



Chedrawy

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 8

CLASE Y NIVEL

Draconido gema

ESPECIE

Forastero Errante

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

EL Penoso

JUGADOR

22

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

19

- Fuerza -1
- Destreza +6
- Constitución +2
- Inteligencia -1
- Sabiduría +1
- Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +4
- Arcanos +2
- Atletismo 0
- Engañar +5
- Historia 0
- Interpretación +10
- Intimidar +10
- Investigación 0
- Juego de Manos +4
- Medicina +2
- Naturaleza 0
- Percepción +7
- Perspicacia +4
- Persuasión +5
- Religión 0
- Sigilo +4
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Katar	+6	1d4 +3 Perforante
Arco Doble-Curva	+6	1d6 +3 Perforante
Lanza de caballero..	-1	1d12 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado (armadura dragger) CA 12
- Capa de Muchos estilos
- Cuero CA 11
- Paquete de artista
- Violín
- Naipes
- Los 4 Pétalos - Presentación
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Los 4 Pétalos - Rango C
- Los 4 Pétalos - Rango B
- Los 4 Pétalos - Rango A (Bloqueado)
- Gem of Seeing
- Comida para 35 días
- 1 alibaba donde se guardan las flechas

-Una roca con una inscripción de protección o de captura (no me acuerdo) pero que resulto no tener nada

1 diente de tiburón (planea volverlo un collar)

2 tatuajes de "Disfraz"

4 pergaminos de palabra de curación (nivel 1) (esta hecho el cuarto pergamino)

2 pergaminos de curar heridas (nivel 1)

2 diamantes de 3k (para usar revivir)

EQUIPO

Tengo mis opiniones sobre qué es comida y que no. Me parece que los hábitos alimentarios de quienes me rodean son fascinantes, confusos o repugnantes. Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aventura. ¡Estoy lejos de casa y todo es raro y maravilloso! (Caótico).

IDEALES

Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebatte.

VÍNCULOS

Finjo no entender el idioma local para evitar interacciones que no me apetezen.

DEFECTOS

Draconido gema:

- Tipo de criatura
- Linaje de gema
- Ataque de Aliento
- Resiliencia Draconica
- Mente Psionica
- Vuelo de gema
- Idiomas

Bardo Nivel 8:

- Aprendiz de mucho
- Canalizador Espiritual
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Historias del Más Allá
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia
- Sesión Espiritual
- Susurros Guía

Notes:

- Experto en Habilidades

Rasgos personalizados:

- Tipo de Draconido gema

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Set de juego

Idiomas:

Común, draconido, silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

la canciones que chedrawy usa como canción de descanso

<https://www.youtube.com/watch?v=jyvz2jdrckQ>

<https://www.youtube.com/shorts/pxrtgamAeZk>

Canciones de Contra encantamiento

<https://www.youtube.com/watch?v=8CsuLbpBwU4> (Fairytale)

<https://www.youtube.com/watch?v=JqCsyshuu-A1> (shadows /usarse ilusión menor para mejorar la inmersión/)

<https://www.youtube.com/watch?v=EKkzbbLYPui> (Karol of bells /debe usarse pergamino de ilusión menor/)

\*\*Partidas de chedrawy\*\*

Misión 1 Explorando las Profundidades de Anauroch - Durand (tuvo más rol que cualquier otra cosa)

Mi academia de héroes: Reconstrucción del muro Este - Matecico (tuvimos que pelear contra un no-muerto que revivía cada 2x3)

Misión 3 Ritmos perdidos - Calvice (peleamos contra un amigo del director que estaba debilitado y descontrolado)

Misión 4 Escarcha lavanda - Marck (peleamos contra un Remanente oso que casi nos mata)

Misión 5: Crónicas de los Héroes: La corona de Astos - Hero (Fuimos a devolver una corona a su rey y alguien que nos la quita pero "nos lo cargamos" (se canceló a media partida por complicaciones del master)

misión 6 Crónicas de los Héroes: entre la gloria y la espada - Hero (participamos en un entrenamiento de chill con una recompensa tanto por participar como por ganar (perdió mi equipo))

