



Rinhaldo de Argentins  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 11

CLASE Y NIVEL

Replicante (MMotM)

ESPECIE

Un poco perdido

TRASFONDO

Lucians

JUGADOR

o

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+3
	16

CONSTITUCIÓN	+2
	15

INTELIGENCIA	-1
	8

SABIDURÍA	-1
	8

CARISMA	+4
	18

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+7
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+8

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+7
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+12
<input type="radio"/> Historia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretación	+8
<input type="radio"/> Intimidar	+6
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+7
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input type="radio"/> Percepción	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+12
<input type="radio"/> Religión	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+11
<input type="radio"/> Supervivencia	+1
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

HABILIDADES



15	+5	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 80

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DATOS DE GOLPE

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO TIPO
*El Caronero* (Es.)	+7	1d8 +3 cortante
Ballesta ligera	+7	1d8 +3 perforante
Dragon's wrath w.	+7	1d12 +3 perforante..
Core Eject	+8	3d4 +4 Mágico Fu...
Sonic Crossbow	+8	1d8 +3 perforante
Daga	+3	1d4 +3 perforante
*El Facón* (Espa..)	+3	1d6 +3 perforante
Látigo	+3	1d4 +3 cortante
*Chuza* (lanza)	+7	1d6 -1 perforante
Laúd del Guerrero...	+7	1d10 +4 Elementa...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Cuero CA 11
- Kit de disfraz
- Pack de artista
- Viola
- Guitarra Criolla
- Virotes x 10
- Laúd del Guerrero Ígneo
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Señor Pompas
- Los 4 Pétalos - Rango C
- Kit de falsificación
- Kit de herborista
- Cartas de truco
- M.I.M.I.D
- Relicario vahlok
- vahlok - Escamas CA +1
- vahlok - Patajicos
- vahlok - Pupilas
- Paquete Modern
- Los 4 Pétalos - Rango B
- Zii'Dov Thir Radiente
- Zii'Dov Sonico
- Tambor del fabricante de ritmos +1 (Instrumento sorpresa)
- objetos físicos

5 potis menores  
5 balas de mosquete  
broche 4 petalos rango C  
Capa de la Trinidad Original  
2 trajes hechos a mano de la Trinidad

EQUIPO

Conozco una historia relevante para casi todas las situaciones. Soy un romántico empoderado, siempre en busca de "alguien especial."

RASGOS DE PERSONALIDAD

Personas. Me gusta ver las sonrisas en las caras de las personas cuando actúo. Eso es todo lo que importa. (Neutral)

IDEALES

Mi instrumento es mi posesión más preciada y me recuerda a alguien que amo.

VÍNCULOS

Me pierdo por una cara bonita.

DEFECTOS

Replicante (MMotM):

- Instintos Cambiantes

- Cambiaformas

Bardo Nivel 11:

- Aprendiz de mucho

- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d8

- Contraencantamiento

- Discurso Universal

- Fuente de inspiración

- Inspiración Constante

- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d10

- Lanzamiento de conjuros

- Lengua de Plata

- Palabras Inquietantes

- Pericia

- Secretos mágicos

Dotes:

- Especialista de Conjuro (Director: Marshall)

- Compañero de orquesta (Director: Morien M. Rosehead)

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de disfraz

Idiomas:

