

DUNGEONS & DRAGONS®

STRANGER THINGS

Bardo 3

CLASE Y NIVEL

Animador

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Enano de las colinas Neutral bueno

RAZA

ALINEAMIENTO

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+0

10

CARISMA

+2

14

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- 1 Fuerza
- +4 Destreza
- +2 Constitución
- +2 Inteligencia
- +0 Sabiduría
- +4 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- +4 Acrobacias (Des)
- +1 T. con Animales (Sab)
- +6 C. Arcano (Int)
- +0 Atletismo (Fue)
- +3 Engaño (Car)
- +3 Historia (Int)
- +2 Perspicacia (Sab)
- +3 Intimidación (Car)
- +6 Investigación (Int)
- +1 Medicina (Sab)
- +3 Naturaleza (Int)
- +2 Percepción (Sab)
- +4 Interpretación (Car)
- +3 Persuasión (Car)
- +3 Religión (Int)
- +4 Juego de Manos (Des)
- +4 Sigilo (Des)
- +1 Supervivencia (Sab)

* Consulta el equipo.
HABILIDADES

13

CLASE DE ARMADURA

+3

INICIATIVA

25

pies

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 27

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○○

FALLOS ○○○○

SALVACIONES CONTRA MUERTE

NOMBRE

BONIFICADOR DAÑO/TIPO

Daga*	+4	1d4 + 2 perforante
Estoque	+4	1d8 + 2 perforante

* Puedes lanzar una daga hasta 20 pies de distancia, o hasta 60 pies con desventaja en la tirada de ataque.

Espacios de conjuro. Dispones de cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2. Para lanzar un conjuro de nivel 1 o superior, debes gastar un espacio del nivel del conjuro o superior.

Conjuros conocidos. Conoces los siguientes conjuros: Trucos: *burla dañina* y *prestidigitación*; nivel 1: *detectar magia*, *dormir*, *entender idiomas* y *hechizar persona*; nivel 2: *invisibilidad* y *sugestión*. Sus descripciones aparecen en el reglamento.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Idiomas. Común, enano **Competencias.**

Acrobacias, armadura ligera, armas sencillas, ballesta de mano, Conocimiento Arcano (pericia), cuerno, espada corta, espada larga, estoque, hacha de mano, hacha de guerra, harpa, herramientas de herrero, Interpretación, Investigación (pericia), laúd, martillo de guerra, martillo ligero, Sigilo, tambor, útiles para disfrazarse

Afinidad con la Piedra. Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) que tenga relación con el origen de un trabajo en piedra, se te considerará competente en la habilidad Historia y añadirás dos veces tu bonificador por competencia a la tirada, en lugar de solo una.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PP

PE

PC

PP

PE

5

- Armadura de cuero
- Daga
- Estoque
- Tinta (botella de 1 onza)
- Pluma (para escribir)
- Estuche para mapa o pergamino (2)
- Cofre
- Ropas de calidad (2)
- Lámpara
- Aceite (frasco) (2)
- Papel (una hoja) (5)
- Perfume (un vial)
- Lacre
- Jabón
- Tambor
- Laúd
- Útiles para disfrazarse

EQUIPO

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros. La CD de las tiradas de salvación para resistir los conjuros que lances es 12. Tu bonificador de ataque con conjuros es +4. El reglamento contiene las reglas del lanzamiento de conjuros.

Inspiración Bárdica. Puedes recurrir a tus palabras o a la música para inspirar a los demás. Para ello, tendrás que usar una acción adicional durante tu turno para otorgar un dado de Inspiración Bárdica (1d6) a una criatura que no seas tú, que se encuentre a 60 pies o menos de distancia y que pueda oírte. Una sola vez, antes de que se pasen 10 minutos, la criatura podrá tirar el dado y añadir el resultado a una prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación. Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperarás todos los usos tras concluir un descanso largo.

Canción de Descanso. Puedes recurrir a palabras o canciones reconfortantes para ayudar a tus aliados heridos a recuperarse durante un descanso corto. Tú o cualquiera de las criaturas amistosas que gaste uno o varios Dados de Golpe recuperará también 1d6 puntos de golpe adicionales.

Palabras Cortantes. Sabes cómo usar tu astucia para distraer y confundir a los demás. Cuando una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti haga una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de daño, podrás emplear tu reacción en gastar uno de tus usos de Inspiración Bárdica para tirar un dado de Inspiración Bárdica y restar el número obtenido del resultado de la tirada de la criatura. La criatura es inmune si no puede escucharte o si es inmune al estado "hechizado".

Visión en la oscuridad. Puedes ver a una distancia de hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, a esa misma distancia, en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir los colores en la oscuridad, solo distintos tonos de gris.

Resistencia Enana. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y posees resistencia al daño de veneno.

RASGOS Y ATRIBUTOS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Enano

Reinos rebosantes de un esplendor antiguo, salas excavadas en las raíces de las montañas, forjas abrasadoras, el resonar de los picos y martillos en las minas, el compromiso con el clan y la tradición, y el odio a los orcos y goblins. Estos son los atributos que comparten todos los enanos.

