

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+4

18

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +6
- Constitución +2
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma +6

HABILIDADES

- Acrobacias +6
- Arcanos +3
- Atletismo +1
- Engañar +6
- Historia +3
- Interpretación +8
- Intimidar +5
- Investigación +2
- Juego de Manos +5
- Medicina +3
- Naturaleza +2
- Percepción +4
- Perspicacia +4
- Persuasión +8
- Religión +3
- Sigilo +6
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +5 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 25

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|---------------|--------|-------------------|
| Púa (Estoque) | +6 | 1d8 +4 perforante |
| Daga | +6 | 1d4 +4 perforante |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, élfico, silvano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

Laúd (al que llama Lud, por alguna razón) y flauta de madera.

Mochila

Petate

Cantimplora

Muda de ropa de calidad

Disfraz, una toga vieja de pordiosero.

Tinta, pluma, un estuche para pergaminos, cinco hojas de papel

15 Po.

EQUIPO

Pierde la atención por cualquier cosa, cayendo su mirada sobre el detalle mas inesperado.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Búsqueda. Encontrar la Primera Melodía es su única y verdadera preocupación (Caótico)

IDEALES

Mi compañera, con la cual estoy unido por el destino.

VÍNCULOS

Fuera de su búsqueda y la música, puede resultar desapasionado y frío.

DEFECTOS

Semielfo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Bardo Nivel 3:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros
- Palabras hirientes
- Pericia

RASGOS Y ATRIBUTOS

Edirian

NOMBRE DEL PERSONAJE

Edirian es un joven de tez bronceada por el sol, poca estatura y apariencia delicada. Hay algo en su mirada, entre ausente y perspicaz, que atrae la atención de todo el que le observa. Y es que sus ojos cambian de color según la luz, de verde a miel, pero siempre reposan inquisitivos sobre la cosa más inesperada. Podría encontrarse ante el más hermoso de los templos de Sune y fijarse en un sencillo escarabajo que se arrastrase por los adoquines, o vadear la más asquerosa de las alcantarillas mientras admira la forma de su techo. Disperso es una forma suave de describirle, y eso se traduce en el resto de su apariencia. Aunque no suele ir sucio, rara vez se peina o prepara demasiado. Su cabello rojizo tendrá un corte diferente según la época del año en que le cojas; quizás este casi rapado si ha pasado por una ciudad, o largo y suelto si llevó mucho tiempo por los caminos. De la misma forma, sus ropas suelen ser sencillas y un poco envejecidas: camisas sueltas de colores variables, pantalones de cuero ajados por sus viajes, y botas con algún que otro roto mal zurcido. Simple pero sencillo. Tiene un par de sombreros de plumas brillantes y colores vivos, y capas tonos pardos y longitudes variables, que luce o no según el clima acompañe. En definitiva, no es alguien llamativo... Excepto cuando interpreta con alguno de sus instrumentos. Ya sea su viejo laúd, su querida flauta de madera de arce, o su violín recién comprado, cuando Edirian toca, todo cambia. Es entonces cuando sus ojos brillan, sus manos danzan y el mundo posa extasiado su mirada sobre él.

APARIENCIA



APARIENCIA

La infancia a veces está llena de eventos que forjan el carácter, que cambian la vida de uno para siempre.

En el caso de Edirian, solo hubo un evento así, uno y nada más.

Sus primeros años no podrían calificarse de otra forma que no fuesen felices. Vivía junto a sus padres, ambos mercaderes, y sus cuatro hermanos en una pequeña y próspera aldea llamada Linde, en las cercanías y bajo el amparo de la ciudad de Aguasfuerdes. El poblado se encontraba al mismo borde del Bosque Alto, y sus habitantes se ganaban el sustento con la tala y la agricultura.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre éfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

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

► **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, recuperáis puntos de golpe adicionales.
- Puntos de golpe recuperados: 1d6

► **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.

► **Palabras hirientes:** Cuando una criatura que puedas ver a menos de 60 pies haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de la inspiración de bardo. Tira 1 dado de inspiración de bardo y réstaselo al resultado.

► **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Edirian

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 CONOCIDOS | TRUCOS 2 CONOCIDOS |
|----------------------|--------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------------------|--------------------------|

| PREP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|--------------------------|---|---------------|--------------------|------------------------|----------|---------|
| | Truco <u>Ilusión menor</u> | Ilusión | 1 acción | 1 minuto | 30 pies | S, M |
| | Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de inteligencia (investigación) contra la CD de tu conjuro. | | | | | |
| | 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>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>Ola atronadora</u> | Evocación | 1 acción | Instantáneo | Personal | V, S |
| | Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada. | | | | | |
| <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"/> | 2 <u>Invisibilidad</u> | Ilusión | 1 acción | Concentración 1 hora | Toque | V, S, M |
| | Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2. | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Sugestión</u> | Encantamiento | 1 acción | Concentración 8 horas | 30 pies | V, M |
| | Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar. | | | | | |