



Lilith, la Daga Encantadora...
NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 9

CLASE Y NIVEL

Elfo de Aereni

ESPECIE

Cortesano

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

vertedian

JUGADOR

lv6.26 xp

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
8

DESTREZA
+4
18

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
+2
14

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
+1
12

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+8
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+6
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input type="radio"/> Carisma	+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+8
<input type="radio"/> Arcanos	+2
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+9
<input type="radio"/> Historia	+2
<input type="radio"/> Interpretación	+1
<input type="radio"/> Intimidar	+1
<input type="radio"/> Investigación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+12
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+8
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+9
<input type="radio"/> Religión	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+12
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+4	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +4 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 66

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
espada corta (co.)	+9	1d6+1d8 +5 perforante
dagas	+8	1d4 +4 perforante
ataque furtivo	0	5d6
Arco corto	+8	1d6 +4 perforante
filo atronador (m..)	0	2d8
lanza dardos	+8	1d4 +4
espada corta (co.)	+8	1d6+1d8 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

18

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

común, elfo, infernal, silvano y jerga de ladrones

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Despreocupada y hedonista. Vive para el momento y busca maximizar su disfrute personal. Le fascinan los placeres de la vida, desde la buena comida hasta los encuentros más apasionados, y no teme tomar riesgos para obtenerlos. Juegona y burlona, Lilith disfruta de la diversión en todas sus formas. Le gusta bromear, coquetear y provocar a quienes la rodean. Para ella, la vida es un juego, y siempre busca disfrutar al máximo invitando a todos al riesgo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Hedonismo: "Si no lo disfrutas, ¿para qué sirve?" Lilith busca placer en todas sus formas, ya sea la emoción de un robo exitoso, el sabor de un vino exquisito o los placeres más íntimos de la vida. Este ideal la lleva a aprovechar cada oportunidad para experimentar lo mejor del mundo, sin importar las IDEALES

"La única criatura que jamás me ha juzgado ni traicionado." Noctis no es solo un compañero, es un símbolo de las noches solitarias y los momentos en los que Lilith no confía en nadie más. Este búho ha estado con ella en sus momentos más oscuros, observando silenciosamente y ofreciendo una VÍNCULOS

Hedonismo desenfrenado: "¿Por qué resistirse a los placeres cuando puedes tenerlos todos?" Lilith tiene una tendencia a dejarse llevar por sus deseos. Ya sea por una apuesta arriesgada, una noche de pasión o el impulso de gastar en lujos innecesarios, su búsqueda de placer la pone en situaciones DEFECTOS

Elfo de Aereni:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pericia Aereni
- Truco

Pícaro Nivel 9:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 5d6
- Emboscada Mágica
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de Ladrones
- Lanzamiento de conjuros
- Prestidigitación de Mano del Mago

Dotes:

- Móvil
- Precisión Ética

Lilith, la Daga Encantadora...

NOMBRE DEL PERSONAJE

la foto y mide 1.80

APARIENCIA



APARIENCIA

Lilith es un misterio que pocos logran desentrañar, y quienes lo intentan, generalmente terminan atrapados en su red de encantos antes de darse cuenta. Su sonrisa puede ser un arma más letal que su daga, y sus ojos, de un brillo inquietante, son capaces de desarmar incluso al más resistente. No obstante, detrás de esa fachada carismática y seductora, Lilith guarda una vida llena de secretos, placeres y letalidad.

Lilith vive en un delicado equilibrio entre dos mundos: el de las sombras y el del deseo. En su día a día, se la conoce como una cortesana de inigualable belleza y presencia, capaz de embelesar con una simple mirada o un movimiento casual de su cuerpo. Los nobles la buscan por el placer de su compañía, los mercaderes por la astucia de sus consejos, y los viajeros por una noche de diversión que jamás olvidarán.

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y, en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

▶ **Pericia Aleren:** Elige una habilidad o competencia con herramientas proporcionada por tu raza, clase o trasfondo. Tu bonificador de competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que realices utilizando.

▶ **Truco:** Conoces un truco de tu elección de la lista de hechizos de clérigo o mago. Tu habilidad de lanzar hechizos depende de la clase que hayas elegido: Sabiduría para clérigo o Inteligencia para mago.

▶ **Móvil:** Tu velocidad aumenta en 10 pies. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante este turno. Tras atacar cuerpo a cuerpo a una criatura (impactos o no), no provocarás ataques de oportunidad de esa criatura durante el resto del turno.

▶ **Precisión Élfica:** La precisión de los elfos es legendaria, especialmente la de sus arqueros y lanzadores de conjuros. Tienes una puntería insólita con aquellos ataques que dependen de la precisión más que de la fuerza bruta. Obtienes los beneficios siguientes: Incrementa tu puntuación de Carisma, Destreza, Intel...

▶ **Acción astuta:** Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con destreza, 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, Desrabarse o Esconderte.

▶ **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infijir 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 5d6

▶ **Emboscada Mágica:** Empezando en el nivel 9, si estás escondido de una criatura en el momento en que lanzas un conjuro sobre ella, la criatura tiene desventaja en cualquier tirada de salvación contra el conjuro este turno.

▶ **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.

▶ **Evasión:** Cuando estás sujeto a un efecto que te permite hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, si tienes éxito en la tirada de salvación no recibes daño y, si fallas, solo recibes la mitad.

▶ **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.

▶ **Lanzamiento de conjuros:** Ganas la habilidad de lanzar conjuros de la lista de conjuros de mago. La inteligencia es tu característica de lanzamiento de conjuros.

▶ **Prestidigitación de Mano del Mago:** Empezando en el nivel 3, cuando lanzas mano del mago, puedes hacer invisible la mano espectral y puedes hacer las siguientes tareas adicionales con ella. Puedes depositar un objeto que estés sosteniendo en un contenedor portado por otra criatura. Puedes coger un objeto de un contenedor portado ...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Lilith, la Daga Encantadora fake

NOMBRE DEL PERSONAJE

Embaucador arcano

CLASE SORTILEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

2

00

NIVEL 3

NIVEL 4

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Ella atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
		Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y luego queda envuelto en una energía explosiva.				
Tiruco	<u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
		Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de tu conjuro.				
Tiruco	<u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
		Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puedes atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.				
Tiruco	<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 báratja o ilusión menor.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
		Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
		Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
		Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Imagen silenciosa</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
		Creas la imagen puramente visual de un objeto, criatura o fenómeno visible no mayor que un cubo de 15 pies. Puedes usar tu acción para mover la imagen simulando movimientos naturales. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) revela la ilusión.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Contorno borroso</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
		Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
		Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.				