



kaeka morningstars
NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 5

CLASE Y NIVEL

Charlatán

TRASFONDO

Mate

JUGADOR

Replicante (MMoTM)

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

9 partidas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+2

14

- ☐ Fuerza 0
- ☒ Destreza +7
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +3
- ☐ Sabiduría +1
- ☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +10
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +5
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +2
- ☒ Intimidar +8
- ☒ Investigación +3
- ☒ Juego de Manos +7
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +4
- ☐ Perspicacia +1
- ☒ Persuasión +5
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +10
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+5

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 38

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

Tengo una broma para cada ocasión, en especial en ocasiones en las que el humor es inapropiado. "además de apreciar una buena broma hacia mis amigos o conocidos" Soy un jugador nato que no puede resistirse a arriesgarse por una potencial recompensa.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Amistad. Los bienes materiales van y vienen. Los vínculos de la amistad duran para siempre. (Bueno)

IDEALES

Una persona poderosa mató a alguien a quien amaba. Alguno de estos días tendré mi venganza.

VÍNCULOS

Soy demasiado codicioso para mi propia seguridad. No puedo resistir a arriesgarme si hay dinero involucrado.

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ダークネスス...	+7	1d8 +4 perforante
暗闇 (Kurayami)	+7	1d4 +4 perforante
血の湯気 (Chino)	+7	1d4 +4 perforante
Arco corto	+7	1d6 +4 perforante
diligencia	+8	1d6 +5 cortante
tessen mejorado	+8	2d4 +5 perforante
hidden blade (da...	+8	1d4 +5 perforante
arma oculta (ma...	+8	1d4 +5 perforante
vahlok - Aliento	0	2d10 Fuego

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de falsificación

Idiomas:

común, elfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado (geosello nutrición) CA 12
- Herramientas de ladrón
- Pack de explorador de mazmorras
- 0 Pendientes Plateados - Rango D
- Poción - Curación x5
- Sombrero espectacularmente genial poderoso (Director: Kisuke Urahara)
- Manto del Cazador Errante
- broche del padre de kaeka
- 千の顔のマスク (Sen no kao no masuku)
- Paquete Estimulante
- El Remanente de una persona: Sunshower(broche maravilloso, raro y vinculación)
- vahlok - Aliento
- pins de torikaeko y kaeka
- cristal kyber morado de kaeka
- 0 Pendientes Plateados - Rango C
- Lumina aniversario
- libro magico regalo de wobus

"El Mundo verde y sus secretos"

"puedes considerarlo mi forma de animarte a continuar tu camino por las plantas".

"guerrero espada de fuego"
"ninja nuestro"

EQUIPO

Replicante (MMoTM):

- Instintos Cambiantes
- Cambiaformas

Picaro Nivel 5:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 3d6
- Cuchillas Psíquicas
- Esquiva asombrosa
- Jerga de Ladrones
- Poder Psiónico: 6 dados de Energía Psiónica (d8)

Rasgos personalizados:

- Buena puntería (libro de tasha para todo)

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

“Una replicante de las calles”

En las frías y sucias calles de waterdeep se encontraba un bebé, uno nacido hace tan poco que aun lloraba por su madre, abandonado en una cesta pequeña cubierto por unas sabanas gastadas, ahí se encontraba, la bebe sola, con frío que luego sería nuestra kaeka.....pero ahora era solo una bebe que sería rescatada por alguien que solo pasaba por ahí.....un hombre que caminaba encapuchado por la fría noche que al escuchar el llanto de un bebé se acercaría a buscar el origen de aquel, eventualmente encontrando a kaeka...la llevaría con canasta y todo, tapandola con su túnica se la llevaría a su casa.....la bebe fue adoptada por un hombre que sería su nueva familia

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Instintos Cambiantes: Gracias a tu conexión con el reino feérico, adquirir competencia en dos de las siguientes habilidades a tu elección: Engañar, Perspicacia, Intimidación, Interpretación o Persuasión.

► Cambiaformas: 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 ...

► Acción astuta: Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Esconderte.

► Ataque furtivo: Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.
- Daño adicional: 3d6

► Cuchillas Psíquicas: Puedes hacer que tu poder psiónico se manifieste en forma de resplandecientes cuchillas de energía psíquica. Siempre que uses la acción de Atacar, podrás hacer que aparezca una cuchilla psíquica en tu mano libre y realizar el ataque con esa arma. Esta cuchilla mágica es un arma cuerpo a cuerpo se...

► Esquiva asombrosa: Cuando un atacante que puedas ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.

► Jerga de ladrones: Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la germanía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

► Poder Psiónico: Albergas una fuente de energía psiónica en tu interior. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psiónica, que son d6. Tienes una cantidad de estos dados igual al doble de tu bonificador por competencia, y sirven para alimentar los distintos poderes psiónicos que posees, que se exp...
- 6 dados de Energía Psiónica (d6)

► Buena puntería (libro de tasha para todo): Rasgo de picaro nivel 3. como acción adicional, te das ventaja en la siguiente tirada de ataque en el turno actual, puedes usar esta acción adicional solo si no te has movido durante este turno y después de usar este rasgo, tu velocidad es reducida a 0 hasta el final del turno actual