



Amara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 8

CLASE Y NIVEL

Semiefo

ESPECIE

Criminal

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Benkei

JUGADOR

42435

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+5

20

- Fuerza 0
 - Destreza +7
 - Constitución +5
 - Inteligencia +3
 - Sabiduría +2
 - Carisma +8
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +7
 - Arcanos +6
 - Atletismo 0
 - Engañar +8
 - Historia +6
 - Interpretación +8
 - Intimidar +5
 - Investigación +6
 - Juego de Manos +7
 - Medicina +2
 - Naturaleza +3
 - Percepción +8
 - Perspicacia +5
 - Persuasión +11
 - Religión +3
 - Sigilo +7
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +6 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 71

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Nocturna	+8	1d8 +5 perforante
Nocturna	+7	1d4 +4 perforante
Pistola de Rayos..	+7	4d6 +4 Radiante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

18 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de artesano, Herramientas de herrero, Herramientas de joyero, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de envenenador, Kit de herborista, velero Propulsado de xión (*)

Idiomas:

Común, Élfico, Peregrino, Elemental,

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado CA 12
 - Herramientas de artesano
 - Kit de disfraz
 - Herramientas de ladrón
 - Kit de envenenador
 - Kit de alquimista
 - Láud
 - Fuego de Alquimista x2
 - Polvo de asfixia
 - Pack de artista
 - Licor bueno
 - Llave de xión
 - Retazo de estrella (nivel 1)
 - Poción de curación mayor x2
 - 7x5 Po
 - Máscara del Peregrino
 - Anillo de Saltar
 - Botas élficas
 - Máscara del Peregrino
 - Llave de xión
- EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Semiefo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico
- versatilidad de habilidad
- Idiomas

Bardo Nivel 8:

- Aprendiz de todo
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Contrahechizo
- Fuente de inspiración
- Inspiración de bardo: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Palabras hirientes
- Pericia
- Secretos mágicos adicionales

RASGOS Y ATRIBUTOS

Amara

NOMBRE DEL PERSONAJE

"Parecía una chica joven, quizás de unos 20 años, pero resultaba difícil adivinar su edad; era menuda y bien proporcionada, con una mirada brillante y burlesca. Tenía la tez bronceada y morena propia de los nativos de los desiertos de Kuzkhu, que hacía destacar aún más unos enormes ojos almendrados tan grises como su pelo; un par de mechones desafiaban a su trenza obstinadamente, enmarcando su cara ovalada y acentuando el oscuro color de sus labios, que parecían no dejar de sonreír mientras hablaba animosamente con cada uno de los parroquianos que atestaban la posada aquella noche. Nada en su apariencia parecía amenazador, y las motas verdes y amarillas que parecían flotar en sus iris si prestabas atención (¿y quién no lo haría?) añadían un cierto aire ultraterreno que impedía que él pudiese dejar de mirarla y, al parecer, no era el único en aquella taberna."

APARIENCIA



APARIENCIA

Prisión de la guardia de la Ciudad de Azur, hace un año

"Ahora sí estás en un lío", pensó Amara mirando a su alrededor. Como podía esperarse de una ciudad del tamaño de Azur, sus calabozos no destacaban precisamente por su limpieza ni por la altura moral de sus inquilinos... Amara bajó la mirada hacia su vestido de seda más adecuado para otros tipos de ambientes, y una

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre élfica, 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.

► **Ancestro féérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **versatilidad de habilidad:** Tienes competencia con dos habilidades de tu elección.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común, élfico y un idioma adicional de tu elección.

► **Aprendiz de todo:** 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

► **Contrahechizo:** 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.

► **Inspiración de bardo:** 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 prolongado.
- Dado de bardo: 1d8

► **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido a desenmarañar y a remodelar el tejido de la realidad en armonía con tus deseos y la música. Tus conjuros forman parte de tu vasto repertorio, son magia que puedes aplicar a diferentes situaciones.

► **Palabras hirientes:** Cuando una criatura que puedas ver a menos de 60 pies haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de la inspiración de bardo. Tira 1 dado de inspiración de bardo y réstaselo al resultado.

► **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.

► **Secretos mágicos adicionales:** A nivel 6, aprendes dos conjuros de tu elección de cualquier clase que sean bien un truco, bien un conjuro de un nivel que puedas lanzar. Para ti, los conjuros que hayas elegido cuentan como conjuros de bardo, pero no se incluyen en el número de conjuros de bardo que conoces.

Navegante de Vjara (+2 Navegación)
Contaminación por Xión 2 (ojos violetas)

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 11 CONOCIDOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Buria cruel	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 Ilusión menor	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 Mano del mago	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.					
	Truco Toque helado	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
<input type="checkbox"/>	1 Fuego feérico	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.					
<input type="checkbox"/>	1 Onda atronadora	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.					
<input type="checkbox"/>	1 Palabra curativa	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.					
<input type="checkbox"/>	2 Ceguera / sordera	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.					
<input type="checkbox"/>	2 Sugestión	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
	Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.					
<input type="checkbox"/>	3 Bola de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza; si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.					
<input type="checkbox"/>	3 Contraconjuro	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
	Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.					
<input type="checkbox"/>	3 Disparar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	3 Imagen mayor	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
	Creas la imagen de un objeto, criatura y algún otro fenómeno visible de hasta 20 pies. La imagen parece real, incluyendo sonidos, olores y temperatura correspondiente a lo que representa. Puedes moverla como una acción. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación).					
<input type="checkbox"/>	3 Pauta hipnótica	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
	Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.					
<input type="checkbox"/>	4 Invisibilidad mayor	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	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.					
<input type="checkbox"/>	4 Polimorfar	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
	Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.					
<input type="checkbox"/>	4 Puerta dimensional	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
	Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.					