



Donovan alias "Don Ovan"  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 3

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Inkisor

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+2

14

**DESTREZA**

+3

16

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

+2

15

**SABIDURÍA**

0

11

**CARISMA**

+4

18

- Fuerza +2
- Destreza +5
- Constitución +2
- Inteligencia +2
- Sabiduría 0
- Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +5
- Arcanos +3
- Atletismo +3
- Engañar +8
- Historia +3
- Interpretación +6
- Intimidar +5
- Investigación +3
- Juego de Manos +7
- Medicina +1
- Naturaleza +3
- Percepción +1
- Perspicacia +1
- Persuasión +6
- Religión +3
- Sigilo +4
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA      +4 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+4	1d8 +2 perforante
Daga	+4	1d4 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

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

**Idiomas:**

Humano Elfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Coraza CA 14

Laud, 2 pociones de curación, 1 poción curación mayor, kit de Artista, 1152po

1poción 4d4+4 curaxion palanca, martillo, 5 raciones (coconjuro lvl1 o lvl2 usado)

(coinspiración de bardo usada), pañuelo limbo portátil.

EQUIPO

Sólo me conformo con la perfección. Puedo cambiar mi estado de ánimo o mi manera de pensar tan rápido como le cambio la tonalidad en una canción.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Creatividad. El mundo está necesitado de ideas nuevas y acciones audaces. (Caótico)

IDEALES

Quiero ser famoso, cueste lo que cueste.

VÍNCULOS

Una vez ridiculicé a un noble que todavía quiere mi cabeza. Fue un error que probablemente vuelva a repetir.

DEFECTOS

**Bardo Nivel 3:**

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Competencias adicionales
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Inspiración de Combate
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia

RASGOS Y ATRIBUTOS

## Donovan alias "Don Ovàn"

NOMBRE DEL PERSONAJE

De complexión atlética, piel blanca y fina que parece porcelana lo cual indica que lleva una profunda vida nocturna y se esconde del sol, ojos verdes Esmeralda y pelo negro color obsidiana, viste de negro y morado resaltando a la vista haciendo juego con su palidez y con cara arrogante con los brazos en jarrá la mayor parte del tiempo.

APARIENCIA



APARIENCIA

Busca la gloria y la mujer (u hombre) perfectos, pero no se conforma con nadie que sea menos que él, y tal persona no existe (narcisista) también le desagradó la suciedad y la idea de tener sexo con cualquiera le da asco la idea por que lo ve sucio eso de sudar e intercambiar fluidos con gente corriente no a su altura.

NOTAS ADICIONALES

Hubo un tiempo lejano  
Un joven quiso ser bardo  
Oooooohoooohoh!  
Tenía talento en exceso  
Que mucho más perfectoooo

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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, recuperáis puntos de golpe adicionales.  
- Puntos de golpe recuperados: 1d6
- ▶ **Competencias adicionales:** Cuando te unes al Colegio del Valor en el nivel 3, ganas competencia con armadura media, escudos y armas marciales.
- ▶ **Inspiración bárdica:** Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 60 pies. En los 10 minutos siguientes, puede sumar el dado a una prueba de característica, tirada de ataque o TS. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso largo.  
- Dado de bardo: 1d6
- ▶ **Inspiración de Combate:** En el nivel 3 también aprendes a inspirar a otros en la batalla. Una criatura que tiene un dado de inspiración de Bardo tuyo puede tirar ese dado y agregarlo a una tirada de daño. Alternativamente, cuando se realiza una tirada de ataque contra la criatura, esta puede usar su reacción para tirar e...
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos). Puedes utilizar lanzamiento ritual. Puedes usar un instrumento como foco.
- ▶ **Pericia:** Elige dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que utilice cualquiera de las competencias elegidas.

RASGOS

Donovan alias "Don Ovan"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burra dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).					
	Truco <u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
	Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	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 muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Susurros disonantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Una melodía discrepante que sólo una criatura puede oír le produce un terrible dolor. Si falla una TS de Sabiduría, sufre 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño psíquico y debe usar su reacción para alejarse de ti. Si supera la tirada, sufre la mitad de daño y no se mueve.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Corona de la locura</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
	Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar encantado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.					