



Coseno

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo (Tasha) 2

CLASE Y NIVEL

Coseno, seno y tangente

TRASFONDO

Miss Venus

JUGADOR

Goblin

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+4

18

☐ Fuerza +2

☒ Destreza +5

☐ Constitución +4

☐ Inteligencia +1

☐ Sabiduría +1

☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +3

☐ Arcanos +1

☒ Atletismo +4

☒ Engañar +6

☐ Historia +1

☐ Interpretación +4

☐ Intimidar +4

☐ Investigación +1

☒ Juego de Manos +5

☐ Medicina +1

☐ Naturaleza +1

☐ Percepción +1

☐ Perspicacia +1

☒ Persuasión +6

☐ Religión +1

☒ Sigilo +5

☐ Supervivencia +1

☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

+3

30

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 21

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Estoque +5 1d8 +3 perforante

Guitarra +5 1d6 +3 Contunden.

Daga +5 1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Me enorgullezco de mi reputación y la utilizo para mi beneficio. Disfruto desafiando las expectativas de los demás sobre mí.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Ya no me importan las reglas o la moralidad de otros. (Caótico)

IDEALES

Seno y Tangente

VÍNCULOS

Me siento cómodo manipulando o engañando para salir adelante.

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales

- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de envenenador, Útiles de envenenador

Idiomas:

Comun, Elfico y Goblin

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

- Paquete de artista

EQUIPO

Goblin:

- Edad

- Tipo de criatura

- Linaje feérico

- Huida ágil

- Furia de los pequeños

- Visión en la oscuridad

Bardo (Tasha) Nivel 2:

- Aprendiz de mucho

- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6

- Competencias

- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6

- Inspiración mágica

- Lanzamiento de conjuros

Rasgos personalizados:

- Último Bastion

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Seno, Coseno y Tangente

Estos tres pequeños vándalos empezaron en un pequeño pueblo del valle del Loto. Solían ser los principales causantes de pequeños disturbios en la ciudad y se harían llamar "El grupo al Cubo". Este nombre se debía a que su pueblo era de artifices que hablaban de trigonometría y, al escuchar la importancia de esos términos, decidieron que esos serían sus nombres.

Este trío del engaño estaba formado por Tangente, un pequeño goblin que se dedicaba a estafar a la gente para que creyeran que Thyren es un dios goblin que nadie más recuerda. Luego está Coseno, la dama del equipo, quien desde pequeña se sintió fascinada al ver lo atractivos que eran los legionarios santos de la gran Dur Kazad. Por eso, decidió que algún día encontraría uno para ella. Y por último, Seno, la mente criminal

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Edad:** Los goblins alcanzan la edad adulta alrededor de los 8 años. Envejecen notablemente más rápido que los humanos y, aunque pocos goblins viven hasta la vejez, los más cautelosos rara vez viven más de 60 años.

► **Tipo de criatura:** Eres un humanoide. También se te considera un goblinoides para cualquier requisito previo o efecto que requiera que seas un goblinoides.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado.

► **Huida ágil:** Puedes usar la acción de Destabarse o Esconderte como acción adicional durante cada uno de tus turnos.

► **Furia de los pequeños:** Cuando dañes a una criatura con un ataque o conjuro y el tamaño de la criatura sea mayor que el tuyo, puedes hacer que el ataque o conjuro produzca daño adicional a la criatura. Este daño es igual a tu nivel. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que no termines un descanso corto...

► **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a menos de 60 pies de ti como si fuera luz brillante, y en oscuridad como si fuera luz tenue. No se puede discernir el color en la oscuridad, solo los tonos de gris.

► **Aprendiz de mucho:** A partir del nivel 2, 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:** Puedes tocar música o hacer 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, recuperarás puntos de golpe adicionales.
- Puntos de golpe recuperados: 1d6

► **Competencias:** Obtienes las siguientes competencias.

► **Inspiración bárdica:** Puedes inspirar a los demás con palabras o música emotivas. Para hacerlo, usa una acción adicional durante tu turno para elegir una criatura a menos de 60 pies de ti que no seas tú mismo y que pueda oírte. Esa criatura recibe un dado de inspiración de bardo. Una vez durante los siguientes diez minutos...
- Dado de bardo: 1d6

► **Inspiración mágica:** Si una criatura tiene un dado de inspiración bárdica dado por ti y lanza un conjuro que recupere puntos de golpe o haga daño, la criatura puede tirar ese dado y elegir una criatura afectada por el conjuro. Añade el número que salga en el dado como un bonus a los puntos de golpe o de daño hechos. ...

► **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido a desenmarañar y a remodelar el tejido de la realidad en armonía con tus deseos y la música. Tus conjuros forman parte de tu vasto repertorio, son magia que puedes aplicar a diferentes situaciones.

► **Último Bastión:** Cuando caes a 0 puntos de vida, puedes usar tu reacción para quedar en 1 punto de vida en su lugar. Puedes usar esta habilidad una vez por descanso largo. Al alcanzar el nivel 5 puedes intentar forzarla una segunda vez antes de un descanso largo, pero obtienes 2 puntos de cansancio.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

3

○○○

NIVEL 3

NIVEL 5

NIVEL 7

NIVEL 9

5

CONOCIDOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burta 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>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<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.						