Misión 7 (semana xp x2) : Sangre de Dragón, El Apogeo? Del rey gusano - Quirrel

Misión 8 ayudando al prójimo. - The fallen Cat

(10 de xp) Misión 9 Esquinas de Éter en un Reino olvidado II - vera

Misión 10 (11xp) Los verdaderos monstruos no siempre tiene garras - Blackwolf Chedrawy se trauma tanto aquí que ahora es racista con los nobles (es tan pendejo que no sabe que la riqueza no es racial)

NOTAS ADICIONALES

Después de que se golpeara la cabeza, Chedrawy (anteriormente se llamaba Christian), perdió una gran cantidad de neuronas, pero, aún con esa desventaja, aprendió a seguir con su vida cotidiana, e incluso a tocar algunos instrumentos, lo cual no le sale muy bien que digamos, pues cambia de instrumento a cada rato, pero aún con eso, aprendió a tocar un poco cada instrumento, y con eso, decidió emprender un viaje para conocer lugares a la edad de 18 años, y qué mejor lugar que la escuela de héroes

PERO, había un ligero problema, estaba increíblemente LEJOS, por ello, paso alrededor de 4 años en busca de orientarse, pero el muy pendejo se la paso dando vueltas caminando y pasando por infinidad de pueblos distintos para llegar a la academia, debido a ello, tuvo que convivir con infinidad de personas, mejorando mucho su habla, aunque curiosamente nunca entendió como persuadir a las personas, siempre tuvo que recurrir al

#### HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres humanoide.

► Linaje de gema: Tienes un ancestro dragón gema, lo que te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla "linaje de gema", que determinará el tipo de daño de tus otros atributos tal y como se muestra en la tabla. |Dragon| Tipo de daño | ----- | ----- | |Mastatal Fuerza | |...

► Ataque de Aliento: Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un cono de 45 pies. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza (CD) = 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por...

► Resiliencia Draconica: Posees resistencia al tipo de daño asociado a tu linaje de gema.

► Mente Psiónica: Puedes mandar mensajes telepáticos a cualquier criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. No tienes que hablar un idioma en común con la criatura para que entienda estos mensajes, pero debe ser capaz de entender al menos un idioma para comprenderlos.

► Vuelo de gema: A partir del nivel 5, puedes utilizar una acción adicional para manifestar unas alas espectrales en tu cuerpo. Estas alas duran 1 minuto. Durante este tiempo, obtienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y puedes levitar. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo has...

► Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

► Experto en Habilidades: Has perfeccionado tu competencia en determinadas habilidades, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia en una habilidad de tu elección. Elige una habilidad en la que tengas competencia. Ga...

► 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.

► Canalizador Espiritual: Empleas herramientas que te ayudan a canalizar espíritus, que pueden ser figuras históricas o arquetipos ficticios. Puedes emplear los siguientes objetos como canalizador mágico de tus conjuros de bardo: una vela, una bola de cristal, una calavera, un tablero de espiritismo o una baraja del taro...

► 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

► Contraencantamiento: 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.

► Historias del Más Allá: Contactas con espíritus que narran sus historias a través de ti. Mientras sostengas tu Canalizador Espiritual, podrás usar una acción adicional para gastar un uso de tu inspiración Bárdica y tirar en la tabla "Historias de los espíritus" usando tu dado de inspiración Bárdica para determinar qué h...

► 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: 1d8

► 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.

► Sesión Espiritual: Los espíritus te proporcionan conocimientos sobrenaturales. Puedes realizar un ritual de una hora para canalizar los espíritus (que puede realizarse durante un descanso corto o largo) utilizando tu Canalizador Espiritual. Puedes llevar a cabo el ritual con una cantidad de criaturas voluntarias lg...

► Susurros Guía: Puedes contactar con espíritus para que os quien a otros y a ti. Aprendes el truco Guía, que no cuenta para la cantidad de trucos de bardo que conoces. Para ti, tiene un alcance de 60 pies cuando lo lanzas.

► Tipo de Draconido gema: Draconido gema topacio

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 <u>Buria 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>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.					
	Truco <u>Mano de mago</u>	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 <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...					
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Creas una mano esqueletrica 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 <u>Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
	Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/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>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
	Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	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 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
	Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.					
<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"/>	2 <u>Dulce descanso</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
	Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	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 por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	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 <u>Imponer maldición</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Toque vampírico</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
	Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas la mitad del daño infligido. Puedes volver a hacer el ataque en cada turno como acción. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.					