



Mirra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Caballero Infernal 4

CLASE Y NIVEL

Infernal del éxtasis

ESPECIE

Cortesano

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

vertedian

JUGADOR

XP 34

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +6
- ☒ Constitución +4
- ☐ Inteligencia -1
- ☐ Sabiduría 0
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +4
- ☐ Arcanos -1
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +9
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación +3
- ☒ Intimidar +5
- ☐ Investigación -1
- ☐ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza -1
- ☐ Percepción 0
- ☒ Perspicacia +2
- ☒ Persuasión +5
- ☐ Religión -1
- ☒ Sigilo +6
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+4

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 36

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Estoque
dardos x2
jabalina x5

BONIF.

+6
+6
+6

DAÑO/TIPO

1d8 +4 perforante
1d4 +4 perforante
1d6 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Paquete de explorador de mazmorras
- Símbolo Sagrado

EQUIPO

Encantadora: Su carisma natural la hace irresistiblemente atractiva. Sabe exactamente cómo hablar, moverse y comportarse para captar la atención de los demás. Curiosa: Mirra siempre busca aprender más sobre las personas, sus deseos y miedos. No por bondad, sino porque disfruta entender qué los hace vulnerables.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Cada uno debería ser libre de perseguir su propio estilo de vida (Caótico) Aspiración. Trabajo duro para ser el mejor en mi oficio. (Cualquiera)

IDEALES

VÍNCULOS

Hedonista: Vive para el placer en todas sus formas, ya sea físico, emocional o intelectual. A menudo prioriza su disfrute personal sobre cualquier otra cosa indiferente. Aunque no es malvada, no le interesa profundamente el bienestar de los demás. Si alguien sufre como resultado de sus acciones, lo

DEFECTOS

Infernal del éxtasis:

- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- Tipo de criatura
- Resistencia caótica
- Idiomas
- Magia del caos
- Mutación infernal
- Desventaja caótica

Caballero Infernal Nivel 4:

- Bendición de Moloch
- Bravado
- Competencias
- Contrato Diabólico
- Encantar Enemigos
- Equipamiento Inicial
- Interdicción
- Interdicto Funesto: Numero de Sellos: 4 (1d6 cada sello)
- Invocar el Infierno
- Invocar el Infierno (Moloch)
- Lengua Bífida
- Lista de Dones de Interdicción disponibles a elegir en Nivel 2
- Maestría de Combate
- Mejora de Puntuación de Característica
- Preceptos del Engaño

Dotes:

- Resiliente

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

, común, abisal, infernal, elfico, draconico, silvano, hablaprofunda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Mirra

NOMBRE DEL PERSONAJE

mede 1,85 cm

APARIENCIA



APARIENCIA

Mirra nació en el plano material, como cualquier humano, pero no era una niña común. Desde su nacimiento, su esencia demoníaca quedó manifiesta: una súcubo, un ser que combinaba la belleza sobrenatural y una conexión inherente con el deseo y el placer. A diferencia de muchos de su especie, que son creados en los infiernos o moldeados por pactos oscuros, Mirra simplemente era. Nadie la forjó ni la envió con un propósito divino o infernal; su existencia fue el resultado de un capricho cósmico, una convergencia de energía y caos que la hizo única.

Desde joven, Mirra comprendió su naturaleza y nunca trató de negarla. Sabía que sus habilidades no provenían de entrenamiento, sino de algo que corría por sus venas. Su encanto sobrenatural era algo que le salía natural, como respirar. Atraía a quienes la rodeaban, pero no lo hacía por malicia, al menos no al principio. Para ella, era

