



**Ander Colinaalta**  
**Mediano (Piesligeros)**  
**Bardo Nivel 11**

Destino (PD)

Vitalidad (V)  1  2  3  4  5  6  7  T

Cordura (C)  -4  -3  -2  -1  0  +1  +2  +3  +4

+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)

∞

### Dísparo 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. Tropiezas 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)

-

Largo

### 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 cueles 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
<b>Integridad interior (Salvaciones de Carisma)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tu voz, acostumbrada a cantar verdades y emociones, no se quiebra aunque intenten imponer silencio en tu alma.</li> <li>Has aprendido a vivir de tu palabra; nadie puede arrancarte la convicción que te sostiene cuando hablas o actúas.</li> <li>Tu empatía con los demás no es debilidad, sino raíz: cuanto más intentan doblegarte, más firme te vuelves en ser quien eres.</li> </ul>	+2d6 +1 (+8)	∞
<b>Reflejos (Salvaciones de Destreza)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tu sangre de mediano te otorga una ligereza natural: tus pies se mueven antes incluso de que lo pienses.</li> <li>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.</li> <li>El peligro es para tí como un compás acelerado: reaccionas siguiendo el ritmo, dejando que tu instinto marque la danza de la evasión.</li> </ul>	+1d6 +2 (+5)	∞
<b>Acrobacias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Te mueves con la ligereza de un artista en escena: cada salto, cada giro y cada caída parecen coreografiados.</li> <li>Tu cuerpo responde como si siguiera un compás secreto: ruedas, escalas o te deslizas con la misma gracia con la que interpretas una melodía.</li> <li>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.</li> </ul>	+2d8 (+9)	∞
<b>Perspicacia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Como trovador, sabes que las emociones auténticas siempre se filtran: reconoces la tristeza en una sonrisa o la ira en un silencio.</li> <li>Has vivido entre gentes de toda índole: mercaderes, soldados, campesinos, nobles... y aprendiste a leerlos más allá de lo que dicen.</li> </ul>	+2d8 (+9)	∞
<b>Sigilo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tus pasos son suaves y medidos: la ligereza de tu raza convierte el suelo en aliado, no en delator.</li> <li>Sabes cómo moverte entre multitudes o en la penumbra de un bosque sin atraer miradas, como si el mundo mismo olvidara tu presencia.</li> <li>La música te enseñó a escuchar ritmos: aplicas lo mismo al silencio, encontrando los huecos exactos donde pasar inadvertido.</li> <li>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.</li> </ul>	+2d8 (+9)	∞
<b>Percepción</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tus ojos recorren con rapidez cada estancia: un gesto oculto, un brillo metálico, una sombra que no encaja.</li> <li>Como trovador errante, aprendiste a detectar cambios en el ánimo de una multitud o el peligro que acecha en una taberna demasiado silenciosa.</li> <li>Tus oídos están acostumbrados a la música, y por ello distingues con claridad un crujido extraño, un paso furtivo o un suspiro contenido.</li> <li>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.</li> </ul>	+2d8 (+9)	∞
<b>Persuasión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tu voz fluye cálida y sincera: incluso los más recelosos sienten que en tus palabras no hay engaño, sino cercanía.</li> <li>Sabes cómo elegir el tono adecuado, la pausa justa o el gesto amable que derriba muros más rápido que un ariete.</li> <li>La música te ha enseñado que la emoción mueve más que la lógica: usas esa verdad para tocar el corazón antes que la razón.</li> </ul>	+2d6 +1 (+8)	∞
<b>Interpretación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tu música no es solo sonido: es emoción pura, capaz de arrancar lágrimas o encender corazones con una sola melodía.</li> <li>Cada nota de tu flauta resuena con precisión y alma, tu arte va más allá de lo humano.</li> <li>No interpretas por técnica, sino por verdad: cada canción refleja tu historia y convierte tus cicatrices en belleza compartida.</li> </ul>	+2d6 +1 (+8)	∞
<b>Engaño</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tus palabras fluyen con naturalidad: la mentira se desliza entre ellas como una nota más en la melodía, indetectable.</li> <li>Has vivido de contar historias, algunas ciertas y otras no tanto: sabes cómo adornar lo necesario para que nadie dude de tí.</li> </ul>	+1d6 +3 (+6)	∞
<b>Religión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>Tu don de jugar hace que recuerdes cánticos religiosos.</li> </ul>	+5	∞
<b>Aprendiz de Todo</b> <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	∞
<b>Inspiración Bárdica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li><i>(Elige un compañero y obtiene un aspecto temporal +1d10 que después de usarlo, lo pierde)</i></li> </ul>	+1d10 (+5)	□□□□
<b>Palabras Cortantes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>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></li> </ul>	-1d10 (-5)	Corto
<b>Líder Inspirador</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>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></li> </ul>	-	□ Corto
<b>Calígrafo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tus manos conocen la cadencia de la tinta: cada trazo fluye con precisión, como si la pluma bailara sobre el pergamino.</li> <li>No escribes solo palabras, sino formas vivas: signos, partituras, mapas o mensajes que transmiten claridad y belleza a partes iguales.</li> </ul>	+2d6 (+7)	∞
<b>Idiomas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>hafling</li> </ul>	-	∞

