

DUNGEONS & DRAGONS

Dulator

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+2

15

- Fuerza
- Destreza
- Constitución
- Inteligencia
- Sabiduría
- Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

-
-
-
-
-
-

+5

0

0

0

0

+4

- Acrobacias
- Arcanos
- Atletismo
- Engañar
- Historia
- Interpretación
- Intimidar
- Investigación
- Juego de Manos
- Medicina
- Naturaleza
- Percepción
- Perspicacia
- Persuasión
- Religión
- Sigilo
- Supervivencia
- Trato con Animales

+5

0

0

0

0

+2

+4

+4

0

0

0

+2

0

+4

0

+3

0

+2

HABILIDADES

Artista

TRASFONDO

Brenna

JUGADOR

Bardo 1
CLASE Y NIVEL
Elfo de los bosques
SPECIE

ALINEAMIENTO
Caótico bueno

PUNTOS DE EXPERIENCIA

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE Saicere BONIF. +5 DAÑO/TIPO

1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Jubón elegante CA 11

Me encanta un buen insulto, incluso uno dirigido a mí. Cada vez que vengo a un lugar nuevo, coleccióno rumores locales y difundo chismes.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Alguien robó mi preciado instrumento, y algún día lo recuperaré.

VÍNCULOS

Me pierdo por una cara bonita.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Bardo Nivel 1:

- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Arco corto, Arco largo, Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de disfraz

Idiomas:

Elfo, común, silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Dulator

NOMBRE DEL PERSONAJE

Efo de los bosques de cabello rojo, alto y delgado

APARIENCIA



APARIENCIA

¡POR FIN! Por fin ha conseguido entrar en la escuela de arte de Neverwinter ¡PERO NO TODO ES BUENA SUERTE! Alguien robó su preciado laúd y ahora tiene que salir a buscarlo, o tal vez encontrar uno que esté a la altura... ¡QUÉ EL PADRE ROBLE NOS AMPARE!

Dulator ha acabado en una taberna entre el paso que hay de Neverwinter a Waterdeep ¿Conseguirá su laúd?

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► Trance: Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► Pies veloces: Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

► Máscara de la naturaleza: Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

► 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

► 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

Dulator

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4
CONOCIDOS

TRUCOS

2
CONOCIDOS

| PREP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|--------------------------|---|---------------|--------------------|------------------------|----------|---------|
| Tiruco | <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>Echo atronador</u> | Evocación | 1 acción | Instantáneo | Personal | S |
| | Crees un estallido de sonido atronador que puede escucharse hasta a 100 pies de distancia. Cada criatura dentro del alcance, que no seas tu, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 1d6 de daño de trueno. | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | <u>1 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"/> | <u>1 Risa horrible de Tasha</u> | Encantamiento | 1 acción | Concentración 1 minuto | 30 pies | V, S, M |
| | Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo. | | | | | |