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los infernales del caos son inmortales al paso del tiempo, llegando a durar vivos hasta que son asesinados.
- ▶ **Alineamiento:** Los infernales del caos son puramente caóticos, la mayoría tienden a ir a sus raíces, siendo caóticos malvados por naturaleza, a excepción de algunas criaturas que pueden llegar a ser neutrales.
- ▶ **Tamaño:** Puedes elegir entre tamaño Mediano o Pequeño.
- ▶ **Tipo de criatura:** Eres considerado una criatura infernal.
- ▶ **Resistencia caótica:** Tienes resistencia al daño necrótico.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común, abisal e infernal.
- ▶ **Magia del caos:** Al escoger tu bonificador adicional para Carisma o Sabiduría, escoges también tu característica para lanzar los conjuros del caos. A nivel 1, puedes lanzar el truco Burla dañina o ilusión menor. A nivel 3, puedes lanzar el conjuro Hechizar persona una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuan...
- ▶ **Mutación infernal:** Cada tipo de infernal tiene una variedad de mutaciones a lo largo de su vida. Las mutaciones del placer son las siguientes. A nivel 3, aumenta tu velocidad de movimiento 10 pies y obtienes ventaja en las tiradas de Acrobacias y Persuasión; a nivel 5 como acción, puedes forzar a una criatura a re...
- ▶ **Desventaja caótica:** Tu búsqueda constante de placer te distrae. Tienes desventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) y tiradas de salvación contra conjuros de encantamiento.
- ▶ **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.
- ▶ **Bendición de Moloch:** Cuando Moloch te acepta como su Caballero Infernal, obtienes competencia en la habilidad de Persuasión o Engaño (a tu elección). Si ya tienes competencia en la habilidad que elijas, tu bono de competencia se duplica para cualquier tirada de habilidad que realices con esa habilidad.
- ▶ **Bravado:** Mientras no lleves ninguna armadura, tu Clase de Armadura es igual a 10 + tu modificador de Destreza + tu modificador de Carisma. Puedes usar un escudo y aún así obtener este beneficio.
- ▶ **Competencias:** El Caballero Infernal obtiene las siguientes competencias
- ▶ **Contrato Diabólico:** Firmas un contrato diabólico con un archidiablo que te da la bienvenida a la orden de la Desolación.
- ▶ **Encantar Enemigos:** Cuando uses tu acción adicional para colocar un sello sobre un Humanoide, puedes intentar encantarlos. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma o será encantado por ti durante 1 hora o hasta que tú o tus compañeros hagan algo perjudicial para él.
- ▶ **Equipamiento inicial:** El Caballero Infernal obtiene el siguiente equipamiento inicial.
- ▶ **Interdicción:** Puedes infundir tus sellos con poder mágico infernal de los Dones de Interdicción, mejorando sus efectos.
- ▶ **Interdicto Funesto:** Obtienes la capacidad de censurar criaturas con el poder del Infierno. Una vez por turno, puedes colocar un sello mágico en una criatura dentro de 30 pies de ti.
- Número de Sellos: 4 (1d6 cada sello)
- ▶ **Invocar el Infierno:** Tu conexión diabólica te permite canalizar energía infernal para potenciar efectos mágicos. El contrato diabólico que elegiste te concede dos opciones de Invocar el Infierno y describe cómo usar cada una.
- ▶ **Invocar el Infierno (Moloch):** Obtienes las siguientes dos opciones para Invocar el Infierno:
- ▶ **Lengua Bifida:** Puedes hablar, leer y escribir infernal instintivamente. Además, puedes hablar otros dos idiomas de tu elección, pero no puedes leer ni escribir en ellos.
- ▶ **Lista de Dones de Interdicción disponibles a elegir en Nivel 2:** Puedes elegir entre estos dones cuando adquieras la característica de Interdicción en el Nivel 2, o siempre que adquieras un nuevo don.
- ▶ **Maestría de Combate:** En el nivel 2, eliges una Maestría de Combate de Caballero Infernal
- ▶ **Mejora de Puntuación de Característica:** Al alcanzar el nivel 4, y nuevamente en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1.
- ▶ **Preceptos del Engaño:** Los Hablantes del Infierno juran un juramento a Moloch cuando se unen a la orden de la Desolación. Siguiendo estos preceptos, se infiltran en los rincones más remotos del poder y manipulan a todos bajo su influencia.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

