



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

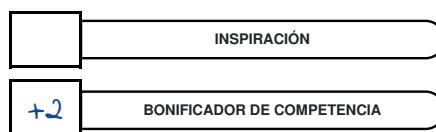
CARISMA	+4
	18

<input type="radio"/> Fuerza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+5
<input type="radio"/> Constitución	+4
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+6

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+6
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	+4
<input type="radio"/> Intimidar	+4
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+5
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input type="radio"/> Percepción	+1
<input type="radio"/> Perspicacia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+6
<input type="radio"/> Religión	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+5
<input type="radio"/> Supervivencia	+1
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

## HABILIDADES



Puntos de Golpe Máximos 21

## PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

## PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+5	1d8 +3 perforante
Guitarra	+5	1d6 +3 Contunden..
Daga	+5	1d4 +3 perforante

## ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Paquete de artista

## 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, Elfo y Goblin

## OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

## EQUIPO

## RASGOS Y ATRIBUTOS

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

## 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 Bastión

Coseno

NOMBRE DEL PERSONAJE

Una goblin con cara de tontita y piel verde

APARIENCIA



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 artífices 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 cautelesos rara vez viven más de 60 años.

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

► **Línea feérica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado.

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

► **Furia de los pequeños:** Cuando dasñas 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, recuperáis puntos de golpe ad...

- Puntos de golpe recuperados: 1d6

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

► **Inspiración bardica:** 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 oírtre. Esta 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 bardica 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 numero 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Coseno

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo (Tasha)

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3  
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

5  
CONOCIDOS

TRUCOS

2  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	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).					
Truco	Prestidigitación	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 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 Susurros disonantes	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.					