

Adranos “Glory” Kiranon



Thiefling

Darkvision.

Thanks to your infernal heritage, you have superior vision in dark and dim conditions. You can see in dim light within 60 feet of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness only shades of gray.

Hellish Resistance

You have resistance to fire damage.

Infernal Legacy

You know the thaumaturgy cantrip.

You can cast the hellish rebuke spell once per day as a 2nd-level spell.

You can also the darkness spell once per day.

Charisma is your spellcasting ability for these spells.

Bard

Bardic inspiration

You can inspire others through stirring words or music. To do so, you use a bonus action on your turn to choose one creature other than yourself within 60 feet of you who can hear YOU. That creature gains one Bardic Inspiration die, a d8. Once within the next 10 minutes, the creature can roll the die and add the number rolled to one ability check, attack roll, or saving throw it makes. The creature can wait until after it rolls the d20 before deciding to use the Bardic Inspiration die, but must decide before the DM says whether the roll succeeds or fails. Once the Bardic Inspiration die is rolled, it is lost. A creature can have only one Bardic Inspiration die at a time.

You can use this feature a number of times equal to your Charisma modifier (a minimum of once). You regain any expended uses when you finish a long rest (or short see Font of Inspiration).

Song of Rest

Beginning at 2nd level, you can use soothing music or oration to help revitalize your wounded allies during a short rest. If you or any friendly creatures who can hear your performance regain hit points at the end of the short rest, each of those creatures regains an extra 1d6 hit points.

Font of Inspiration

Beginning when you reach 5th level, you regain all of your expended uses of Bardic Inspiration when you finish a short or long rest.

College of Valor

When you join the College of Valor, you gain proficiency with medium armor, shields, and martial weapons.

Combat Inspiration

You learn to inspire others in battle. A creature that has a Bardic Inspiration die from you can roll that die and add the number rolled to a weapon damage roll it just made. Alternatively, when an attack roll is made against the creature, it can use its reaction to roll the Bardic Inspiration die and add the number rolled to its AC against that attack, after seeing the roll but before knowing whether it hits or misses.

Adranos “Glory” Kiranon

Een thiefling, de kruising van een demon of duivel met een mens achtige wordt over het algemeen geschuwd en men loopt graag een paar blokjes om om een dergelijke persoon te ontwijken. Gelukkig zijn thieflings zeldzaam. In Hoog Senarie, een land waar magie centraal staat, hebben wat avontuurlijkere wizards voor een iets groter aantal thieflings in Hoog Sendarie gezorgd, en worden daar dus iets minder geschuwd (mensen lopen 1 blokje om ipv 2).

Adranos maakte deel uit van een groep troubadours die door Hoog-Sendarie reisden, en soms een uitstapje maakten naar de buurdorpen. Deze groep had hem omarmt en hem geleerd om zijn scherpe tong te gebruiken om het publiek te vermaken in plaats van een knokpartij te beginnen. Deze groep was zijn thuis en familie. Zijn luit, vervaardigd uit speciaal hout uit Glad Heleg was een cadeau van zijn groep toen hij 10 jaar bij hun zat. Helaas komt aan alle het mooie een eind.

Op een dag moesten ze optreden bij een baron in een mijnstad Kal' Khro. In de stad woonden veel dwergen die onder erbarmelijke omstandigheden moesten werken in de mijnen. De sfeer in de stad alleen al had een teken moeten zijn dat het die avond goed mis zou gaan. Nog voor de avond over was beval de Baron, die in een bijzonder slechte bui was die dag, de executie van Adranos en zijn metgezellen. Gelukkig voor dat die opdracht tot uitvoer gebracht kon worden sprongen er 4 avonturiers tevoorschijn.: Een Half-Orc, een Halfling, een Human en een Elf. Ze hadden al de hele dag de Baron dwars zeten en dit was hun uiteindelijke doel. Tijdens het gevecht vielen enkele van Adranos' troubadours groep. Het gevecht was moeilijk maar dankzij Adranos zijn magische muzikale ondersteuning kregen de avonturiers uiteindelijk de overhand. Helaas wist de Baron te ontsnappen. Met zijn troubadours groep uit elkaar gevallen en brandend van wraakzucht besloot Adranos zich aan deze groep avonturiers toe te voegen.