



Daphne

NOMBRE DEL PERSONAJE

Alto elfo

ESPECIE

Pícaro 4

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

4

NIVEL

5150

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+6

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

14

FUERZA

+1

12

MODIFICADOR

PUNT

0 +1 Salvación

INTELIGENCIA

-1

9

MODIFICADOR

PUNT

0 +1 Salvación

CLASE
ARMADURA

16

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

23

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

4d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+4

19

MODIFICADOR

PUNT

0 +6 Salvación

SABIDURÍA

+2

14

MODIFICADOR

PUNT

0 +2 Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

12

MODIFICADOR

PUNT

0 +1 Salvación

CARISMA

0

10

MODIFICADOR

PUNT

0 0 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Daga	+6	1d4 +5 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil, Infrecuente,
Estoque Adamantino de Faelar	+4	2d8 +4 perf.	variable, Infrecuente, Objeto mágico, Sutil
Arco corto +1	+7	1d6 +5 vari.	variable, A dos manos, Distancia, Infrecuente, Maestría: Molestar, Munición, Objeto mágico

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Monedas
- Herramientas de ladrón
- Paquete de ladrón
- Útiles de envenenador
- Veneno básico*4
- Piedras mensajeras
- Aljaba
- Aljaba
1d20+CAR/CD 12/cantidad de venenos
1d6+1 para tiempo
Hasta el 06/09

RASGOS Y ATRIBUTOS

Alto elfo:
- Visión en la oscuridad
- Trance
- Linaje feérico
- Alto elfo
Pícaro Nivel 4:
- Acción astuta
- Asesinar
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Herramientas de asesino
- Jerga de ladrones
- Maestría con armas
- Puntería certera
Dotes:
- Envenenador
- Alerta

HABILIDADES

- | | |
|---|---|
| ☒ +6 Acrobacias | ☐ +2 Medicina |
| ☐ +1 Atletismo | ☐ -1 Naturaleza |
| ☐ -1 Conoc. Arcano | ☒ +4 Percepción |
| ☒ +2 Engaño | ☐ +2 Perspicacia |
| ☐ -1 Historia | ☒ +2 Persuasión |
| ☐ 0 Interpretación | ☐ -1 Religión |
| ☐ 0 Intimidación | ☒ +8 Sigilo |
| ☒ +1 Investigación | ☐ +2 Supervivencia |
| ☒ +8 Juego de Manos | ☐ +2 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta, Estoque, Herramientas de ladrón, látigo
Idiomas:
Común, elfo, jerga de ladrones y enano

Daphne

NOMBRE DEL PERSONAJE

Elfa joven, atlética y ágil que se camufla con facilidad, su cara es común pero sus ojos son astutos. Cabello castaño que suele llevar en un moño o coleta media dejando sueltos varios mechones frontales. Lo único destacable en ella son sus piercings tanto en cejas y orejas como sus sangrantes labios pintados.

APARIENCIA



APARIENCIA

Armadura de cuero, 2 dagas, espada corta, arco corto, 20 flechas, aljaba, herramientas de ladrón y paquete de ladrón

NOTAS ADICIONALES

Una tarde lluviosa Maeve y Faelar viajaban con su hija de dos meses, Daphne, en un carruaje escottado con 2 guardias camino a una ciudad lejana para comerciar con nuevas joyas. Ella procediendo de una familia élfica prudente y él como gran artesano drow criado en la superficie se movían de ciudad en ciudad para aumentar aún más sus finanzas.

De pronto el conductor gritó sordamente y un peso muerto cayó al suelo seguido por dos guardias y el galope de los caballos huyendo. Faelar sacó su daga y salió del carro pero no tuvo tiempo ya que una flecha le atravesó haciendo que cayese al interior sin habla. Tras unos segundos de shock y sujetar al bebé fuertemente contra su pecho, Maeve vació uno de los cofres arrojando las joyas y metió a Daphne dentro justo cuando los pasos se acercaban corriendo. Uno de los bandidos tomó su brazo y la arrojó fuera del carruaje mientras ella gritaba por piedad pero por su espalda otro asaltante rajó su cuello y terminó con su vida al instante.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.

► Trance: No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

► Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado.

► Alto elfo: Conoces el truco prestidigitación. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir ese truco por otro truco diferente de la lista de conjuros mágicos. A nivel 3 aprendes el conjuro Detectar magia y a nivel 5 Paso brumoso.

► Envenenador: Mejora Destreza o Inteligencia en 1, ignora resistencias al daño de veneno y permite fabricar y aplicar venenos que infligen daño adicional igual a 2d6 y el estado de envenenado, si el objetivo falla una tirada de salvación contra tu CD.

► Alerta: Cuando tires iniciativa, puedes sumar tu bonificador por competencia a la tirada. Justo después de tirar iniciativa, puedes cambiar tu iniciativa con la de un aliado que esté dispuesto a hacerlo en el mismo combate.

► Acción astuta: Tu agilidad mental y tu rapidez te permiten moverte y actuar con presteza. En tu turno, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones como acción adicional: correr, destrabarse o esconderse.

► Asesinar: En el primer asalto del combate, tienes ventaja para atacar a cualquier criatura que no haya actuado y tu ataque furtivo hace daño adicional igual a tu nivel de pícaro. Además, tienes ventaja en tiradas de iniciativa.

► Ataque furtivo: Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura a la que aciertes con una tirada de ataque si tienes ventaja en la tirada y si ha sido utilizando un arma sutil o a distancia. No necesitas tener ventaja en la tirada de ataque si al menos uno de tus aliados está a 4,5 metros.
- Daño adicional 2d6

► Herramientas de asesino: Consigues útiles de envenenador y útiles para disfrazarse y tienes competencia con ellos.

► Jerga de ladrones: Has aprendido varios idiomas en las comunidades donde empleabas tus talentos de pícaro. Conoces la jerga de ladrones y otro idioma de tu elección.

► Maestría con armas: Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como dagas y arcos cortos. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas.

► Puntería certera: Como acción adicional, te concedes ventaja en tu siguiente tirada de ataque del turno actual. Solo puedes usar este rasgo si no te has movido durante este turno y, después de usarlo, tu velocidad es 0 hasta el final del turno.

RASGOS