

TAMSIN 'EL DIAPASÓN' REED

Humano · Bardo · Nivel 5 · Prisionero · Caótico Neutral · femenino

31 años · 172 cm · N/A · Colegio del Control (Lore)



« «Cerrad la boca... que el cristal está gritando.» »

APARIENCIA

Mujer de complexión nerviosa y piel extremadamente pálida, casi translúcida. Tiene el cabello negro corto, cortado a machete, y unos ojos gris acero que parecen vibrar. Lo más llamativo es una serie de finas incisiones quirúrgicas en forma de líneas geométricas que recorren sus sienes y bajan por el cuello, brillando débilmente en un tono azul pálido cuando hay ruido.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8	14	12	13	12	16

COMBATE

PG: 32 CA: 12 Velocidad: 30 ft Bono de competencia: 3

Salvaciones: DEX +5, CHA +7

Habilidades: Persuasión +7, Engaño +7, Percepción +5, Supervivencia +5, Arcana +6

PERSONALIDAD

RASGOS

- Siente el estado de ánimo de los demás como una frecuencia molesta en los dientes.
- Se queda mirando al vacío durante segundos, siguiendo el ritmo de una canción que solo ella oye.

Ideal: El silencio absoluto es la única paz posible, y solo se consigue rompiendo la fuente del ruido.

Vínculo: A su hermano menor, que fue el primer experimento fallido del Carcelero y cuya esencia ahora vibra en los muros.

Defecto: A veces se deja llevar por la frecuencia del entorno y olvida quién es ella misma.

MANÍAS Y TICS

- Se frota las sienes con los dedos índice y corazón cada vez que alguien levanta la voz.

- Lleva siempre un puñado de sal gorda en una bolsa de cuero que esparce en círculo cuando necesita concentrarse para 'escuchar' la estructura.

PARA EL JUGADOR

Antigua copista de partituras que fue secuestrada por el Carcelero. Fue sometida a una modificación quirúrgica para convertir su sistema nervioso en una antena receptora de la Prisión de Cristal. Ahora es un mapa viviente de la estructura, pero su mente está rota.

TRASFONDO EXTENDIDO

Tamsin vivía una vida anodina transcribiendo música en la capital hasta que el Carcelero decidió que necesitaba un 'sensor' orgánico. Durante meses, fue sometida a cirugías atroces donde le implantaron filamentos de cristal en el cráneo y la columna para que pudiera sentir cada vibración de la prisión. Aprendió a navegar los pasillos no con la vista, sino sintiendo el eco de los pasos y la resonancia de las celdas. Durante este tiempo, descubrió que el Carcelero no solo encierra cuerpos, sino que usa las voces de los presos para alimentar un mecanismo armónico. El dolor constante la ha vuelto fría, pero ha convertido su sufrimiento en un arma: sabe exactamente dónde golpear para que todo el edificio se agriete.

GANCHO DE AVENTURA

Siente la prisión como un mapa vibratorio en su cabeza y sabe que el Carcelero necesita 'afinar' su voz para el Acorde Final. Su único objetivo es usar su conexión con el núcleo para sobrecargarlo y hacer saltar la prisión por los aires, aunque ella desaparezca en la explosión.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Lira de cristal agrietado
- Ropas de prisionera raídas
- Bolsa de sal gorda
- Un trozo de espejo roto que usa para reflejar luces
- Daga oxidada

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Inspiración bárdica
- Palabras cortantes
- Lanzamiento de conjuros
- Experticia (Percepción, Arcana)
- Secretos mágicos

CONJUROS

Trucos: Zancadilla (estilo vibratorio), Mano bruja, Nivel 1: Orden imperiosa, Risas hipnóticas, Curar heridas, Nivel 2: Sugestión, Retener persona, Silencio

Espacios: L1: 4, L2: 2

Idiomas: Común, Infracomún (sensorial)

*Ficha firmada por **Lía Brocha** (Lía · gemma4:31b) — NCN Lab PJs · murrayslab.com/dndlabs/pjs/*