

Falta iniciativa

Prob.	Etiqueta	Inexperto (+0.0)	Iniciado (+3.5)	Competente (+7.0)	Experto (+14.0)	Maestro (+23.0)	H�roe (+33.0)
0.9	Trivial	5	9	12	18	26	36
0.8	Muy f�cil	8	11	14	21	29	39
0.7	F�cil	9	13	16	23	32	41
0.6	Moderado	11	14	18	25	34	43
0.5	Est�ndar	12	16	19	26	35	46
0.4	Exigente	14	17	21	28	37	48
0.3	Dif�cil	15	19	23	30	40	50
0.2	Muy dif�cil	18	22	25	33	42	53
0.1	Casi imposible	22	26	30	37	47	57

Adv = 3.5 = 1d6

1	1	1
2	2	2
3	1d6	3
4	1d6+1	4
5	1d8+1	1d6+2
6	1d10+1	1d6+3
7	2d6	2d6
8	2d6+1	2d6+1
9	2d8	2d8
10	2d8+1	3d6
11	2d10	3d6+1
12	2d10+1	3d6+2
13	3d8	3d8
14	4d6	4d6
15	3d10	4d6+1



Orianna Tejedora de Raíces

Tiefling

Druída 11

Destino (DD)

Vitalidad (V)

1

2

3

4

5

6

7

8



Principales

Modif.

Uso

Conjurar

- Rozas la tierra con la palma de tu mano y la dejas mancharse: de ese contacto brota la savia de la magia natural.
- Murmuras un canto áspero aprendido en los claros antiguos, palabras que no son humanas sino ecos de hojas y viento.
- Clavas tu mirada en el objetivo, y la cicatriz en tu mano palpita; la energía surge como una exhalación de ira contenida.
- Soplas aire frío entre los labios, como si exhalaras parte del bosque mismo: la magia responde con la crudeza de lo salvaje.
- No haces gestos estudiados: simplemente dejas que la naturaleza fluya a través de ti, como tormenta que nadie puede contener.

+2d6
(+7)

∞

Combate Cuerpo a cuerpo

- Conocimiento básico del combate con armas.

+3

∞

Esquiva

- Tu armadura de cuero se pliega contigo, ligera, permitiendo que ruedes o te apartes antes de que el golpe te encuentre.
- Los Brazales de la Promesa Verde, firmes como escamas dracónicas, desvían el filo que logra alcanzarte, protegiendo los puntos más frágiles.
- Tus reflejos son instintivos: como rama que se dobla con el viento, esquivas el ataque sin esfuerzo aparente.

+3

∞

Secundarios

Modif.

Uso

Mantener la concentración

- Tu cuerpo fornido y tu capacidad pulmonar te permiten resistir el temblor de los músculos y seguir canalizando la magia sin romper el flujo.
- Los golpes duelen, pero no te distraen: estás acostumbrada a invocar conjuros en medio de la batalla, entre el ruido del acero y el rugido de las bestias.

+2d8
(+9)

∞

Resistencia al fuego (Tiefling)

+2d6
(+7)

∞

Resistencia al veneno (Brazales de la Promesa Verde)

+2d6
(+7)

∞

Resistencia mejorada (Brazales de la Promesa Verde)

- Brazales de la Promesa Verde. Cuando el efecto se activa Orianna siente fuerzas renovadas durante 1 minuto (aspecto temporal +1d6).

–

☐
Día

Detectar a Elyz (Vara de la Crisálida Abisal)

- Vara de la Crisálida Abisal. Una vez al día se puede establecer un enlace con Elyz que da información relevante sobre ella.

–

☐
Día

Anillo de protección

- Te protege y te inspira para superar cualquier adversidad o peligro.

+1

∞

Comunicación telepática (Collar de Perlas)

- La perla de la Telepatía permite a su portador abrir un canal de comunicación telepático. El portador debe tener línea de visión con el objetivo y estar a menos de 40 metros.

–

∞

Personalidad

Modif.

Uso

Carácter

- Impulsiva. Vengativa. Iracunda.

+/- 1d6

∞

Lemas

- Muerte a los drows.

+/- 2d6

∞

Objetivos

- Recuperar a Elyz.

+/- 2d6

∞

Talentos	Modif.	Uso
Fortaleza mental (Salvaciones de Sabiduría) <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas que la naturaleza no miente: el viento, la tierra y las raíces no se dejan dominar, y tú aprendes de ellas a resistir. Siéntes otra vez el peso de la traición, y recuerdas que ya aprendiste a no dejar que nadie juegue con tu voluntad. Tu dolor no te debilita: lo conviertes en armadura invisible, un muro que ningún hechizo logra atravesar. Tu conexión con la vida salvaje te recuerda que eres parte de un ciclo mayor; ningún engaño puede quebrar lo que está arraigado en lo profundo. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Lucidez (Salvaciones de Inteligencia) <ul style="list-style-type: none"> Tu mente recuerda fórmulas druídas y cánticos antiguos: al aferrarte a ellos, apartas la niebla que intenta confundir tu pensamiento. Has aprendido a observar patrones en la naturaleza —el giro de las estrellas, el fluir del agua—; ahora aplicas esa misma claridad para resistir la manipulación mental. Tu intelecto, más agudo de lo que aparentas no deja que nada quiebres la coherencia de tus pensamientos. 	+1d6 +1 (+5)	∞
Supervivencia en Naturaleza <ul style="list-style-type: none"> Lees en la tierra como otros leen en un libro: una rama rota, una huella leve, el olor de la lluvia basta para guiarte. El hambre, el frío y la soledad ya los has sentido; por eso no te asustan, pues aprendiste a dominarlos en lugar de temerlos. Siéntes el pulso de la naturaleza en tu piel; ella misma te susurra cómo sobrevivir cuando todo parece perdido. Intuición intrínseca. 	+3d6 +1 (+11)	∞
Conocimientos sobre Naturaleza <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas los viejos cánticos druidicos que enumeraban hierbas y estrellas. Has visto cómo las estaciones marcan la vida; tu memoria sabe leer en un brote o en una semilla el destino del mundo. La piel de los animales, el trazo de sus garras, incluso el olor de su guarida: todo es un lenguaje que entiendes sin esfuerzo. Tu intelecto despierto une lo que ves con lo que sabes: identificas patrones en la naturaleza como si fueran runas antiguas desplegadas ante ti. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Trato con animales <ul style="list-style-type: none"> Respiras hondo, igualando el ritmo del animal, y tu calma se transmite como un lenguaje que no requiere palabras. Has visto cómo las estaciones de hambre y frío junto a criaturas salvajes; sabes qué gesto inspira confianza y cuál provoca temor. Siéntes el pulso primitivo en su mirada: no lo juzgas, lo aceptas, y por eso la bestia también te acepta a ti. Tu vínculo con la naturaleza no es dócil, sino auténtico: reconoces el miedo, la agresión y la necesidad, y respondes en el mismo idioma. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Conocimiento Arcano <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas símbolos y runas que otros ignoran, vestigios de los secretos que aprendiste en tu círculo druidico. Tu mente enlaza lo natural con lo arcano: sabes que la magia no es distinta de la savia, el viento o el fuego. Tu intelecto, afinado por años de práctica druidica, sabe descifrar lo que es ilusión, lo que es rito y lo que es poder verdadero. 	+1d8 +1 (+5)	∞
Percepción <ul style="list-style-type: none"> Tus sentidos se afinan en el silencio del bosque: el crujido de una rama rota no te pasa inadvertido. Tus ojos no descansan nunca: siempre observan, siempre desconfían, incluso en compañía. Siéntes la presencia de lo oculto como si fuera una punzada en la nuca: tu instinto te avisa antes que la vista. 	+3	∞
Medicina <ul style="list-style-type: none"> Tus manos recuerdan la textura de la corteza y de las hierbas que sanan; cada cicatriz que cerraste te enseñó algo nuevo. Has visto demasiada sangre derramada: sabes cómo detenerla, aunque sea con un trozo de tela y tus propios dedos. No sanas con ternura, sino con eficacia: lo importante no es que duela, sino que funcione. 	+3	∞
Perspicacia <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos han visto demasiadas mentiras: reconoces la máscara porque tú mismo aprendiste a llevar una. El temblor de una mano, la vacilación de una palabra: para ti son gritos de verdad disfrazada. No crees en lo que la gente dice, sino en lo que el cuerpo traiciona sin querer. 	+3	∞
Forma salvaje <ul style="list-style-type: none"> Puede convertirse en cualquier animal que haya visto. Gracias a su círculo de la luna puede hacerlo mucho más rápido de lo habitual (2 segundos) Puede convertirse en un elemental. Puedes gastar un espacio de conjuro para recuperar algo de vitalidad de la forma salvaje. 	—	☐☐ Corto
Forma de la araña <ul style="list-style-type: none"> Orianna se transforma en una araña gigante que tiene mucha más fuerza y constitución Puede tejer una tela de araña para lanzar o apresar a sus adversarios. Sus ataques con la mandíbula tienen un poder venenoso. Es sigilosa, puede trepar paredes y sentir el movimiento de otras criaturas. Puede rociar veneno a 3 metros de distancia. Percebes el entorno no con los ojos, sino con el eco invisible de cada vibración, latido y susurro del aire. 	+2d6 (+7)	☐ Corto
Confección de venenos <ul style="list-style-type: none"> Conocimientos avanzados sobre venenos y sus efectos. Conocimientos expertos en las materias primas naturales para la elaboración de venenos. 	+2d6 (+7)	∞
Trabajo del cuero <ul style="list-style-type: none"> Conocimientos para reparar y parchear piezas de cuero. 	+1d6 (+3)	∞
Confección de Pociones <ul style="list-style-type: none"> Competencia en el kit de herboristería. Conocimientos sobre plantas y otras materias naturales útiles. Conocimientos sobre magia avanzados. 	+2d6 (+7)	∞
Visión en la Oscuridad <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos se adaptan a las tinieblas, distinguiendo formas y contornos donde otros solo verían vacío. En la penumbra, todo se revela en matices de gris, hasta una distancia de 20 metros. 	—	∞
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> Druidico. Infernal. 	—	∞

