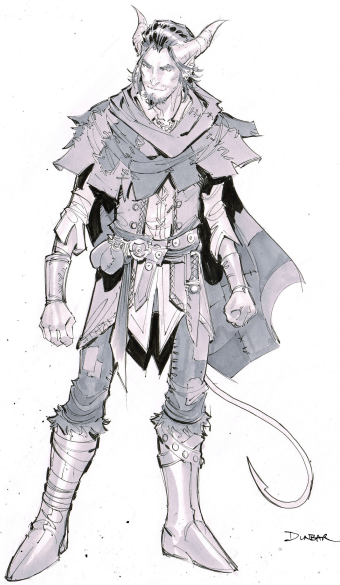
Bardo Nivel 1:

- Competencias
- Inspiración Bárdica: Inspiración Bárdica: 1d6
- Lanzamiento de Conjuros

Dotes:

- Iniciado en la Magia (Clérigo)

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Hay gente que nace con estrella y gente que nace estrellada. La vida de Lorenzo iba a ser muy distinta cuando su madre supo que estaba embarazada. Eran una humilde pareja de panaderos en el barrio más elegante de la ciudad. Ya tenían, incluso, el local casi pagado.

Todo cambió la noche del parto. El primero en darse cuenta fue el padre cuando sostuvo entre sus brazos a su primogénito. Unos suaves e incipientes cuernos nacían de su cabecita y un rabo la sobresalía del final de la espalda. Cuando la madre descansó y pudieron hablar tomaron la decisión más difícil de su vida: abandonar a la criatura frente al Convento de las Misericordiosas.

Desde entonces, la vida de Lorenzo ha sido una historia de dificultades. En cuanto pudo huyó de la severa

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Mejora de Característica: Tu puntuación de una de tus características aumenta en 2 y otra aumenta en 1 o la puntuación de tres características aumenta en 1.

► Visión en la oscuridad: Debido a tu sangre infernal, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Eres capaz de percibir hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante, y esta misma cantidad en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

► Resistencia Demoniaca: Posees resistencia al daño asociado a tu Linaje Demoniaco.	Linaje	Tipo de daño
Abisal	Veneno	

► Lengua de Plata: Eres competente en una de las siguientes habilidades de tu elección: Engañar o Persuasión.

► Presencia Sobrenatural: Conoces el truco Taumaturgia. Cuando lanzas este truco usas la aptitud mágica de tu rasgo Linaje Demoniaco.

► Dote de origen: Obtienes una Dote de origen de tu elección.

► Legado Infernal: Conoces el truco Descarga de fuego. Cuando llegas a nivel 3, puedes lanzar el conjuro Reprensión infernal y cuando alcanzas nivel 5 puedes lanzar Paso Brumoso. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros de este modo; no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes l...

► Iniciado en la Magia (Clérigo): Obtienes los siguientes beneficios: Dos Trucos. Aprendes dos trucos de clérigo de tu elección. La aptitud mágica para lanzar los conjuros aprendidos mediante esta dote es Inteligencia, Sabiduría o Carisma (escoge al seleccionar esta dote). Conjuro de Nivel 1. Escoge un conjuro de nivel 1 de la...

► Competencias: Como bardo, obtienes las siguientes competencias: Armadura: armaduras ligeras. Armas: armas sencillas. Herramientas: tres instrumentos musicales a tu elección. Tiradas de salvación: Destreza, Carisma. Habilidades: escoge tres cualesquiera.

► Inspiración Bárdica: Puedes recurrir a tus palabras o tu música, especialmente emotivas, para inspirar a los demás. Como acción adicional puedes elegir a 48 m (30 pies), pueda verte u oírte. Dicha criatura recibe un dado de Inspiración de Bárdica, 1d6. Una criatura solo puede tener un dado de inspiración bárdica. Un...
- Inspiración Bárdica: 1d6

► Lanzamiento de Conjuros: Has aprendido a desenmarañar y a remodelar el tejido de la realidad, en armonía con tus deseos y la música. Los conjuros que puedes lanzar forman parte de tu vasto repertorio; una magia que afinas para adaptarte a diferentes situaciones. Trucos. A nivel 1 conoces tres trucos de tu elección escog...

Lorenzo

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

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burra dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d6 puntos de daño psíquico y tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y escoges una habilidad o herramienta. Hasta que el conjuro finalice, la criatura añade 1d4 a cualquier prueba de característica usando la habilidad o herramienta escogida.						
	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>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción		15 pies	V, S
Escoges a una criatura viva dentro del alcance con 0 puntos de golpe. El objetivo se estabiliza. El alcance se incrementa al alcanzar nivel 5 (30 pies), nivel 11 (60 pies) y nivel 17 (120 pies).						
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Manifiestas un pequeño milagro dentro del alcance y produces uno de los siguientes efectos mágicos. Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres efectos de 1 minuto. Jugar con fuego. Haces que las llamas parpadeen, brillen más, se atenúen o cambien de color ...						
☐	1 <u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica.						
☐	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>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.						
☐	1 <u>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.						
☐	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 tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o autómatas.						