

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

-1

9

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+5

21

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +7
- ☐ Constitución -1
- ☐ Inteligencia -1
- ☐ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +9

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos +1
- ☒ Atletismo +3
- ☒ Engañar +9
- ☒ Historia +3
- ☒ Interpretación +9
- ☐ Intimidar +7
- ☐ Investigación +1
- ☒ Juego de Manos +11
- ☐ Medicina +4
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +10
- ☐ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión +7
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +5
- ☐ Supervivencia +4
- ☐ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+5

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 70

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+7	1d6 +3 perforante
El tarot	+7	1d4 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Chaqueta de cuero CA 11
- vestido de tarotista CA 12
- El tarot

EQUIPO

Me atormentan unas risas feéricas que sólo yo puedo oír, aunque sé que es solo mi mente, que me juega una mala pasada. No consigo confiar en la mayoría de los adultos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Honor. Un trato es un trato, y nunca rompería uno. (legal).

IDEALES

Me fascina la magia en sus múltiples manifestaciones. Cuanto más mágico sea un lugar, más me atrae.

VÍNCULOS

Siento que todo el multiverso va a por mí.

DEFECTOS

Semielfo Lunar/Solar:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico
- Conocimiento estelar
- Entrenamiento con Armas Élficas

Bardo Nivel 10:

- Aprendiz de mucho
- Canalizador Espiritual
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d8
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Historias del Más Allá
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d10
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia
- Secretos mágicos
- Sesión Espiritual
- Susurros Guía

RASGOS Y ATRIBUTOS

20

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

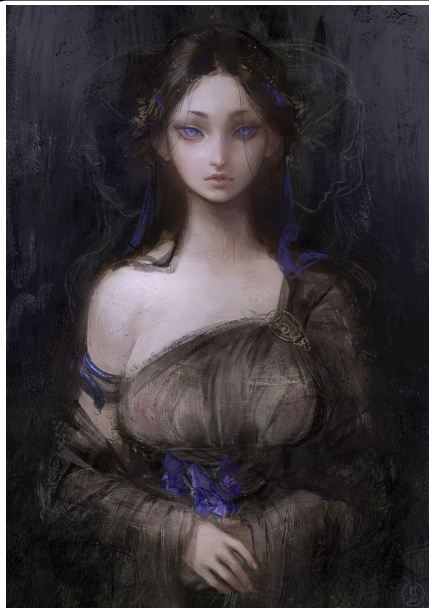
Competencias:

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

Idiomas:

elfico, común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Delphine o mejor dicho **Elewean**, es una medio elfa nacida del "amor" entre Thaco (Gaco) el payaso y una elfa visitante de Brujaluz. Su madre desapareció en extrañas circunstancias poco después de dar a luz por lo que Thaco(Gaco) se encargó de darle la mejor vida posible a la pequeña niña ya que, aunque no le gustasen los niños, aquella pequeña era su responsabilidad.

Bajo las enseñanzas bardicas del señor luz, y los atentos cuidados de Dirlagraun, la bestia trémula, Elewean acabó convirtiéndose en una gran bailarina y cantante con cierto afin a los juegos de cartas, en específico con cierto apego a las cartas del tarot. Con el tiempo y en su adolescencia la gente pagaba por ver sus espectáculos, todos querían ver bailar y cantar a *Flor de Luz*, aunque todo eso cambiaría el día que el "espíritu" de su madre apareció ante ella y le reveló que el Aquelarre del Reloj de Arena la había secuestrado,

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre élfica, 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 félico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► Conocimiento estelar: Conoces un truco de tu elección escogido de entre los de la lista de conjuros de mago. La Inteligencia es tu aptitud mágica para lanzarlo.

► Entrenamiento con Armas Élficas: Eres competente con espadas cortas, espadas largas, arcos cortos y arcos largos.

► 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 tarot...

► 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: 1d8

► 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: 1d10

► 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.

► Secretos mágicos: A nivel 10, 14 y 18 elige dos conjuros de cualquier clase, incluyendo esta, que sean bien un truco, bien un conjuro de un nivel que puedas lanzar. Estos conjuros cuentan como conjuros de bardo y se incluyen en el número de conjuros conocidos.

► 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 guíen 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.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	3	2					14	4
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO					CONOCIDOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.						
	Truco <u>Burda 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>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>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	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>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.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	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 DM.						
☐	2 <u>Embelesar</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S
Creas maraña de palabras de distracción. Las criaturas que elijas y puedan oírte realizan una TS de Sabiduría. Tienen ventaja si están luchando contra tus compañeros y tú. Si fallan, tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) para percibir a alguien que no seas tú.						
☐	2 <u>Hacer amigos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
☐	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.						
☐	3 <u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.						
☐	3 <u>Disparar 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.						
☐	3 <u>Terror</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una TS de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible hasta perderte de vista.						
☐	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.						
☐	4 <u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.						
☐	4 <u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.						
☐	5 <u>Negar la Muerte</u>	Nigromancia	1 reacción	Concentración 1 minuto	Visión	V, S
A través del del esfuerzo de tu fuerza de voluntad, atas el alma de una criatura que haya caído a 0 puntos de golpe a su cuerpo. Por la duración del conjuro, la criatura no puede caer inconsciente incluso al caer a 0 puntos de golpe. Se comporta como lo hace normalmente, pero todavía debe realizar..						
☐	5 <u>Restablecimiento mayor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbues a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.						