



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  
8DESTREZA  
+4  
18CONSTITUCIÓN  
+2  
14INTELIGENCIA  
-1  
8SABIDURÍA  
0  
10CARISMA  
+3  
16

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+4
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+4
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+9
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+5
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+4
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	0
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+5
<input type="radio"/> Religión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+6
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> 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

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque dardos x2	+6	1d8 +4 perforante
jábalina x5	+6	1d4 +4 perforante
	+6	1d6 +4 perforante

## ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

## Competencias:

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

## Idiomas:

- común, abisal, infernal, elílico, draconico, silvano, hablaprofunda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Mirra

NOMBRE DEL PERSONAJE

mide 185 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 motivados 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 Buria 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...
- **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:** Elegi 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 Bífida:** 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

Mirra

NOMBRE DEL PERSONAJE

CD

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruca	<u>Burla 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).				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
		Crees un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.				
		Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estás luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.				