

Bres'shor Uhrei

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 1

CLASE Y NIVEL

Tieflings de Glasya

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Brenna

JUGADOR

Basado en Brendon Urie...

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza 0
- ☒ 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

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Monalisa

BONIF.

+5

DAÑO/TIPO

106 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Sin not a tragedie

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

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: 106
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

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

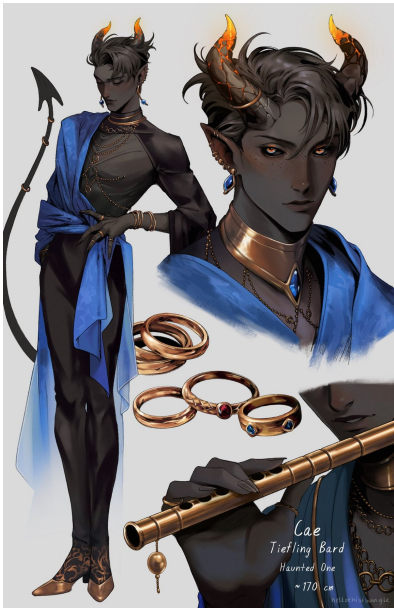
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Bresh'or 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 cur, ¡¡ lo que íbamos! Estaba yo tranquilo caminando por la ciudad cuando algo ocurrió, estalló la torre de un gran mago, y como pude salí 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 no ayudar a un colega de gremio, ya sabes... por si tenía contactos y esas cosas, ¡¡. 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 'Helehnya', solo puedo decir: Hey look ma'!

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 el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este ra...
- ▶ **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 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.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

200

TRUCOS

CONOCIDOS

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burla 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>Taumaturgia</u>	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 ojs.						
☐	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	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.						
☐	1 <u>Tembor de tierra</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Causas un temblor en el suelo dentro del alcance. Cada otra criatura que no seas tu 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.						