Trucos	Modif.	Rango
Crear hoguera <ul style="list-style-type: none"> • Invocas una hoguera mágica que arde en un cubo de 1,5 m. Cualquier criatura en su espacio debe esquivar o arder en llamas. Prende objetos inflamables desprotegidos. 	±1d8 ±2 (+6)	
Producir Llama <ul style="list-style-type: none"> • Una llama danzante surge en tu mano, iluminando con claridad un radio de 3 m y penumbra hasta 6 m. No quema tu piel ni tus ropas. Puedes arrojarla contra un enemigo a 9 m, extinguiéndose al impactar.. 	±1d8 ±2 (+6)	10 metros
Resistencia <ul style="list-style-type: none"> • Al posar tu mano sobre un aliado, lo envuelves en un manto invisible de firmeza. Durante un breve lapso, la criatura se siente guiada por una fuerza sutil que la ayuda a resistir peligros y superar la adversidad. 	–	Tocar
Taumaturgia <ul style="list-style-type: none"> • Un susurro de poder infernal altera la realidad a tu alrededor en un radio de 9 m. Tu voz truena como un heraldo divino, las llamas bailan y cambian de color, el suelo tiembla, se oyen presagios en el aire, ventanas se azotan solas y tus ojos se tornan inquietantes. Durante un minuto, el mundo mismo parece doblarse a tu presencia. 	–	10 metros
Estallido de Trueno <ul style="list-style-type: none"> • Un estruendo ensordecedor estalla a tu alrededor en un radio de 1,5 m. El aire vibra con la violencia del trueno, sacudiendo a todo aquel que se encuentre cerca, mientras el estrépito retumba hasta más de 30 m de distancia. 	±1d6 ±1 (+4)	Tocar
Conjuros Básicos □□□□□		Rango
Absorber Elementos <ul style="list-style-type: none"> • Al recibir el impacto de un rayo, la mordida del hielo o el ardor de una llama, canalizas la energía en tu interior en lugar de dejar que te destruya. La fuerza elemental se atenúa al golpear tu cuerpo y queda atrapada en tu aura, lista para ser devuelta en tu próximo golpe. 	±1d6 (+3)	Personal
Curar Heridas <ul style="list-style-type: none"> • Posas tus manos sobre la criatura y de ellas fluye una calidez luminosa. La carne se cierra, la sangre deja de brotar y el dolor se disuelve, como si la vida misma respondiera a tu llamado. Los muertos vivientes y las construcciones inanimadas, sin embargo, permanecen indiferentes a este don vital. 	±1d8 ±3 (+7)	Tocar
Palabra Sanadora <ul style="list-style-type: none"> • Pronuncias una palabra cargada de poder vital, y la criatura elegida a tu vista siente cómo la energía sanadora recorre su cuerpo. El dolor se atenúa, la respiración se serena y la esperanza regresa. Ni los muertos vivientes ni las máquinas sin alma responden a este susurro de vida. 	±1d6 (+3)	20 metros
Ola Atronadora <ul style="list-style-type: none"> • Desde tu propio cuerpo estalla una onda de choque en un cubo de 4,5 m, barriendo con violencia a quienes te rodean. Criaturas y objetos son arrojados hacia atrás, mientras un estruendo de trueno resuena a más de 90 m de distancia, como si el cielo mismo hubiera caído sobre la tierra. 	±1d8 ±2 (+6)	Tocar
Espíritu Sanador <ul style="list-style-type: none"> • Invocas a un espíritu etéreo que ocupa un espacio de 1,5 m, brillando suavemente con energía vital. Mientras permanezca, quienes estén en su fulgor sienten cómo sus heridas se cierran y la vitalidad retorna. Con un gesto, puedes moverlo hasta 9 m, guiando su luz allí donde más se necesite. El conjuro dura 1 minuto. 	±1d6 ±3 (+6)	20 metros
Oscuridad (Concentración) <ul style="list-style-type: none"> • Desde el punto que eliges brota una esfera de tinieblas mágicas de 4 m de radio, expandiéndose incluso tras las esquinas. La luz común no puede atravesar este velo. Si nace de un objeto, la sombra lo sigue allí donde se mueva, y basta cubrirlo con algo opaco para sofocar la negrura. La oscuridad devora toda luz mágica de conjuros menores que la suya. El efecto dura 10 minutos. 	±0	20 metros
Repreñión Infernal <ul style="list-style-type: none"> • Al recibir daño, señalas al agresor y, en un radio de 18 m, las llamas del averno lo envuelven súbitamente. El fuego ardiente lo castiga como un eco vengativo, dejando tras de sí un resplandor demoníaco que dura apenas un instante. 	±1d10 ±3 (+8)	20 metros
Detectar Trampas <ul style="list-style-type: none"> • Tu mirada se impregna de presagio. Percibes la huella de peligros colocados con intención: runas ocultas, fosos preparados, mecanismos insidiosos. No distingues su ubicación exacta, pero sí la naturaleza del riesgo que acecha en tu camino. 	±0	40 metros
Rayo Lunar (Concentración) <ul style="list-style-type: none"> • Un haz plateado desciende desde el cielo, formando un cilindro de 1,5 m de radio. La penumbra fantasmal baña el área, envolviendo a las criaturas en llamas etéreas que arden con pureza lunar. Los cambiaformas se retuercen bajo su fulgor, revelando su verdadera forma. Con un gesto, puedes desplazar la columna de luz hasta 20 m. El conjuro dura 1 minuto. 	±1d10 (+5)	20 metros

