



Gronk

NOMBRE DEL PERSONAJE

Orco

ESPECIE

Bardo 3

CLASE Y NIVEL

Heredero de la Casa Ghaland.

TRASFONDO

3

NIVEL

0

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

12

FUERZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

INTELIGENCIA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 SalvaciónCLASE
ARMADURA

17

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

25

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+3

17

PUNT

MODIFICADOR

☒ +5 Salvación

SABIDURÍA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

CARISMA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

☒ +6 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Mata Gatos	+4	1d6 +2 cort.	6/18 metros, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Molestar
Pela Ratas	+5	1d4 +3 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Cancion de Cuna	+5	1d8 +3 perf.	24/46 metros, A dos manos, Alcance, Distancia, Maestría: Ralentizar, Munición,
cose alma	+5	1d8 +3 perf.	Maestría: Molestar, Sutil

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Camisa de malla CA 13
- TABLA DE CORTAR CA 2
- Herramientas de Cerveceros
- Útiles de cocinero
- sopla cuentos
- suministros de calígrafo, libro (de oraciones), pergamino (10 hojas), símbolo sagrado, túnica y 8 po

RASGOS Y ATRIBUTOS

Orco:

- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Descarga de adrenalina

Bardo Nivel 3:

- Aprendiz de mucho
- Entrenamiento marcial
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Inspiración en Combate
- Lanzamiento de conjuros

Dotes:

- Marca de la Hospitalidad

HABILIDADES

- | | |
|---|---|
| ☐ +4 Acrobacias | ☐ +2 Medicina |
| ☐ +3 Atletismo | ☐ +3 Naturaleza |
| ☐ +3 Conoc. Arcano | ☐ +2 Percepción |
| ☐ +5 Engaño | ☒ +5 Perspicacia |
| ☐ +3 Historia | ☒ +8 Persuasión |
| ☐ +5 Interpretación | ☐ +3 Religión |
| ☐ +5 Intimidación | ☐ +4 Sigilo |
| ☐ +3 Investigación | ☐ +2 Supervivencia |
| ☐ +4 Juego de Manos | ☐ +2 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales

Idiomas:

COMUN, LADRONES, TRASGO

Gronk

NOMBRE DEL PERSONAJE

Como buen orco, es verde, de orejas puntiagudas, colmillos grandes inferiores y calvo. De especto más bonachón que peligroso, sin embargo si te fijas bien puedes notar que de enfadarse puede ser un enemigo formidable, rápido de lengua suele tocar una armónica para acompañar a sus versos y las aventuras que canta. Le gusta la buena comida y bebida y sobre todo una buena historia de aventuras.

APARIENCIA



APARIENCIA

Nadie sabe a ciencia cierta de donde salió, apareció en la cantina de la ciudad una mañana contando historias increíbles mientras tocaba su armónica, pronto se ganó el corazón de la gente, que le confiaba sus secretos, por lo que sabía todos los cotilleos e historias de allí. Se sabe que quiere terminar su carrera siendo el cocinero de su propia cantina, que dice que se llamará "El buen bocado", donde hará las deliciosas recetas de su "MAMA".

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 36 metros.

► Aguante incansable: Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes recuperar 1 punto de golpe. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

► Descarga de adrenalina: Puedes llevar a cabo la acción de correr como acción adicional. Cuando lo hagas, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras fin...

► Marca de la Hospitalidad: Añades 1d4 a Persuasión y a las pruebas que hagas con tus útiles de cocinero o herramientas de cervicero, obtienes Purificar comida y bebida y Sirviente invisible y a nivel 3, Calmar emociones siempre preparados y puedes lanzarlos sin espacio de conjuro. Amplias tu lista de conjuros.

► Aprendiz de mucho: Puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas que utilice una habilidad en la que no seas competente y que no use de otro modo tu bonificador por competencia.

► Entrenamiento marcial: Ganas competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras medias y escudos. Además, puedes utilizar un arma sencilla o marcial, como canalizador mágico para lanzar tus conjuros de bardo.

► Inspiración bárdica: Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 18 metros. Cuando falle una prueba de d20, puede sumar el resultado del dado a la prueba. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso largo.
- Dado de bardo: 1d6

► Inspiración en Combate: Una criatura que tenga un dado de inspiración puede usarlo en: Defensa, sumar a la CA; Ofensiva, sumar daño tras acertar un ataque.

► 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Gronk

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco <u>Burda dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	18 metros	V
Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d6 puntos de daño psíquico y tener 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>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	3 metros	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.							
☐	1	<u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.							
☐	1	<u>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Insuflas valor a una criatura voluntaria a la que toques. Hasta que el conjuro termine, la criatura es inmune al estado de asustada y obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador por aptitud mágica al principio de cada uno de sus turnos.							
☐	1	<u>Palabra de curación</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.							
☐	1	<u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Hasta tres criaturas que veas deben hacer una tirada de salvación de Carisma. Si fallan, restan 1d4 a su siguiente tirada de ataque o salvación antes de que termine el conjuro. Con un espacio de nivel superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel sobre 1.							
☐	1	<u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	3 metros	V, S
Eliminas el veneno y la podredumbre de la comida y bebida no mágicas en una esfera de 1,5 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance.							
☐	1	<u>Sirviente invisible</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	18 metros	V, S, M
Este conjuro crea una fuerza invisible, inconsciente e informe que realiza tareas simples bajo tus órdenes. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 4,5 metros e interactúe con un objeto. Puede realizar tareas simples que un sirviente humano podría hacer.							
☐	1	<u>Susurros discordantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura visible dentro del alcance oye una melodía mental discordante. Debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría; si falla, recibe 3d6 de daño psíquico y usa su reacción para alejarse de ti por la ruta más segura; si la supera, recibe solo la mitad del daño.							
☐	2	<u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	9 metros	V, S, M
Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que termine el conjuro. Los PG aumentan en 5 por cada nivel del espacio de conjuro por encima de 2.							
☐	2	<u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S
Cada humanoide en un radio de 6 metros hace salvación de CAR. Al fallar, eliges uno: obtiene inmunidad a asustado y hechizado (suprimiendo efectos existentes) o se vuelve indiferente hacia criaturas hostiles elegidas hasta recibir o presenciar daño; al finalizar el conjuro, todo vuelve a la normalidad.							
☐	2	<u>Imagen múltiple</u>	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas 3 duplicados de ti que te imitan. Cuando te acierten una tirada de ataque, lanza 1d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si cualquier resultado es de 3 o más, uno de los duplicados recibe el ataque y es destruido. El conjuro acaba si son destruidos los tres.							