



otep

NOMBRE DEL PERSONAJE

Caballero Infernal 4

CLASE Y NIVEL

Erudito del primer pecado Shinigami4321

TRASFONDO

JUGADOR

Paralelo de la perdición

ESPECIE

Caótico maligno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+2
	15

DESTREZA	+1
	12

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	0
	10

CARISMA	+2
	15

<input type="radio"/> Fuerza	+2
<input type="radio"/> Destreza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+5
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+4

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

común y dragon

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19	CA	+1	INICIATIVA	30	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 40

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DADOS DE GOLPE

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+3	1d8 +1 perforante
Látigo	+4	1d4 +2 cortante
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Jabalina	+4	1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Armadura de bandas CA 17
- Símbolo sagrado
- Paquete de sacerdote
- cámisote de malla

EQUIPO

No suelo ser muy social, prefiero mantener mis círculos cerrados debido a mi condición. Puedo luchar hasta el final, incluso si mi cuerpo es maltratado y destruido, mantendré la firmeza en el combate.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. Espero llegar un día a lo más alto en la jerarquía de poderes en estas tierras, controlando el destino del mismo (malvado). Aspiración. Intento ser el más fuerte para sobrevivir hasta el final de mis días (ninguno).

IDEALES

Una de mis vidas pasadas está sedienta de venganza... debo descubrir por qué.

VÍNCULOS

Una vez elijo una meta, me obsesiona con ella, olvidando cosas más importantes.

DEFECTOS

Paralelo de la perdición:

- Edad
- Alineamiento
- Miedo a lo desconocido
- Aura tenebrosa
- Reflejo del otro mundo
- Recuerdos vividos
- Idiomas

Caballero Infernal Nivel 4:

- Bendición de Dispater
- Competencias
- Contrato Diabólico
- Devastador
- Equipamiento Inicial
- Interdicción
- Interdicto Funesto: Número de Sellos: 4 (1d6 cada sello)
- Invocar el Infierno
- Invocar el Infierno (Dispater)
- Lengua Bifida
- Lista de Dones de Interdicción disponibles a elegir en Nivel 2
- Maestría de Combate
- Mejora de Puntuación de Característica
- Mentiras
- Preceptos del orgullo

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Edad:** No tienen una fecha de caducidad, los paralelos son considerados imperecedero.
- **Alineamiento:** Se rigen por su origen. Cuando un paralelo nace en el otherworld, este puede ser dentro de cualquier alineamiento, dependiendo lo que quiera representar.
- **Miedo a lo desconocido:** Los paralelos son una raza relativamente poco conocida, nadie sabe bien de quienes se tratan, como llegaron al mundo terrenal y como es aquella dimensión conocida como el otherworld. Por lo tanto, tienes ventaja en las pruebas de habilidad de Carisma (intimidar). ...
- **Aura tenebrosa:** Los paralelos conocen bien el miedo que las criaturas le tienen, es por eso que tratan de usarlo a su favor. Como acción, cualquier criatura que se encuentre a 5 pies adyacentes a ti, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 12). En caso de fallar, quedará bajo el estado Asustado ha...
- **Reflejo del otro mundo:** Se teoriza que los paralelos son versiones perturbadoras de todas las criaturas existentes en el plano terrenal. Por cada criatura viva en el plano terrenal, existe un paralelo, es por eso que muchos parecen o se acercan a la apariencia original de sus dobles, sin llegar a ser del todo exactos. ...
- **Recuerdos vividos:** Recordaras de forma aleatoria un evento traumatisante de tu "yo" original si este tuviese alguno. El Dungeon Master puede utilizar este rasgo una vez cada 3 días y cuando este deseé. Cuando se activa, el paralelo sufrirá de un fuerte dolor en la cabeza, sufriendo desventaja en las tiradas de sa...
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común, habla profunda y un idioma a tu elección.
- **Bendición de Dispater:** Cuando Dispater te acepta como su Caballero Infernal, obtienes competencia con armadura pesada.
- **Competencias:** El Caballero Infernal obtiene las siguientes competencias
- **Contrato Diabólico:** Firma un contrato diabólico con un archidiablo que te da la bienvenida a la orden de la Desolación.
- **Devastador:** Como acción, invocas la autoridad de Dispater. Realizas un ataque con arma y eliges un número de criaturas dispuestas hasta tu bonificador de competencia que puedas ver a 30 pies de ti.
- **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 (Dispater):** obtienes las siguientes dos opciones de 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.
- **Mentiras:** Puedes elegir un tipo de arma cuerpo a cuerpo, (como un hacha de batalla, una gran espada o una lanza como ejemplos). Cuando atacas con ese tipo de arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en lugar de Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y daño.
- **Preceptos del orgullo:** Las imponentes tropas de choque de Dispater deben ser comandantes eficaces en el campo de batalla y eliminar rápidamente a los enemigos. Los Analgésicos siguen preceptos que les instruyen a liderar los ejércitos del Infierno y librarse la guerra contra el Bien a través del tiempo.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS