



Naiara Olwered

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 4, Brujo 1

CLASE Y NIVEL

Los caprichos de una dem. HADESDARK

TRASFONDO

JUGADOR

Alma de fuego del infierno Legal maligno

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+5

20

- Fuerza +3
- Destreza +4
- Constitución +2
- Inteligencia +3
- Sabiduría +3
- Carisma +8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +4
- Arcanos +8
- Atletismo +3
- Engañar +8
- Historia +3
- Interpretación +5
- Intimidar +8
- Investigación +3
- Juego de Manos +7
- Medicina 0
- Naturaleza +3
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +5
- Religión +8
- Sigilo +4
- Supervivencia 0
- Trato con Animales +8

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+4

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 108

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Soul Regret	+9	1d12 +10 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota Infernal CA 16
- Bolsa con Monedas

EQUIPO

Simpática, Egoísta, Carismática y manipuladora

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder tener un ejercito de humanos controlados por mi propio imperio, saber mas sobre los paladines y fiel al rey del infierno

IDEALES

La fuerza, robar objetos, detectar magia.

VÍNCULOS

A los orcos (le da asco), gente hipócrita, animales (le da pánico), si le tocas las cicatrices se altera y se deja llevar por su instinto y le cuesta entender la magia de cualquier ser que lo posee pero puede detectarlo pero no entenderlo.

DEFECTOS

Alma de fuego del infierno:

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal
- Aumento de la puntuación de habilidad
- Cuerpo de llama.
- Legado de Hellfire

Paladín Nivel 4:

- Arma sagrada
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjurios de juramento
- Convertir lo impio
- Dogmas de devoción
- Duelo
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Brujo Nivel 1:

- Bendición del oscuro
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto

Rasgos personalizados:

- glorioso infierno
- Infernal Attributes
- Mimetismo infernal

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Cimitarra, Espada corta

Idiomas:

Demoniaco y Humano, Común, Antiguo y Lord.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Naira desde muy pequeña vio la oportunidad para pensar en un imperio con el deseo de tener una amistad con el rey del infierno. Cuando tenía entre 13 o 14 años aprendió a manipular ya que su familia era parte de un clan de ladrones conocidos en todo los imperios del infierno, de a poco empezó a interesarse por obtener ganancias por matar a la gente o solo hacer lo que se le pláca con la gente ya a los 20 años teniendo en cuenta que ella era la elegida para ser parte del comité de el clan ella tendría que ser asesina profesional y llegar al acuerdo de que solo podría matar a la gente de a fuera del reino del infierno. A los 26 años ella logró ser asesina profesional pero su propio pensamientos es poder tener su clan sin tener ordenes de jefes o por sus propios padres, lograr el imperio que tanto desea.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

► **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este r...

► **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

► **Aumento de la puntuación de habilidad:** Su puntaje de Constitución aumenta en 1.

► **Cuerpo de llama:** No solo eres resistente a las llamas, sino al calor debido al calor interno de tu cuerpo. Usted es inmune a los efectos del calor extremo, como se detalla en la página 110 del DMG.

► **Legado de Hellfire:** Conoces el cerrojo de fuego y produces cantos de llama.

► **Arma sagrada:** Como acción, usa Canalizar divinidad para, durante 1 minuto, añadir tu modificador de Carisma (mínimo +1) a las tiradas de ataque que hagas con un arma que estés sosteniendo en ese momento. Emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales y se considera mágica.

► **Canalizar divinidad:** Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.

► **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.

► **Conjuros de juramento:** Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados. Una vez accedes a un conjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues un conjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...

► **Convertir lo impío:** Como acción, sacas tu símbolo sagrado y dices una plegaria para censurar a los infernales y a los no muertos, usando tu Canalizar divinidad. Cada infernal o no muerto que pueda verte u oírte a menos de 30 pies de ti debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se convierte durante 1...

► **Dogmas de devoción:** Aunque las palabras y las restricciones exactas de cada juramento de devoción varían, los paladines de este juramento comparten los siguientes dogmas: Honestidad. No mientas ni engañes. Deja que tu palabra sea tu promesa. Valor. Nunca temas actuar, aunque es sabio ser cauto. Compasión. Ayuda...

► **Duelo:** Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, recibes un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con el arma.

► **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere Pq hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 Pq para curar una enfermedad o veneno.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.

► **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

► **Salud divina:** La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.

► **Sentidos divinos:** Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.

► **Bendición del oscuro:** A partir del nivel 1, cuando reduces a o los puntos de golpe de una criatura hostil, consigues tantos puntos de golpe temporales como tu modificador por Carisma + tu nivel de brujo (mínimo 1).

► **Lista de conjuros ampliada:** El ser infernal te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo. Nivel 1: Manos ardientes, orden imperiosa Nivel 2: Ceguera/sordera, Rayo abrasador Nivel 3: Bola de fuego, Nubeapest...

► **Magia del pacto:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.

► **Glorioso Infierno:**

► **Infernal Attributes:**

► **Mimetismo Infernal:**

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Naiara Olwered

NOMBRE DEL PERSONAJE

Enciclopedia de los pa. Constitución

CLASE SORTÍLEGA

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
		Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Represión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y si tiene éxito, la mitad.							
<input type="checkbox"/>	2	<u>oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.							

Naiara Olwered

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

7

PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
		Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.					
<input type="checkbox"/>	1	<u>Repreñión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
		Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	2	<u>oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
		Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					

Naiara Olwered

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

1
0

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
		Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.					
<input type="checkbox"/>	1	<u>Represión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
		Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	2	<u>oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
		Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					