Llamada a la tormenta (Concentración)

<ul style="list-style-type: none">Sobre ti se forma una tormenta circular de 18 m de radio, un techo de nubes negras cargadas de furia. Desde ese manto descienden rayos que castigan con violencia un punto elegido, envolviendo a quienes lo rodean en fulgor eléctrico. Cada nuevo latido de la tormenta te permite convocar otro relámpago, como si el cielo mismo respondiera a tu llamado. (Es mas poderoso si ya hay tormenta cuando lo conjuras +1d10). El conjuro dura 10 minutos.	+2d10 (+11)	40 metros
---	----------------	--------------

Conjurar Animales (Concentración)

<ul style="list-style-type: none">Invocas espíritus feéricos que adoptan forma de bestias y aparecen en espacios libres a tu vista dentro de 18 m. Pueden manifestarse como un único compañero majestuoso o como una manada que acude en tu auxilio. Estas criaturas son aliadas tuyas y obedecen tus órdenes, luchando a tu lado hasta desvanecerse al caer o al terminar la magia. El conjuro dura 1 hora.	+0	20 metros
--	----	--------------

Disípar Magia

<ul style="list-style-type: none">Señalas a una criatura, un objeto o un fenómeno arcano en un radio de 40 m, y con tu voluntad rompes el tejido de la hechicería. Encantamientos se deshacen, ilusiones se desvanecen y conjuros se disípan como humo arrastrado por el viento.	+0	40 metros
--	----	--------------

Muro de Fuego (Concentración)

<ul style="list-style-type: none">Haces brotar una muralla llameante sobre una superficie sólida. Puede alzarse como una pared recta de hasta 18 m de largo, 6 m de alto y apenas 30 cm de grosor, o cerrarse en un anillo de hasta 6 m de diámetro. Su resplandor es opaco y arde con furia implacable. El lado ardiente, elegido por ti, abrasa a quienes se acerquen demasiado o se atrevan a atravesarlo, mientras el otro lado permanece inofensivo. El conjuro dura 1 minuto.	+2d8 +2 (+11)	40 metros
---	------------------	--------------

Esfera de Agua (Concentración)

<ul style="list-style-type: none">Conjuras una esfera líquida de 1,5 m de radio que flota a tu vista hasta a 3 m del suelo. Las criaturas atrapadas en su interior son envueltas por el agua y arrastradas en suspensión. La esfera puede desplazarse hasta 9 m con tu voluntad, llevándose consigo a quienes haya atrapado. Al desvanecerse, cae al suelo en un torrente de agua. El conjuro dura 1 minuto.	+0	40 metros
--	----	--------------

Restauración Mayor

<i>Polvo de diamante por un valor de 100 gp.</i> <ul style="list-style-type: none">Infundes a una criatura con la energía pura de la vida, deshaciendo los efectos que la consumen. El agotamiento se disipa, las maldiciones se rompen, la piedra vuelve a ser carne y las cadenas invisibles de la magia oscura se quiebran. La chispa vital de tu aliado se reaviva, liberándolo de cargas que parecían inquebrantables.	+2d10 (+11)	Tocar
---	----------------	-------

Curar Heridas en Masa

<ul style="list-style-type: none">Una ola de energía vital se expande como un pulso luminoso. Hasta seis criaturas en una esfera de 9 m de radio son alcanzadas por esta fuerza sanadora: la respiración se les alivia, la sangre se aquieta y la vida regresa a sus cuerpos fatigados.	+2d8 +3 (+12)	20 metros
---	------------------	--------------



Alistar Aegis Belmont

humano

Paladín 11

Destino (PD)

Vitalidad (V)

1

2

3

4

5

6

7

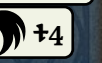
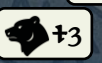
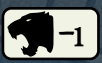
8

9

10

11

12



Principales	Modif.	Uso
Combate Cuerpo a cuerpo <ul style="list-style-type: none">Tu experiencia en el arte de la guerra se refleja en cada movimiento: conoces el peso de las armas, el ritmo de la guardia y el momento exacto en que un golpe debe caer. Tu espada no es solo acero, sino la prolongación de tu fe; cuando pronuncias el juramento y desatas el Castigo Divino, el filo arde con luz implacable, convirtiendo cada estocada en sentencia. No luchas únicamente con pericia marcial: luchas con la convicción de que la justicia de Tyr se encarna en tus manos.	+3d8 (+13)	∞
Lanzamiento de armas arrojadizas <ul style="list-style-type: none">Tu brazo ha sido templado por años de disciplina militar. No desperdicias fuerza ni movimiento: tu entrenamiento convierte el lanzamiento en un acto de precisión marcial, donde el arma vuela recta y mortal hasta alcanzar a su blanco. Allí donde no llega tu espada, tu brazo extiende el juicio de Tyr.	+1d10 +1 (+6)	∞
Conjurar <ul style="list-style-type: none">Entrelazas tus dedos en el aire y trazas el símbolo de Tyr, dejando que la energía celestial se derrame en tu voz como un canto solemne.Cierras los ojos y elevas una plegaria breve; la luz responde de inmediato, manifestándose en un destello que obedece tu fe.Golpeas tu escudo con el puño, invocando la justicia de Tyr: el eco metálico se convierte en canal de poder divino.Sientes el calor del símbolo heredado de tu padre en la palma, y lo levantas al cielo; la magia fluye como si siempre hubiera estado aguardando esa señal.Abres el alma a la claridad del orden: no recitas palabras, simplemente dejas que la fe se exprese en ti y la magia acude, inevitable.	+2d6 +1 (+8)	∞
Esquiva <ul style="list-style-type: none">Tu armadura de placas, forjada con maestría, absorbe el impacto como si el acero fuera piel propia, desviando golpes que harían caer a cualquier otro.Alzas el Escudo Baliza de la Esquidad en el instante preciso: la embestida del enemigo choca contra su fulgor y se dispersa en chispas inofensivas.Tus pasos, firmes y calculados, siguen el patrón aprendido en incontables horas de combate: giras, basculas el peso y dejas que el ataque se estrelle contra nada.No es solo resistencia: es la unión de disciplina, fe y temple marcial, que convierte cada golpe dirigido hacia ti en una oportunidad frustrada.	+3d8 (+13)	∞
Secundarios	Modif.	Uso
Salud Divina <ul style="list-style-type: none">La pureza de tu fe impregna tu cuerpo y lo protege de toda corrupción. Ninguna enfermedad natural o mágica puede arraigar en ti	—	∞
Sentido Divino <ul style="list-style-type: none">Tienes cierta intuición para detectar el mal y a criaturas y artefactos de planos malignos	+1d6 (+3)	∞
Maestro en Armadura Pesada <ul style="list-style-type: none">El acero no es una carga para ti, sino una segunda piel. Sientes cómo cada placa de tu armadura se mueve al compás de tu fuerza entrenada, convirtiendo los golpes enemigos en ecos vacíos contra el metal.	+1	
Luz de la Justicia (Espada Castigo Divino) <ul style="list-style-type: none">La espada iluminada con luz celestial hace daño radiante a las criaturas cuya procedencia es un plano maligno.	+1d6 (+3)	∞
Golpe del Veredicto (Espada Castigo Divino) <ul style="list-style-type: none">La justicia inexorable de Tyr en un solo golpe. El arma resplandece con un fulgor radiante que hiere más allá de la carne y pesa sobre el alma del enemigo. Quien recibe el impacto puede quedar cegado por la luz del juicio, hasta que logre sobreponerse a la voluntad implacable del dios de la justicia.	+2d8 (+9)	<div>□</div> <div>Largo</div>
Anillo de protección <ul style="list-style-type: none">Te protege y te inspira para superar cualquier adversidad o peligro.	+1	∞
Personalidad	Modif.	Uso
Carácter <ul style="list-style-type: none">Líder. Bondadoso. Compasivo. Precavido. Sacrificado.	+/- 1d6	∞
Lemas <ul style="list-style-type: none">Justicia con misericordia.Ayudar siempre a los más necesitados.	+/- 2d6	∞
Objetivos <ul style="list-style-type: none">Proteger el templo de Tyr.	+/- 2d6	∞

