



Alcazar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 3

CLASE Y NIVEL

Dracónido

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

juusnow

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza +5
- ☒ Destreza +4
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia +1
- ☐ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +3
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +6
- ☐ Arcanos +4
- ☐ Atletismo +6
- ☐ Engañar +2
- ☒ Historia +3
- ☒ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +2
- ☐ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos +3
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +2
- ☐ Percepción +2
- ☐ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión +2
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

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:
- 1x 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 (mediana) / 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

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

Dracónido:

- 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 draconil

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Alcazar Alt 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 tratado 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 herrante le regaló un laúd donde él comenzó a aprender música y dicción. 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 draconico:** 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 pies...

► **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, recuperas 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 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.

► **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 Dragon (Rojos):** 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.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burla 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>Reparar</u>	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 bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
<input type="checkbox"/>	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. Duermes 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 <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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Susurros disonantes</u>	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 <u>Fingir muerte</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria y la induces un estado cataleptico indistinguible de la muerte. El objetivo queda ciego 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.						