



Alcazar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 3

CLASE Y NIVEL

Artista

TRASFONDO

juusnow

JUGADOR

Dracónico

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+5
	20

DESTREZA	+2
	14

CONSTITUCIÓN	+1
	12

INTELIGENCIA	+1
	12

SABIDURÍA	+1
	13

CARISMA	+1
	12

<input type="radio"/> Fuerza	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+4
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+3

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+6
<input type="radio"/> Arcanos	+4
<input type="radio"/> Atletismo	+6
<input type="radio"/> Engañar	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretación	+3
<input type="radio"/> Intimidar	+2
<input type="radio"/> Investigación	+2
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+2
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	+2
<input type="radio"/> Religión	+2
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES



17	+3	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+7	1d8 +5 cortante
Daga	+7	1d4 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15
 - Kit de disfraz
 - Laúd
- Inventario:
- x1 Abrigo con capucha
 - Bolsa de hierva de dudosa procedencia

xp 0

Puntos de inspiración:

oro: 154

Plata: 8

Cobre: 4

Capacidad de carga (lb): 0-133 (liviana) / 134-226 (medianas) / 227-400 (pesada)
capacidad de mochila: 50lb

Carga de equipamiento: 14 lb
Carga de items: 13 lb
Carga total: 27 lb

Desventajas de carga: Mediana (~15 spe) / Pesada (~4 dex)

Spells:

- #1: 1/2
- #2: 0/0

EQUIPO

Nadie permanece enfadado conmigo o mi alrededor durante mucho tiempo, ya que puedo disipar cualquier cantidad de tensión. Soy un romántico emperrado, siempre en busca de "alguien especial".

RASGOS DE PERSONALIDAD

Creatividad. El mundo está necesitado de ideas nuevas y acciones audaces. (Caótico)

IDEALES

Quiero ser famoso, cueste lo que cueste.

VÍNCULOS

Tengo problemas para mantener mis verdaderos sentimientos ocultos. Mi afilada lengua me suele meter en líos.

DEFECTOS

Dracónico:

- Linaje dracónico

Bardo Nivel 3:

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

Rasgos personalizados:

- Resistencia al daño

- Arma de aliento Dragon (Rojo)

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de disfraz

Idiomas:
español dracónico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Alcazar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Soy un draconito rojito de 8 pies tengo escamas rojitas y garras de color negras, ojos naranjas y fornido

APARIENCIA



APARIENCIA

Alcazar Art Eisen viene de una familia muy antigua en las tradiciones de exploración y agricultura. A sus 9 años perdió a la mayoría de su familia, incluyendo a sus padres y hermanos en un conflicto armado donde se vio involucrada su nación. Desde ese entonces ha tratando de sobrevivir en las frías calles de los pueblos donde intentaba ganarse la vida pidiendo limosna haciendo fechorías y trabajando en condiciones deplorables.

Hasta que una fría mañana un bardo herante le regaló un laud donde el comenzó a aprender música y diccion. Tras todo esto comenzó a actuar e interpretar melodías para alegrar las vidas de la gente, comenzó a ganar fama y fortuna progresivamente cantando e interpretando por todas las ciudades donde se hospedaba hasta ser una estrella del pueblo draconido.

Sus más recientes recorridos por estas tierras lo ha traído hasta Roa donde su afán de descubrir saberes

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Linaje dracónico:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla. Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de destreza) Blanco - Frio - Cono de 15 pie...

► **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, recuperarás puntos de golpe adicionales.

- Puntos de golpe recuperados: 1d6

► **Competencias adicionales:** Cuando te unes al Colegio del valor en el nivel 3, ganas competencia con armadura media, escudos y armas marciales

► **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

► **Inspiración de Combate:** En el nivel 3 también aprendes a inspirar a otros en la batalla. Una criatura que tiene un dado de inspiración de Bardo tuyo puede tirar ese dado y agregarlo a una tirada de daño. Alternativamente, cuando se realiza una tirada de ataque contra la criatura, esta puede usar su reacción para tirar e...

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar unconjuro 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.

► **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.

► **Resistencia al daño:** Por antepasado de dragón de fuego, tienes resistencia al fuego.

► **Arma de aliento Dragón (Rojo):** Aliento de fuego, Cono de 15 pies en frente, tirada de salvación de destreza. La CD de esta tirada de salvación es igual a 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por competencia. Si la criatura falla la tirada, recibe 2d6 puntos de daño, y si tiene éxito, la mitad.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Alcazar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+3

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
2
00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
6
CONOCIDOSTRUCOS
2
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	Burla dañina	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	Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una botella de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
<input type="checkbox"/>	1 Disfrazarse	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.					
<input type="checkbox"/>	1 Dormir	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
	Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 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).					
<input type="checkbox"/>	1 Palabra de curación	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"/>	1 Susurros disonantes	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Una melodía discrepante que sólo una criatura puede oír le produce un terrible dolor. Si falla una TS de Sabiduría, sufre 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño psíquico y debe usar su reacción para alejarse de ti. Si supera la tirada, sufre la mitad de daño y no se mueve.					
<input type="checkbox"/>	3 Fingir muerte	Nigromancia	1 acción (ritual)	1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria y la induces un estado catáleptico indistinguible de la muerte. El objetivo queda cegado e incapacitado. Su velocidad se reduce a 0. Tiene resistencia a todo daño salvo psíquico. La enfermedad o el veneno quedan detenidos hasta que el conjuro termine.					