Talentos	Modif.	Uso
Integridad interior (Salvaciones de Carisma) <ul style="list-style-type: none"> • Sientes de nuevo las palabras pronunciadas ante Tyr, que sellaron tu destino. • El amuleto que le dio su padre arde como un recordatorio constante de quién es y de dónde viene. • Ante el intento de manipulación, fija los ojos en su adversario y deja que su sola presencia lo niegue. • Aunque el mundo tiemble, Alistar recuerda que su fuerza no proviene de las sombras, sino de la luz que eligió servir. 	+3d8 (+13)	∞
Fortaleza mental (Salvaciones de Sabiduría) <ul style="list-style-type: none"> • Recuerdas las interminables vigili­as y entrenamientos, donde aprendiste a no ceder al cansancio ni a la sugestión. • Las palabras de tus rezos cotidianos resuenan en tu mente como un bastión contra el caos. • Ante la confusión, te obligas a evaluar con calma, como si la balanza de Tyr estuviera siempre ante ti. 	+2d6 (+7)	∞
Atletismo <ul style="list-style-type: none"> • Sientes cómo la fuerza que has forjado con años de entrenamiento sostiene tu cuerpo. • Recuerdas las interminables marchas con armadura, que templaron tu resistencia más allá de lo humano. • Cuando tu cuerpo flaquea, tu juramento de paladín se convierte en el músculo que no se agota. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Persuasión <ul style="list-style-type: none"> • Tu mera presencia hace que los demás confíen más en el. • Tu voz resuena con la misma firmeza con que juraste ante Tyr • Un paladín de la orden de la balanza, cualquiera que tenga respeto por esta orden lo tendrá por tí. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Percepción <ul style="list-style-type: none"> • Tu disciplina te mantiene alerta: incluso el más leve crujido se convierte en aviso antes del peligro. • Sientes la responsabilidad de proteger a los demás y tus sentidos se agudizan por deber, no por instinto. • Tus ojos, acostumbrados a juzgar la amenaza en la batalla, no se dejan engañar por distracciones. 	+3	∞
Perspicacia <ul style="list-style-type: none"> • La verdad se revela en lo sutil: un temblor, una mirada esquiva. Sabes reconocerla por experiencia. • Tu fe te recuerda que la mentira es siempre sombra pasajera frente a la luz de la justicia. • Evalúas las palabras de los demás como si las pesaras en la balanza de Tyr: con calma, sin prisas, pero con certeza. 	+3	∞
Conocimientos en Religión <ul style="list-style-type: none"> • Recuerdas las lecciones recibidas de los jueces y clérigos, grabadas en tu mente como mandatos eternos. • La historia de tu fe, que aprendiste desde joven, se abre paso en tu memoria cada vez que necesitas claridad. 	+3	∞
Sentido Divino <ul style="list-style-type: none"> • Concentras tu espíritu y dejas que la luz divina fluya a través de ti. Durante unos instantes, percibes con claridad la huella invisible del bien y del mal: distingues lugares consagrados o profanados y sientes la presencia de celestiales, infernales o no-muertos en un radio de 20 m, siempre que no estén ocultos tras una cobertura completa. 	–	□□□□ Largo
Imposición de Manos <ul style="list-style-type: none"> • Cuando posas tu mano sobre una criatura, canalizas la energía curativa de tu fe. Puedes cerrar heridas, aliviar el dolor, purificar enfermedades o expulsar venenos. Este poder no afecta a no-muertos ni a construcciones sin vida. Puedes usar de una carga en el mismo intervalo sumando su modificador múltiples veces. 	+2d6 +1 (+8)	□□□□ Largo
Reprensión de lo Impío <ul style="list-style-type: none"> • Puedes pronunciar palabras de condena sagrada que hacen temblar a los seres corrompidos. Celestiales caídos, infernales y no-muertos sienten la fuerza de tu fe y se ven forzados a retroceder asustados por tu presencia consagrada. 	+2d6 +1 (+8)	□ Corto
Arma Sagrada <ul style="list-style-type: none"> • Puedes imbuir tu arma con la luz de tu fe. El arma irradia un resplandor sagrado, disipa las tinieblas a tu alrededor y se convierte en un símbolo viviente de tu devoción. 	+4	
Reprensión de los Enemigos <ul style="list-style-type: none"> • Al alzar tu símbolo sagrado, tu voz retumba con la severidad de los cielos. Un destello de luz implacable se expande como una onda de juicio, alcanzando a tus adversarios a menos de 20 metros. Allí, a su alcance, sienten el peso de lo divino oprimiendo sus corazones: sus pasos se traban, sus rodillas vacilan, y muchos, dominados por el pavor, se ven obligados a huir de tu presencia. Los que carecen de fuerza de voluntad suficiente quedan clavados en el lugar, incapaces de sostener tu mirada 	+2d6 +1 (+8)	
Aura de protección <ul style="list-style-type: none"> • Tú y tus aliados cercanos, a menos de 3 m, sentís un impulso de valor y resistencia cuando debéis enfrentaros a los peligros. Mientras permanezcas consciente, tu espíritu inspira a quienes te rodean, guiándolos a superar la adversidad. 	+4	∞
Aura de Devoción <ul style="list-style-type: none"> • Un fulgor invisible, como un resplandor de fe que no necesita ojos para verse, se expande desde tu pecho en un radio de 3 metros. Bajo su amparo, los corazones se vuelven incorruptibles: ningún canto seductor, ningún hechizo de encantamiento logra quebrar la voluntad de tus aliados. 	–	∞
Aura de Coraje <ul style="list-style-type: none"> • A tres metros de ti, como un círculo invisible de certidumbre, tu sola presencia disipa la sombra del temor. Allí donde tu aura alcanza, ningún rugido demoníaco ni visión de pesadilla logra sembrar el miedo: tus aliados luchan con la convicción de que, mientras permanezcan a tu lado, nada podrá quebrantar su valor. 	–	∞
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> • Celestial. Élfico. Enano 	–	∞

