

# DUNGEONS & DRAGONS

Brershur Uhrei

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 1

CLASE Y NIVEL

Tieflings de Glasya

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Brenna

JUGADOR

Basado en Brendon Uriel...

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

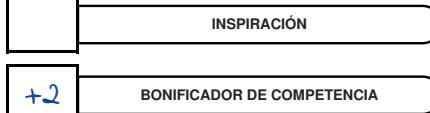
17

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +5
- Arcanos 0
- Atletismo +2
- Engañar +5
- Historia 0
- Interpretación +5
- Intimidar +3
- Investigación 0
- Juego de Manos +3
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción +2
- Perspicacia 0
- Persuasión +3
- Religión 0
- Sigilo +3
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES



13

+3

30

CA INICIATIVA VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE Monalisa BONIF. +5 DAÑO/TIPO 1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Abisal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Me encanta un buen insulto, incluso uno dirigido a mí.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Belleza. Cuando actúo, hago del mundo algo mejor de lo que era. (Bueno)

IDEALES

Quiero ser famoso, cueste lo que cueste.

VÍNCULOS

Haré cualquier cosa para obtener fama y renombre. Me pierdo por una cara bonita.

DEFECTOS

Tieflings de Glasya:

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal
- Legado de Malebolgia

Bardo Nivel 1:

- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros

- Sin not a tragedie

Brersh'hor Uhrei

NOMBRE DEL PERSONAJE

1.80, piel azulada, ojos color miel, vestido de preciosas sedas negras y oro.

APARIENCIA



APARIENCIA

¿que como me convertí en el flautista de *"My Alchemical Romance"*? Sencillo, me pierde una cara bonita, sobre todo si esa cara bonita está acompañada de una bonita voz, y sobre todo si esa bonita voz va acompañada de un precioso cu... ¡Ah lo que ibamos! Estaba yo tranquilo caminando por la ciudad cuando algo ocurrió, estalló la torre de un gran mago, y como pude saí de allí antes de que el polvo, los escombros y la magia me alcanzaran, aquello fue una tragedia, por lo visto aquel mago estaba experimentando con conjuros y algo salió mal, cuando la zona del desastre fue accesible, nos acercamos para ayudar a los posibles heridos, y bajo los escombros estaba él (inserte personaje), con una voz preciosa y una maldita cara bonita, resultó ser un bardo y no me pude negar a ayudar a un colega de gremio, ya sabes... por si tenía contactos y esas cosas, jajá. Nos hicimos amigos y resultó que tenía dos amigos más, también bardos y juntos fundamos una banda de bardos. Sacamos grandes composiciones como "Welcome to Waterdeep" o "Helehnja", solo puedo decir: Hey look ma' I

#### HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

▶ **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar elconjuro Represión infernal como unconjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar elconjuro oscuridad una vez con este r...

▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

▶ **Legado de Malebolgia:** Conoces el truco Ilusión menor. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar Disfrazarse una vez usando este rasgo, pudiendo volver a lanzarlo tras un descanso largo. A nivel 5, puedes lanzar Invisibilidad una vez, recuperando la habilidad para lanzarlo tras un descanso corto. El Carisma es tu habil...

▶ **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

▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar unconjuro debes conocerlo y gastar un espacio deconjuro igual al nivel deconjuro o superior (salvo trucos). Puedes utilizar lanzamiento ritual. Puedes usar un instrumento como foco.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Brersh'hor Uhrei

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1  
2  
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
4  
CONOCIDOSTRUCOS  
2  
CONOCIDOS

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).					
Tiruco	Iaumaturgía	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.					
<input type="checkbox"/>	1 Risa horrible de Tasha	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.					
<input type="checkbox"/>	1 Temblor de tierra	Evocación	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
	Causas un temblor en el suelo dentro del alcance. Cada otra criatura que no seas tú en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, una criatura recibe 1d6 de daño contundente y es derribada.					