De siempre es sabido que los atrevidos y fuertes enanos destacan por su habilidad como guerreros, mineros y trabajadores de la piedra y el metal. Pueden vivir más de 400 años, así que los más ancianos a menudo recuerdan un mundo muy diferente al actual.

Los enanos son firmes y tenaces como las montañas que aman y resisten el paso de los siglos con estoicismo. Como individuos, son decididos y leales, fieles a su palabra y comprometidos en sus actos hasta, en ocasiones, rayar en la tozudez.

Aguante Enano. Tus puntos de golpe máximos aumentan en 1 e irán aumentando en 1 cada vez que subas de nivel (ya incluido en el total).

Bardo

Un bardo, ya sea un erudito, un escaldo o un bribón, es capaz de tejer magia mediante sus palabras y la música para inspirar a sus aliados, desmoralizar a sus enemigos e incluso para curar las heridas. No todos los juglares que cantan en las tabernas o los bufones que retozan por la corte son bardos. Descubrir la magia que se oculta en la música exige hincar codos y cierto nivel de talento innato del que carecen la mayoría de trovadores y rapsodas. Un bardo se pasa la vida vagando de un lado a otro para reunir conocimientos, contar historias y vivir de la gratitud del público. Tras contar un sinfín de historias sobre héroes que realizan majestuosas hazañas, muchos bardos se toman tan en serio estas proezas que deciden ponerse ellos mismos en el pellejo de sus protagonistas.

Lanzamiento de conjuros. Has aprendido a desenmarañar y remodelar el tejido de la realidad en armonía con tus deseos y la música. Consulta el capítulo 4 del reglamento para conocer las reglas del lanzamiento de conjuros.

Aprendiz de Mucho. Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia abajo) a cualquier prueba de característica que hagas que no se beneficie ya de tu bonificador por competencia.

Trasfondo

Te creces delante del público. Sabes cómo encandilarlo, entretenerlo e incluso inspirarlo. Tus poemas pueden conmover los corazones de aquellos que te escuchan y despertar en ellos dolor o alegría, risa o enojo. Tu música les levanta el ánimo o refleja su pesar. Tus bailes cautivan, tu sentido del humor llega al alma. Sea cual sea la técnica que uses, tu arte es tu vida.

Por Petición Popular. Siempre logras encontrar un lugar en el que actuar: normalmente en una posada o en una taberna, pero también te vale un circo, el teatro o incluso la corte de algún noble. En cualquier lugar de estos, recibirás alojamiento y comida gratis de un nivel modesto o confortable (en función de la calidad del establecimiento) siempre y cuando te comprometas a actuar cada noche. Además, tus actuaciones te convierten en una especie de famoso local. Cuando paseas por alguna localidad en la que has actuado, la gente te reconoce, ya que sueles caer en gracia.

Subir de nivel

Al vivir aventuras y superar desafíos, obtendrás puntos de experiencia (PX) como se explica en el reglamento.

Cada vez que subes de nivel, obtienes un Dado de Golpe adicional y sumas 1d8 (o 5) + 2 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros a medida que subas de nivel. La tabla de Avance en lanzamiento de conjuros te muestra cuántos trucos de bardo conoces y de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar tus conjuros de nivel 1 o superior.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nivel	Trucos conocidos	Conjuros conocidos	—Espacios de conjuro por nivel de conjuro—		
			1	2	3
3	2	6	4	2	—
4	3	7	4	3	—
5	3	8	4	3	2

NIVEL 4: 2700 PX

Conjuros. Aprendes el truco de bardo adicional que quieras. Además, aprendes otro conjuro más de bardo a tu elección y obtienes un espacio de conjuro adicional de nivel 2.

Inspiración Bárdica. Puedes usar este rasgo tres veces antes de tener que descansar y recuperar tus usos.

Mejora de Característica. Tu Carisma aumenta a 16, lo que implica que:

- Tu modificador por Carisma pasa a ser +3.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta a 13.
- Tu bonificador de ataque de conjuro aumenta a +5.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Carisma aumenta en 1.
- Tu modificador para las habilidades basadas en Carisma aumenta en 1.

NIVEL 5: 6500 PX

Conjuros. Aprendes otro conjuro más de bardo a tu elección. Además, ahora puedes lanzar conjuros de nivel 3 y obtienes dos espacios de conjuro de nivel 3.

Inspiración Bárdica. El bonificador que otorga tu dado de Inspiración Bárdica cambia a 1d8.

Fuente de Inspiración. Recuperas todos los usos de Inspiración Bárdica tras hacer un descanso corto o largo.

Bonificador por competencia. Tu bonificador por competencia aumenta a +3, lo que implica que:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para tus ataques de conjuro y para las armas con las que eres competente.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades en las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.

MEJORAR TU ARMADURA

Al conseguir tesoros podrás comprar armaduras mejores para aumentar tu Clase de Armadura. El reglamento contiene la información sobre el equipo, armaduras incluidas.