Trucos	Modif.	Rango
Gufa <ul style="list-style-type: none"> Posas tu mano sobre tu aliado y una brizna de poder divino lo envuelve como un susurro alentador. Esa bendición se manifiesta en claridad de mente y precisión en el gesto, inclinando el destino a su favor en la tarea inmediata. <i>(Aspecto temporal +2)</i> 	–	Tocar
Llama Sagrada <ul style="list-style-type: none"> Alzas la mano y llamas celestiales descienden como un rayo puro, abrasando al enemigo con fuego radiante que quema la carne y el espfritu. 	+1d6 +1 (+4)	20 metros
Conjuros Básicos □□□□□□□	Modif.	Rango
Golpe Divino <ul style="list-style-type: none"> Cada vez que tu arma impacta en el enemigo, puedes invocar el poder de tu fe y liberar una llamarada de energía radiante. <i>Contra los no muertos y los infernales, la luz de tu juramento arde aún más brillante.</i> 	+1d8 {+2} (+4 {+2})	Tocar
Protección contra el Bien y el Mal <ul style="list-style-type: none"> Imbuyes a una criatura con un velo sagrado que la resguarda durante unos minutos. Bajo tu toque, queda protegida contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no-muertos. Estas criaturas encuentran difícil herirla, y sus intentos de encantarla, aterrorizarla o poseerla se ven debilitados. Aspecto temporal (+4). Esta protección desaparece si pierdes la concentración. El conjuro dura 10 minutos. 	–	Tocar
Escudo de Fe <ul style="list-style-type: none"> Un fulgor resplandeciente envuelve a una criatura de tu. Durante unos 10 minutos, un campo luminoso y casi invisible se alza como barrera sagrada, desviando golpes y protegiendo al protegido con la firmeza de tu fe. <i>(Aspecto temporal +2)</i>. El conjuro dura 10 minutos. 	–	20 metros
Mandato <ul style="list-style-type: none"> Con una sola palabra cargada de autoridad divina, obligas a una criatura que puedas ver a obedecer tu voluntad. El objetivo debe comprender tu idioma y no ser no-muerto. Tu mandato no puede ser intrínsecamente suicida, pero puede forzarlo a acciones inmediatas como acercarse, soltar lo que sostiene, huir despavorido, postrarse o quedarse inmóvil. 	–	20 metros
Bendecir (Concentración) <ul style="list-style-type: none"> A 3 aliados en 9 metros y durante un minuto, la luz de tu fe los envuelve, fortaleciendo su espfritu y su precisión. Esto les da un aspecto temporal (Bendito +2). El conjuro dura 1 minuto. 	–	10 metros
Santuario (Concentración) <ul style="list-style-type: none"> Con una plegaria breve y solemne, invocas un velo de gracia que se cierne sobre tu protegido. Quién alza su arma contra él siente cómo la voluntad se quiebra en el último instante, como si una fuerza serena desviara la mano homicida. El efecto dura 1 minuto. 	–	10 metros
Golpe Atronador <ul style="list-style-type: none"> Tu arma resuena con un murmullo profundo que crece hasta convertirse en un estallido ensordecedor. Al impactar, el golpe descarga un trueno que sacude huesos y corazones, y la onda expansiva se extiende como un rugido divino, haciendo tambalear a tu enemigo y empujándolo hacia atrás 	+1d6 +1	Personal
Favor Divino (Concentración) <ul style="list-style-type: none"> Al pronunciar tu plegaria, un destello de luz bendice tu arma durante un minuto. Cada golpe que asestas brilla con fulgor sagrado, como si tu voluntad se fundiera con la justicia de Tyr. Allí donde tu acero alcanza, la fe añade su filo invisible, castigando con radiancia al enemigo. <i>(Aspecto temporal +3)</i> 	–	Personal
Auxilio <ul style="list-style-type: none"> Extiendes tu mano hacia hasta tres aliados. Durante ocho horas, su valor se fortalece y sus cuerpos resisten con renovada firmeza. El conjuro no solo sana sus heridas más leves, sino que también infunde en ellos una reserva extra de vitalidad que mejora su aguante. <i>(Aspecto temporal +1)</i>. El conjuro dura 8 horas. 	–	10 metros
Corcel Fiel <ul style="list-style-type: none"> Un resplandor abre un pliegue entre mundos y de él surge un corcel espíritual —ya sea caballo, alce o lobo huargo— con la impronta de su origen: celestial, feérico o infernal. Sus ojos brillan con lealtad y su esencia queda unida a la tuya, obedeciendo a tu voluntad en batalla y disolviéndose en bruma cuando su tiempo llega. 	–	10 metros
Castigo Resplandeciente (Concentración) <ul style="list-style-type: none"> Tu arma se enciende con un fulgor cegador que estalla al impactar, abrasando al enemigo con pura radiancia. El blanco queda envuelto en luz brillante, su silueta marcada en el campo de batalla, incapaz de ocultarse en sombras o invisibilidad, y convertido en un objetivo más vulnerable a cada golpe. El efecto dura hasta 1 minuto o hasta que pierdas la concentración. 	+1d6	Personal
Restauración Menor <ul style="list-style-type: none"> Colocas tu mano sobre la frente o el corazón de tu aliado, y una oleada de energía purificadora se abre paso a través de su cuerpo. Como si la luz despejara un velo de sombra, la aflicción cede: la fiebre se disipa, el veneno se desvanece, la parálisis se rompe, la sordera y la ceguera desaparece. 	+1d6	Tocar
Arma Mágica (Concentración) <ul style="list-style-type: none"> Con una invocación solemne, recorres tu arma con la mano y un brillo etéreo despierta en el metal. El filo resplandece con energía sagrada, firme y certero, como si una voluntad superior guiara cada golpe. <i>(Aspecto temporal +1)</i> 	–	Tocar
Zona de Verdad <ul style="list-style-type: none"> Con un gesto solemne, extiendes tu poder sobre el lugar y un aura invisible se cierne en torno a todos los presentes. Dentro de ese círculo sagrado, la mentira se marchita en los labios y las palabras fluyen desnudas de engaño. Quien intente hablar con falsedad se ve contenido por la propia magia, obligado a enfrentar la verdad o al menos a callar en su lugar. 	–	20 metros