Trucos	Modif.	Rango
<b>Luces Danzantes (Concentración 1 minuto)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con un gesto, haces brotar pequeñas esferas de luz que flotan como luciérnagas o faroles en miniatura. Se deslizan en el aire a tu voluntad, iluminando suavemente la oscuridad con su danza etérea.</li> </ul>	-	40 metros
<b>Llama Sagrada</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un destello radiante desciende desde lo alto, abrasando al objetivo con pura luz celestial. Ninguna sombra ni cobertura lo protege del juicio divino.</li> </ul>	±1d8 ±2 (+6)	20 metros
<b>Toque Electrizzante</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Chispas azules recorren tu mano y estallan al contacto, descargando un rayo que paraliza los reflejos de tu enemigo.</li> </ul>	±1d8 ±2 (+6)	Tocar
<b>Salvar al Moribundo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con un gesto cargado de compasión, detienes el avance de la muerte y haces que el moribundo quede estable.</li> </ul>	-	20 metros
<b>Chispa Estelar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lanzas un destello de luz que se adhiere al blanco, marcándolo con resplandor radiante y arrancándole la sombra.</li> </ul>	±1d8 ±2 (+6)	20 metros
<b>Mofa hiriente</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tu voz se afila en una burla impregnada de magia, clavándose en la mente del enemigo y quebrando su confianza.</li> </ul>	±1d6 ±1	20 metros
<b>Conjuros Básicos</b> □□□□□	Modif.	Rango
<b>Curar heridas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Posas tu mano sobre el cuerpo herido y una corriente de magia melodiosa fluye a través de tí, como si cada nota invisible tejiera carne y espíritu. Las heridas se cierran, la sangre se aquieta y el dolor se disipa, reemplazado por un calor tranquilizador. No es fuerza ni disciplina: es la vida misma respondiendo a tu canción.</li> </ul>	±2d8 ±4	Tocar
<b>Palabra Sanadora</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un susurro en forma de melodía se desprende de tus labios y viaja por el aire, encontrando a tu aliado incluso en medio del fragor del combate. Esa breve frase cargada de emoción basta para devolverle la fuerza de ponerse en pie, como si hubiera escuchado la promesa de que aún no es momento de caer.</li> </ul>	±2d6	20 metros
<b>Risa horrenda de Tasha (Concentración 1 minuto)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Alzas una frase cargada de magia irónica y el mundo del objetivo se retuerce en un chiste que solo él comprende. De repente, la carcajada lo consume, haciéndolo perder el control de su cuerpo y caer al suelo como un muñeco agitado por la risa. Entre espasmos y lágrimas, apenas logra respirar, incapaz de alzarse mientras la magia lo domina.</li> </ul>	-	10 metros
<b>Aumentar/Reducir (Concentración 1 minuto)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con un gesto y una palabra de poder, tu magia altera la proporción misma del cuerpo. La criatura elegida comienza a vibrar con una energía extraña, y en un instante su silueta se transforma: los músculos se expanden como montañas que crecen, o bien el cuerpo se contrae como si el mundo lo engullera en miniatura.</li> <li>Un aliado puede convertirse en una figura imponente, con fuerza amplificadas y presencia abrumadora, o en un ser reducido que se mueve con velocidad y se cuela por lugares imposibles. La materia no desaparece: se amolda a tu voluntad, obedeciendo al ritmo de la canción que teje la transformación.</li> </ul>	-	10 metros
<b>Metal Ardiente (Concentración 1 minuto)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con un gesto, el metal comienza a brillar como una brasa incandescente. El arma o la armadura arde desde dentro, envolviendo al portador en un dolor abrasador. Cada instante que mantienes la concentración, el hierro vuelve a rugir, quemando con la furia de un horno invisible.</li> </ul>	±1d8	20 metros
<b>Arma Mágica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>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. (Aspecto temporal ±1)</li> </ul>	-	Tocar
<b>Estallido</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un rugido ensordecedor brota del aire mismo y sacude el lugar elegido en un radio de 3 metros. El suelo vibra, el metal retumba y todo lo que está cerca se ve sacudido por la onda explosiva. Los constructos tiemblan como si fueran a partirse bajo la fuerza del trueno.</li> </ul>	±1d8 ±2	20 metros
<b>Silencio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Invocas una esfera de 6 metros donde el sonido deja de existir. Las palabras se apagan en la garganta, las pisadas no producen eco y hasta el rugido del trueno queda sofocado. Dentro de ese vacío absoluto, la magia verbal se desvanece y solo queda un silencio opresivo que aísla a todo lo que encierra.</li> </ul>	-	40 metros

