



Cyrandriel

NOMBRE DEL PERSONAJE

Alto elfo

ESPECIE

Bardo 3

CLASE Y NIVEL

Animador

TRASFONDO

3

NIVEL

1500

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

12

FUERZA

-1

9

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CLASE
ARMADURA

13

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

24

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
ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

0 +4 Salvación

SABIDURÍA

0

11

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

CARISMA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

0 +6 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Daga	+4	1d4 +2 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

EQUIPO

- Cuero CA 11
- Laúd
- Mochila
- Petate
- Campana
- Linterna de ojo de buey
- Disfraz
- Disfraz
- Disfraz
- Espejo
- Cantimplora
- Yesquero
- Lira
- Disfraz
- Disfraz
- Espejo
- Perfume
- Ropas de viaje
- Instrumento de los bardos, Mac-Fuirmidh Cittern
Gema valor 150 Po

Contador de monedas.

Cobre
0

Plata
0

Electro

RASGOS Y ATRIBUTOS

Alto elfo:
- Visión en la oscuridad
- Trance
- Linaje feérico
- Alto elfo
Bardo Nivel 3:
- Aprendiz de mucho
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros
- Magia Cautivadora
- Manto de inspiración
Dotes:
- Músico

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☒ +4 Acrobacias | ☐ +1 Medicina |
| ☐ 0 Atletismo | ☐ +1 Naturaleza |
| ☒ +2 Conoc. Arcano | ☒ +2 Percepción |
| ☐ +5 Engaño | ☒ +2 Perspicacia |
| ☐ +1 Historia | ☒ +8 Persuasión |
| ☒ +8 Interpretación | ☐ +1 Religión |
| ☐ +5 Intimidación | ☐ +3 Sigilo |
| ☐ +1 Investigación | ☐ +1 Supervivencia |
| ☐ +3 Juego de Manos | ☐ +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales

Idiomas:
elfo, común, enano y orco

Cyrandriel

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un alto elfo de aspecto imponente y etéreo, de una simetría impecable. Alto y delgado, su cuerpo fibroso parece esculpido en alabastro, sin músculos prominentes pero con la gracia depredadora de un gran felino. Sus movimientos son tan fluidos y precisos que parecen coreografiados, deslizando por su entorno, causando la luz y la atención de todos en el momento en el que entra a un lugar. Irradia un aura hipnótica e
APARIENCIA



APARIENCIA

Natural de Eldariath

Personality traits:

I'm a hopeless romantic, always searching for that "special someone."
I love a good insult, even one directed at me.

Ideal: Beauty. When I perform, I make the world better than it was. (Good)

Bonds: My instrument is my most treasured possession, and it reminds me of someone I love.

Flaws: I once satirized a noble who still wants my head. It was a mistake that I will likely repeat.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.

► Trance: No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

► Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado.

► Alto elfo: Conoces el truco prestidigitación. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir ese truco por otro truco diferente de la lista de conjuros mágicos. A nivel 3 aprendes el conjuro Detectar magia y a nivel 5 Paso brumoso.

► Música: Ganas competencia con tres instrumentos musicales de tu elección. Puedes tocar una canción alentadora tras un descanso corto o largo y dar inspiración heroica a quien te escuche.

► 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.

► 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

► 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.

► Magia cautivadora: Siempre tienes preparados hechizar persona e imagen múltiple. Tras lanzar un conjuro de encantamiento o ilusionismo, puedes intentar asustar o hechizar a una criatura a 18 metros por 1 minuto (salvación de Sabiduría CD conjuro). Una vez por descanso largo o usando Inspiración bárdica.

► Manto de inspiración: Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu Inspiración Bárdica para dar puntos de golpe temporales (el doble del dado tirado) a un número de criaturas a 18 metros igual a tu modificador de Carisma. Luego, esas criaturas pueden usar su reacción para moverse sin provocar ataques de oportunidad.

Competencia con:

- Laud
- Lira
- Dulcimer
- Flauta
- Viola
- Mandolin

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Cyrandriel

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>Ilusión menor</u>	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	9 metros	S, M
Creas un sonido o la imagen de un objeto dentro del alcance. Una criatura puede descubrir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de conjuros. El sonido puede variar en volumen o forma; la imagen ocupa hasta un cubo de 1.5 metros y no produce otros efectos sensoriales.						
	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>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 9 metros de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
☐	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V
Iluminas con luz azul, verde o violeta un cubo de 6 metros dentro del alcance. Las criaturas que fallen una salvación de Destreza y los objetos del área emiten luz tenue de 3 metros. Mientras dure el conjuro, no pueden ser invisibles y los ataques contra ellos tienen ventaja si son visibles.						
☐	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	9 metros	V, S
Un humanoide que puedas ver hace una TS SAB (con ventaja si lucha contra vosotros). Si falla estará hechizado hasta que termine el conjuro o le hagáis daño y sabrá que le hechizaste. Una criatura adicional por cada espacio de conjuro por encima de 1.						
☐	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>Risa horrible</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Una criatura visible dentro del alcance debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, queda derribada e incapacitada, riendo incontrolablemente si puede hacerlo. Al final de sus turnos o al recibir daño, repite la tirada (con ventaja si fue por daño) para terminar el efecto.						
☐	1 <u>Susurros discordantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura visible dentro del alcance que 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>Imagen múltiple</u>	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas 3 duplicados de ti que te imitan. Cuanto 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.						
☐	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	9 metros	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.						