Conjuros Avanzados □□□

Faro de Esperanza <ul style="list-style-type: none">Alzas la mano y una luz suave, dorada y constante, se derrama sobre tus compañeros como la aurora tras la noche. En ese resplandor, sus espíritus se tornan firmes, inmunes a la desesperación y al engaño del miedo; incluso la misma muerte parece vacilar, pues sus cuerpos, al recibir curación, sanan siempre en su medida plena, sin azar ni merma.	–	10 metros
Disipar Magia <ul style="list-style-type: none">Señalas a una criatura, un objeto o un fenómeno arcano en un radio de 40 m, y con tu voluntad rompes el tejido de la hechicería. Encantamientos se deshacen, ilusiones se desvanecen y conjuros se disipan como humo arrastrado por el viento.	–	40 metros
Reanimar <ul style="list-style-type: none">Colocas tus manos sobre el cuerpo aún tibio, y el diamante en tu poder se resquebraja hasta deshacerse en polvo de luz. Esa chispa divina penetra en el pecho del caído y, con un último destello, la vida regresa: un débil latido rompe el silencio y el alma, arrancada a la penumbra, se aferra de nuevo a la carne.		Tocar
Castigo Cegador (Concentración) <ul style="list-style-type: none">Tu arma brilla con una luz intensa que estalla al golpear, liberando un destello abrasador de energía sagrada. El fulgor golpea los ojos de tu enemigo como un sol repentino, envolviéndolo en ceguera mientras la radiancia se clava en su carne. De no superarlo antes, el efecto de ceguera termina en 1 minuto o si pierdes la concentración.	†2d8	Personal
Manto del Cruzado (Concentración) <ul style="list-style-type: none">Un resplandor sagrado se expande desde tu presencia como un halo de guerra bendita. Tus aliados en un radio de 10 metros, envueltos en ese fulgor, sienten que cada golpe que asestan vibra con fuerza divina. (Aspecto temporal, golpear con armas, †1)	–	Personal (Aura)





hakuryuu Argentis Arashi
Draconido de plata
Guerrero Nivel 11

Destino (PD)

Vitalidad (V)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

+5

+0

+3

+4

+1

-1

Principales	Modif.	Uso
Combate Cuerpo a cuerpo <ul style="list-style-type: none">Tu pericia de guerrero maestro se percibe en cada movimiento: conoces el peso de las armas, la cadencia del golpe y el ritmo de la guardia.Tu figura impone al entrar en combate: la Espada Colmillo de Escarcha brilla con un resplandor azulado mientras el frío se acumula en su filo.Con la fuerza descomunal de tu linaje dracónico, cada golpe hace retroceder a tus enemigos, levantando chispas y escarcha al chocar contra metal o piedra.Tus movimientos no son toscos: combinan la disciplina de un guerrero maestro de batalla con la potencia bruta de un dragón, logrando golpes precisos y demoledores.	+4d10 +3 (+25)	∞
Lanzamiento de armas arrojadas <ul style="list-style-type: none">La jabalina vibra en tu mano como si reconociera la fuerza dracónica que la impulsa: cuando la arrojas, vuela como un relámpago de hielo y acero.Tu entrenamiento de guerrero se refleja en la precisión: no hay temblor en el brazo ni cálculo errado, cada lanzamiento es directo y certero.La potencia de tu linaje plateado se percibe en el impacto: incluso a distancia, tu ataque resuena como un rugido de invierno que atraviesa el aire.	+2d6 (+7)	∞
Esquiva <ul style="list-style-type: none">Las Escamas de Argentis resplandecen como hielo eterno, y los golpes que buscan herirte se deslizan por su superficie como si fueran nada.Con un giro elegante, tu Espada Colmillo de Escarcha no solo ataca, también desvía el golpe enemigo en un destello de escarcha y acero.Tu escudo encantado recibe la embestida con firmeza, la fuerza del impacto se disipa en un temblor metálico que no logra alcanzarte.Tu orgullo dracónico se refleja en cada movimiento: no retrocedes, sino que haces que el enemigo sienta que sus esfuerzos son inútiles contra ti.	+3d6 (+10)	∞
Aliento de Dragón Plateado <ul style="list-style-type: none">Un brillo gélido recorre tu pecho antes de estallar en un torrente de escarcha. Al exhalar, el aire mismo se congela y se desploma en un cono de frío implacable que arrastra el aliento de tus ancestros. El hielo muerde carne y metal por igual, cristalizando el entorno en un estallido blanco que anuncia la herencia dracónica que arde en tu interior.	+2d6 (+7)	<div><input type="checkbox"/></div> Corto
Secundarios	Modif.	Uso
Frío heredado (Espada Colmillo de Escarcha) <ul style="list-style-type: none">Cuando Colmillo de Escarcha hiere en lo más profundo, su filo libera el eco helado de su linaje ancestral. El aire se cristaliza en torno al impacto y una oleada de escarcha se extiende desde la herida, mordiendo carne y espíritu por igual.	-	∞
Resistencia al Frío (Armadura de Escamas de Argentis y Sangre del dragón plateado) <ul style="list-style-type: none">Las escamas de Argentis conservan la memoria de un invierno eterno. Al ceñirte esta armadura, un hálito glacial recorre tu piel, templándola contra el mordisco de la escarcha. El frío que paralizaría a otros se desliza sobre ti como un soplo inofensivo, incapaz de quebrar la herencia helada que ahora te protege.El frío y el hielo forman parte de tu ser. El halito helado que haría congelar a otros es para ti una brisa fresca.	+4d6	∞
Estirpe Intachable (Armadura de Escamas de Argentis) <ul style="list-style-type: none">Las escamas relucen con un fulgor antiguo, como si el eco de un linaje dracónico se despertara en tu presencia. Ante los ojos de dragones y de aquellos que llevan su sangre, tu figura se reviste de autoridad y respeto instintivo	+2d6	∞
Escudo como Baluarte (Experto en escudos) <ul style="list-style-type: none">El escudo en tus manos no es un objeto pasivo, sino un muro vivo entre tú y el peligro. Ante conjuros, trampas o ataques que buscan alcanzarte, lo alzas con precisión instintiva, desviando el golpe o absorbiendo la energía en su superficie endurecida.	+2d6	∞
Personalidad	Modif.	Uso
Carácter <ul style="list-style-type: none">Impulsivo. Orgullosa. Obsesiva. Reservada. Intelectual.	+/- 1d6	∞
Lemas <ul style="list-style-type: none">Mi honor y mi voluntad son de acero.Soy el eco de un linaje eterno, y no me inclino ante nadie.El invierno no perdona... y yo tampoco.	+/- 2d6	∞
Objetivos <ul style="list-style-type: none">Recuperar a Myrym	+/- 2d6	∞