Común/Celestial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Instintos Cambiantes:** Gracias a tu conexión con el reino feérico, adquirir competencia en dos de las siguientes habilidades a tu elección: Engaño, Perspicacia, Intimidación, Interpretación o Persuasión.
- ▶ **Cambioformas:** Como acción puedes cambiar tu aspecto y tu voz. Puedes determinar los cambios, lo que incluye color de piel, cabello o sexo. También puedes cambiar de raza, pero eso no cambia tus características. No puedes adoptar la forma de una criatura que no has visto y tu forma ha de ser humanoide. Tu ropa ...
- ▶ **Especialista de Conjuro (Director Marshall):** Tu Inteligencia, Sabiduría o Carisma aumenta en 1. Te has especializado en unconjuro, llevando el mismo más allá de sus límites.
- ▶ **Compañero de orquesta (Director Morien M. Rosehead):** Incrementa en 1 tu Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Aprendiste a imbuir una planta con conciencia propia gracias a la magia de la palabra. La planta es inteligente y permanece viva dentro de una maceta.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Discurso Universal:** obtienes la capacidad de hacer que cualquier criatura pueda entender tus palabras. Como acción, elige una o más criaturas que puedas ver a 60 pies o menos de ti, hasta una cantidad igual a tu modificador por Carisma o menos (mínimo una criatura). Las criaturas que elijas te podrán entender mágicamente...
- ▶ **Fuente de inspiración:** Recuperas todos los usos de tu inspiración de bardo cuando acabes un descanso breve o prolongado.
- ▶ **Inspiración Constante:** Tus palabras inspiradoras son tan persuasivas que otros se sienten destinados al éxito. Cuando una criatura añada uno de tus dados de inspiración Bárbara a su prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación y la tirada falla, podrá conservarlo.
- ▶ **Inspiración bárbara:** 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.
- ▶ **Lengua de Plata:** Eres un experto en decir las palabras adecuadas en el momento justo. Cuando hagas una prueba de Carisma (Persuasión) o Carisma (Engaño), podrás sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.
- ▶ **Palabras Inquietantes:** Puedes hilar palabras entrelazadas con magia para inquietar a una criatura y hacer que dude de sí misma. Como acción adicional, gasta un uso de tu inspiración Bárbara y elige una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti. Tira el dado de inspiración Bárbara. La criatura deberá restar el res...
- ▶ **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 puedes lanzar. Estos conjuros cuentan como conjuros de bardo y se incluyen en el número de conjuros conocidos.

Rinhaldo de Argentins

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS CONOCIDOS	TRUCOS CONOCIDOS
4 0000	3 000	3 000	3 000	2 00	1 0				15	4

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	Burla dañina	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	Guardia de cuchillas	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
	Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.					
Truco	Mano de mago	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
Truco	Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
<input type="checkbox"/> 1	Curar heridas	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.					
<input type="checkbox"/> 1	Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/> 1	Perdición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.					
<input type="checkbox"/> 2	Hacer aúcos	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.					
<input type="checkbox"/> 2	Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.					
<input type="checkbox"/> 3	Contrahechizo	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
	Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.					
<input type="checkbox"/> 3	Disparar magia	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.					
<input type="checkbox"/> 3	Imagen mayor	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
	Crees la imagen de un objeto, criatura y algún otro fenómeno visible de hasta 20 pies. La imagen parece real, incluyendo sonidos, olores y temperatura correspondiente a lo que representa. Puedes moverla como una acción. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación).					
<input type="checkbox"/> 3	Imponer maldición	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.					
<input type="checkbox"/> 3	Llamar al relámpago	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
	Crees una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d6 de relámpago (más 1d6 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/> 4	Destierra	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.					
<input type="checkbox"/> 4	Puerta dimensional	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
	Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que deseas 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.					
<input type="checkbox"/> 5	Animar objetos	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
	Hasta 10 objetos no mágicos que nadie lleve ni transporte cobran vida (Medianos cuentan como 2, Grandes como 4 y Enormes como 8. Los das órdenes como acción adicional. Son constructos con CA, PG, ataques, FUE y DES según tamaño). Puedes animar 2 objetos más por cada nivel de conjuro por encima de 5.					
<input type="checkbox"/> 5	Apariencia	Ilusión	1 acción	8 horas	30 pies	V, S
	Cambia la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, puede superar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraz la apariencia física, la ropa, armadura, armas y equipo.					
<input type="checkbox"/> 5	Curar heridas en masa	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.					
<input type="checkbox"/> 5	Ola destructora	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V
	Golpeas el suelo, creando un estallido de energía divina que se propaga desde ti. Cada criatura que elijas a 30 pies de ti debe realizar una TS de Constitución. Si falla, sufre 5d6 de daño de trueno, 5d6 de daño radiante o necrótico y caer al suelo tumbada. Si tiene éxito, sufre la mitad y no cae.					
<input type="checkbox"/> 6	Desintegrar	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	De tu dedo sale un rayo verde hacia un objetivo (criatura, objeto o creación mágica) dentro del alcance. Debe superar una TS de Destreza o recibir 1d6+40 puntos de daño por fuerza. Si reduce sus PG a 0, se desintegra. El daño aumenta 3d6 por cada nivel de conjuro por encima de 6.					