Avanzados	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Modif.	Rango
<b>Faro de Esperanza</b>		-	10 Metros
<ul style="list-style-type: none"> <li>Alzas tu voz y un halo sereno envuelve a tus aliados como una luz cálida en la tormenta. Bajo su resplandor, el miedo se disipa, la voluntad se afianza y hasta la misma muerte vacila, pues sus cuerpos, al recibir curación, sanan siempre en su medida plena, sin azar ni merma.</li> </ul>			
<b>Flechas Ígneas (Concentración 1 minuto)</b>		-	Tocar
<ul style="list-style-type: none"> <li>Con un gesto sobre el carcaj, las flechas se encienden con un resplandor rojizo, como si guardaran brasas en sus puntas. Al ser disparadas, cada proyectil estalla en chispas al impactar, dejando tras de sí el ardor de un fuego imposible de apagar en pleno vuelo. <i>(Durante 1 minuto las flechas tienen un aspecto temporal +1)</i></li> </ul>			
<b>Patrón Hipnótico (Concentración 1 minuto)</b>		-	40 metros
<ul style="list-style-type: none"> <li>Con un gesto amplio, el aire se alza como un mosaico de colores que se arremolina en el aire, brillando con formas imposibles. Los ojos de quienes lo contemplan quedan atrapados en la visión, como si toda voluntad se apagara bajo la danza de luces.</li> </ul>			
<b>Protección contra la Energía</b>		-	Tocar
<ul style="list-style-type: none"> <li>Al posar tu mano sobre tu aliado, un velo invisible lo envuelve como una segunda piel. La magia transforma su carne y su espíritu para resistir el azote elegido: ya sea ácido corrosivo, frío helado, llamas voraces, relámpagos o el trueno. <i>(Los aliados obtienen un aspecto temporal +2d6)</i></li> </ul>			
<b>Muro de Viento (Concentración 1 minuto)</b>		+2d8	40 metros
<ul style="list-style-type: none"> <li>Con un gesto amplio, el aire se alza como una muralla invisible que ruga con fuerza implacable. El vendaval sacude a quienes quedan atrapados en su nacimiento y azota con violencia todo lo ligero que intenta atravesarlo. Flechas y proyectiles se desvían hacia lo alto, mientras la bruma y el humo se disipan como si nunca hubieran existido.</li> </ul>			
<b>Esfera Vitriólica</b>		+2d6	50 metros
<ul style="list-style-type: none"> <li>Apuntas hacia un punto lejano y de tu mano surge una esfera verdosa que silba en el aire antes de estallar. La explosión cubre el área de 6 metros de radio con una lluvia de ácido incandescente que corroe carne, piedra y acero por igual. Incluso después del impacto, la sustancia sigue ardiendo, quemando a quienes no logran librarse de ella.</li> </ul>			
Expertos	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Modif.	Rango
<b>Restauración Mayor</b>		-	Tocar
<i>Polvo de diamante por un valor de 100 gp.</i>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Colocas tu mano sobre la criatura y el polvo de diamante se disuelve en un resplandor que penetra en su cuerpo. La magia disipa el peso de la fatiga, rompe maldiciones, limpia venenos del alma y devuelve lo que fue robado por la corrupción. Bajo tu toque, lo quebrado se recompone y la vida encuentra de nuevo su equilibrio.</li> </ul>			
<b>Curar heridas en Masa</b>		+3d8 +4 (+17)	20 metros
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se desata una ola de energía sanadora desde el punto que señales, bañando a tus aliados en un resplandor vital. Las heridas se cierran a la vez, la sangre se aquieta y la fatiga cede como si un mismo pulso de vida recorriera a todos los presentes.</li> </ul>			
<b>Huesos de la Tierra</b>		-	40 metros
<ul style="list-style-type: none"> <li>El suelo retumba y se abre, dejando brotar pilares de piedra que se alzan como colmillos gigantes. Seis columnas emergen donde indiques, levantando o atrapando a quienes estén sobre ellas. Si un pilar choca contra un techo o una bóveda, la criatura que sostiene queda aprisionada y golpeada por la presión de la roca. Cuando los pilares caen, se deshacen en escombros que bloquean el paso como un muro natural. (hasta 6 pilares de 2 metros de ancho y 10 de alto)</li> </ul>			
<b>Desintegrar</b>		+5d6 +20 (+37)	10 metros
<ul style="list-style-type: none"> <li>Un rayo verde surge de tu mano y atraviesa el aire como una lanza de pura aniquilación. Allí donde impacta, la carne, la piedra o el metal se deshacen en polvo gris, borrados de la existencia. Solo los más poderosos conjuros pueden devolver lo que este rayo consume.</li> </ul>			
<b>Curar</b>		-	20 metros
<ul style="list-style-type: none"> <li>Al extiendes tu mano, una ola de energía positiva recorre el cuerpo de tu aliado como un torrente de vida pura. Las heridas desaparecen, el dolor se disuelve y hasta los sentidos oscurecidos vuelven a despertar bajo esa luz sanadora. <i>(Un aliado recupera 5 puntos de Vitalidad, solo una vez por día)</i></li> </ul>			

## Notas / Equipación