Talentos	Modif.	Uso
Fortaleza (Salvaciones de Fuerza) <ul style="list-style-type: none"> Tus músculos, templados por años de disciplina marcial, responden con precisión y potencia, como una máquina de guerra perfeccionada por el entrenamiento constante. La sangre del dragón plateado late en tu interior: su herencia ancestral convierte tu fuerza en algo más allá de lo humano. Como guerrero veterano, sabes resistir y mantenerte firme incluso cuando todo se derrumba a tu alrededor: tu cuerpo obedece a la voluntad de la batalla. Aunque el mundo tiembla, Alistar recuerda que su fuerza no proviene de las sombras, sino de la luz que eligió servir. 	+2d8 (+9)	∞
Vigor (Salvaciones de Constitución) <ul style="list-style-type: none"> Tu cuerpo es un muro de vigor: la sangre dracónica que te recorre otorga resistencia allí donde otros se quiebran. El entrenamiento marcial se refleja en tus movimientos: tu cuerpo obedece con precisión al esfuerzo, sin desperdicio ni torpeza. La fuerza helada de tu linaje plateado te sostiene: tu carne y tus huesos resisten como si estuvieran hechos de hielo indestructible. Como veterano de incontables combates, conoces la sensación de luchar con el aliento entrecortado... y de seguir en pie cuando otros ya han caído. 	+2d6 (+7)	∞
Atletismo <ul style="list-style-type: none"> Tu fuerza descomunal, forjada por el linaje dracónico, convierte cada salto y cada ascenso en un despliegue de poder natural. El entrenamiento marcial se refleja en tus movimientos: tu cuerpo obedece con precisión al esfuerzo, sin desperdicio ni torpeza. En combate, usas el vigor como herramienta: abalanzarte, trepar o forzar cerraduras de hierro son gestos tan naturales como blandir tu espada. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Acrobacias <ul style="list-style-type: none"> Tu cuerpo, pesado y envuelto en placas, no se mueve con agilidad felina, pero tu disciplina de guerrero te permite caer con firmeza y mantener el equilibrio. Aunque tu movimiento es rígido, no es torpe: cada acción es calculada, aprendida a base de repetición marcial. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Intimidación <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos reflejan el brillo helado de tu linaje dracónico: una sola mirada basta para helar la voluntad de los imprudentes. Tu voz, firme y profunda, retumba como un eco de tormenta invernal, imposible de ignorar. La imponente silueta de tu armadura y el filo gélido de Colmillo de Escarcha refuerzan cada palabra, cada amenaza velada. 	+2d6 (+7)	∞
Segundo Aliento <ul style="list-style-type: none"> En el fragor del combate, cuando la sangre late en tus sienes y la fatiga amenaza con quebrar tu cuerpo, te obligas a inspirar hondo. Tu pecho se expande y sientes el eco de tu linaje dracónico mezclado con la disciplina del guerrero. Esa respiración no es solo aire: es voluntad, orgullo y furia que se renuevan en tus venas. 	???	<input type="checkbox"/> Corto
Oleada de Acción <ul style="list-style-type: none"> En el fragor de la batalla, cuando el acero choca y la fatiga amenaza con frenarte, un torrente de energía arde en tu interior. En ese instante, rompes los límites de tu cuerpo: tus movimientos se aceleran, tu brazo golpea de nuevo, tu escudo se alza antes de lo posible. (Puedes hacer una acción doble, con sus dos tiradas, o varias cosas en tu turno, úsalo para romper las reglas) 	–	<input type="checkbox"/> Corto
Indomable <ul style="list-style-type: none"> Tu voluntad y tu cuerpo no aceptan la derrota. Cuando una fuerza parece quebrarte, te alzas de nuevo, impulsado por el orgullo de tu linaje dracónico y la disciplina de un guerrero que ha resistido mil batallas. (Cuando falles en esquivar un ataque o protegerte de algo, usa esto para repetir la tirada) 	–	<input type="checkbox"/> Largo
Tácticas del Dragón de Plata <ul style="list-style-type: none"> Tu dominio marcial y la potencia de tu linaje dracónico convierten cada golpe en algo más que un simple ataque. Derribas, desarmas o empujas al enemigo, imponiendo tu control sobre el campo de batalla. Esto empeora su posición o mejora la tuya. 	+ 1d10	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Corto
Furia Imponente <ul style="list-style-type: none"> Tus ataques son tan feroces que infunden temor. En ti reconocen el eco de un dragón ancestral, y el miedo les obliga a centrar su furia en ti o a retroceder ante tu presencia. 	+ 1d10	
Respuesta Marcial <ul style="list-style-type: none"> Cada error del enemigo es tu oportunidad. Cuando su acero falla, el tuyo regresa con la precisión de un depredador que contraataca sin piedad. El choque de armas se convierte en eco de tu dominio absoluto. 	+ 1d10	
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> Draconido, Infernal, Orco 	–	∞



Ander Colinaalta
Mediano (Piesligeros)
Bardo Nivel 11

Destino (PD)

Vitalidad (V)

1

2

3

4

5

6

7

+0

+1

+1

+1

+1

+4

Principales

Modif. Uso

Conjurar

- haces vibrar tu flauta y de sus notas surge un eco que se transforma en magia viva, invisible pero tangible.
 - Cantas en voz baja, modulando las palabras como un conjuro melódico que envuelve el aire y altera la realidad a tu alrededor.
 - Trazas gestos amplios con las manos, como si dirigieras una orquesta invisible, y la energía responde a tu compás.
 - Dejas que la emoción te atraviese: alegría, rabia o melancolía se convierten en la fuente misma de tu poder.
 - No estudias fórmulas ni memorizas plegarias: improvisas, y la magia fluye contigo como si siempre hubiera estado en tu canción.
- +2d6 +1 (+8)

∞

Combate Cuerpo a cuerpo

- Tu estoque brilla como prolongación de tu ingenio: no buscas la fuerza, sino el ángulo preciso que desarme y hiera con elegancia.
 - Te mueves con agilidad de trovador, esquivando y contraatacando como si cada estocada formara parte de una coreografía improvisada.
 - El combate es para ti un escenario: el estoque se convierte en pluma, y cada golpe, en un trazo ligero pero certero.
 - No luchas por imponerte con brutalidad, sino por confundir, distraer y rematar con un toque de gracia que humilla a tu rival.
- +1d6 +1 (+5)

∞

Disparo con arco

Tu arco corto se tensa con naturalidad, como si fuera una extensión de la vida errante que te ha acompañado desde siempre. No disparas con solemnidad, sino con instinto: apuntas con rapidez, confiando en reflejos afinados por viajes y huidas.

+1d6 (+4)

∞

Esquiva

- Tu agilidad de mediano te permite apartarte en el último instante, reduciendo lo que pudo ser un golpe certero a un roce superficial.
 - La Armadura Piel del Ocaso absorbe parte del impacto, su flexibilidad te da margen para girar y rodar sin quedar atrapado.
 - No eres un duelista acorazado, sino un viajero astuto: esquivas lo justo, confiando en reflejos rápidos más que en resistencia.
- +3

∞

Secundarios

Modif. Uso

Suertudo

- La suerte parece sonreírte cuando todo se tuerce. Tropicizas en el momento justo para esquivar un golpe, tu mano se corrige en el último instante o el destino se inclina a tu favor sin razón aparente.
 - (Cuando obtengas un 1 en un d12 puedes volver a lanzar el dado)
- ∞

Valeroso (Mediano Piesligeros)

- Aunque tu estatura es pequeña, tu corazón no lo es. Has vivido en caminos y en tierras hostiles. Los terrores que doblegan a otros resbalan sobre ti: sabes que el miedo existe, pero también que no puede gobernarte.
- +2d6 (+7)

∞

Agilidad (Mediano Piesligeros)

- Tu pequeña estatura no es desventaja, sino recurso. Te mueves con rapidez entre multitudes, te cuclas por rendijas imposibles y hasta en combate encuentras huecos donde otros no cabrían. Allí donde un enemigo más grande busca cerrarte el paso, tú ya te has deslizado a su espalda.
- +2d6 (+7)

∞

Sigilo Innato (Mediano Piesligeros)

- Sabes cómo aprovechar cada sombra, incluso la proyectada por los demás. Te deslizas detrás de figuras más grandes que tú y desapareces de la vista, como si tu presencia se deshiciera en el murmullo del entorno. Tu tamaño reducido y tu instinto natural hacen que el mundo siempre ofrezca un escondite, aunque sea tras la espalda de un aliado o la silueta de un enemigo.
- +1d6 (+4)

∞

Sombra Fluyente (Piel del Ocaso)

- La Piel del Ocaso y las botas que la acompañan parecen beber la luz a tu alrededor, fundiéndote con la penumbra. En la oscuridad, tu figura desaparece y quedas tan esquivo como un suspiro entre las tinieblas. Si estas en luz tenue u oscuridad y tus movimientos son suaves eres prácticamente invisible. Además, tus botas no se escuchan y no dejan huellas.
- +2d6 (+7)

∞

Personalidad

Modif. Uso

Carácter

- Valiente. Crédulo. Gracioso. Sencillo.
- +/- 1d6

∞

Lemas

- Si no puedo ganar la pelea, me ganaré su atención.
 - he cantado para reyes y ladrones; al final, todos lloran igual.
 - Un buen verso vale más que una espada bien afilada.
- +/- 2d6

∞

Objetivos

- Proteger a sus compañeros.
 - Demostrarse a sí mismo que no es un cobarde.
- +/- 2d6

∞

Talentos	Modif.	Uso
Integridad interior (Salvaciones de Carisma) <ul style="list-style-type: none"> Tu voz, acostumbrada a cantar verdades y emociones, no se quiebra aunque intenten imponer silencio en tu alma. Has aprendido a vivir de tu palabra: nadie puede arrancarte la convicción que te sostiene cuando hablas o actúas. Tu empatía con los demás no es debilidad, sino raíz: cuanto más intentan doblegarte, más firme te vuelves en ser quien eres. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Reflejos (Salvaciones de Destreza) <ul style="list-style-type: none"> Tu sangre de mediano te otorga una ligereza natural: tus pies se mueven antes incluso de que lo pienses. Como bardo, tu cuerpo está entrenado no solo para la música, sino para el escenario: esquivas con la gracia de quien sabe bailar entre golpes y miradas. El peligro es para tí como un compás acelerado: reaccionas siguiendo el ritmo, dejando que tu instinto marque la danza de la evasión. 	+1d6 +2 (+5)	∞
Acrobacias <ul style="list-style-type: none"> Te mueves con la ligereza de un artista en escena: cada salto, cada giro y cada caída parecen coreografiados. Tu cuerpo responde como si siguiera un compás secreto: ruedas, escalas o te deslizas con la misma gracia con la que interpretas una melodía. La destreza de tus pies ligeros se une al entrenamiento constante: puedes cruzar una cuerda floja, esquivar un filo o trepar un muro como si fuera un juego. 	+2d8 (+9)	∞
Perspicacia <ul style="list-style-type: none"> Como trovador, sabes que las emociones auténticas siempre se filtran: reconoces la tristeza en una sonrisa o la ira en un silencio. Has vivido entre gentes de toda índole: mercaderes, soldados, campesinos, nobles... y aprendiste a leerlos más allá de lo que dicen. 	+2d8 (+9)	∞
Sigilo <ul style="list-style-type: none"> Tus pasos son suaves y medidos: la ligereza de tu raza convierte el suelo en aliado, no en delator. Sabes cómo moverte entre multitudes o en la penumbra de un bosque sin atraer miradas, como si el mundo mismo olvidara tu presencia. La música te enseñó a escuchar ritmos: aplicas lo mismo al silencio, encontrando los huecos exactos donde pasar inadvertido. Tu armadura ligera y tu instinto de viajero errante hacen que tu cuerpo se pliegue a las sombras con naturalidad, más por costumbre que por cálculo. 	+2d8 (+9)	∞
Percepción <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos recorren con rapidez cada estancia: un gesto oculto, un brillo metálico, una sombra que no encaja. Como trovador errante, aprendiste a detectar cambios en el ánimo de una multitud o el peligro que acecha en una taberna demasiado silenciosa. Tus oídos están acostumbrados a la música, y por ello distingues con claridad un crujido extraño, un paso furtivo o un suspiro contenido. Has pasado noches enteras en camino y campamentos, y tu instinto se despierta al menor ruido, preparado para reaccionar antes de que el peligro se acerque. 	+2d8 (+9)	∞
Persuasión <ul style="list-style-type: none"> Tu voz fluye cálida y sincera: incluso los más recelosos sienten que en tus palabras no hay engaño, sino cercanía. Sabes cómo elegir el tono adecuado, la pausa justa o el gesto amable que derriba muros más rápido que un ariete. La música te ha enseñado que la emoción mueve más que la lógica: usas esa verdad para tocar el corazón antes que la razón. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Interpretación <ul style="list-style-type: none"> Tu música no es solo sonido: es emoción pura, capaz de arrancar lágrimas o encender corazones con una sola melodía. Cada nota de tu flauta resuena con precisión y alma, tu arte va más allá de lo humano. No interpretas por técnica, sino por verdad: cada canción refleja tu historia y convierte tus cicatrices en belleza compartida. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Engaño <ul style="list-style-type: none"> Tus palabras fluyen con naturalidad: la mentira se desliza entre ellas como una nota más en la melodía, indetectable. Has vivido de contar historias, algunas ciertas y otras no tanto: sabes cómo adornar lo necesario para que nadie dude de tí. 	+1d6 +3 (+6)	∞
Religión <ul style="list-style-type: none"> Has aprendido plegarias y mitos no en claustros, sino en tabernas, caminos y hogueras: guardas en la memoria la voz de sacerdotes, ancianos y viajeros. Para tí, los dioses son también historias: sabes quién los honra, cómo se los invoca y qué símbolos llevan, porque lo has escuchado mil veces en tus viajes. Tu don de jugar hace que recuerdes cánticos religiosos. 	+5	∞
Aprendiz de Todo <p>Tu vida errante te ha enseñado un poco de todo: lo suficiente para improvisar cuando nadie más sabe qué hacer. No eres maestro en cada arte, pero tu ingenio y curiosidad te permiten encontrar soluciones donde otros fracasan. Desde reparar un laúd hasta descifrar una cerradura, siempre sabes aportar algo</p>	+3	∞
Inspiración Bárdica <ul style="list-style-type: none"> Tus palabras, tu música o incluso una mirada cargada de complicidad encienden el ánimo de tus compañeros. La melodía de tu flauta, un verso improvisado o una exhortación vibrante resuenan en lo profundo, recordándoles que no están solos. <i>(Elige un compañero y obtiene un aspecto temporal +1d10 que después de usarlo, lo pierde)</i> 	+1d10 (+5)	<div>□□□□</div> Corto
Palabras Cortantes <ul style="list-style-type: none"> Tu voz no siempre consuela: también hiere. Con un comentario afilado, una burla precisa o una palabra cargada de ironía, quiebras la confianza de tu enemigo. Tu ingenio se convierte en filo invisible, desviando golpes, debilitando intentos o arrancando la fuerza de sus acciones. <i>(Cuando en adversario realice una acción obtiene un -1d10 en esa tirada)</i> 	-1d10 (-5)	
Líder Inspirador <ul style="list-style-type: none"> Tu voz no solo canta, también eleva. En el silencio previo al combate, dedicas unos minutos a hablar, tocar tu flauta o relatar una historia que recuerda a tus compañeros por qué luchan. <i>(Tus aliados ganan 1 punto de vitalidad temporal)</i> 	-	<div>□</div> Corto
Calígrafo <ul style="list-style-type: none"> Tus manos conocen la cadencia de la tinta: cada trazo fluye con precisión, como si la pluma bailara sobre el pergamino. No escribes solo palabras, sino formas vivas: signos, partituras, mapas o mensajes que transmiten claridad y belleza a partes iguales. 	+2d6 (+7)	∞
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> halling 	-	∞