# Namrastasia Blednayakoza Elphikrovich de Stranateney III

## 1.Raza/Clase/Subclase

Raza: Dhampir (Ex Shadar-Kai)

Clase: Mago

Subclase: Arquero Arcano

## 2. Background

Namra nació junto a su hermano gemelo en la Ciudadela de Arpton, en el Shadowfell en el año 1021 PC. Su padre, Zheleznov, era el ex heredero de la Ciudadela, pero perdió su puesto debido a eventos del pasado, mientras que su madre seguía siendo la tercera hija de la familia Elphikrovich. Su infancia fue bastante tranquila, creciendo en el seno de una familia que los quería. Si bien es cierto que ambos padres siempre les alababan de más y les tenían en un pedestal.

Cuando ambos cumplieron 10 años, en el año 1031 PC, apareció Odo Zinivre, el director de la escuela de Encantamientos, la más prestigiosa entre todas las escuelas, para reclutar a los gemelos, ya que hace diez años sintió una gran fluctuación en las Mareas Mágicas, un elemento que para los gemelos no quedó muy claro, pero al parecer sus padres quedaron atónitos. Después de unos días de pensar, ambos padres les preguntaron a los gemelos si querían aprender magia y convertirse en grandes magos. Estos, curiosos y emocionados, accedieron a confiar en sus padres. De esta forma, cruzaron los pasillos de los Entre Ecos junto a Odo y llegaron a Sabbeguard.

Odo les ofreció un piso en la capital, cerca de la Escuela y los visitaba diariamente para que tuvieran una formación previa y que no fuera tan complicado los primeros años. Este cambio de entorno resultó tanto emocionante como desafiante para Namra.

Cuando cumplieron 16, en el año 1037 PC, ambos tomaron la ceremonia del libro y ambos pasaron sin ninguna dificultad, recibiendo a su Ser Menis junto a un Libro de Hechizos. Namra decidió nombrar a su familiar Dimitri y le dio la forma de un murciélago.

El primer curso no fue dificultad para ninguno de los dos, pero Namra destacaba por encima de todo el mundo, avanzado el primer curso en tan solo un año. Mientras que su hermano se despistaba en otras cosas, Namra seguía avanzando a pasos agigantados en el conocimiento mágico.

En el año 1039 PC, cuando repentinamente Odo enfermó y al cabo de un mes murió y fue incinerado a las afueras de la ciudad y los gemelos quedaron sin mentor. El nuevo director, Donovan Vezatsk, puso orden al despilfarro del antiguo dirigente, expulsando a Niko por sus múltiples faltas de disciplina.

El nuevo director no veía con buenos ojos a Namra, pero dados sus excelentes resultados y su afinidad con la magia se le hacía complicado expulsarla. En uno de estos intentos, la reto a ganar tres Copas Magus, unos torneos involucrando a los estudiantes de las escuelas mágicas de todo en reino. En el caso de que fallará, se le denegaría el acceso a los Intercambios, un proceso donde el mago estudiante aprende de otras escuelas y cuando se gradúa se compromete a proteger al rey de por vida.

En el primero Namra sorprendió a todo el mundo, llevándose la primera Copa Magus Menor, donde se enfrentó a estudiantes con un amplio abanico de hechizos y ella solo con Trucos pudo ganar sin complicaciones. Para la segunda Copa Magus Menor fue más preparada y teniendo hechizos de primer nivel, consiguiendo ganar en una final ajustada.

En el tercer torneo, la Copa Magus Mayor, un torneo sin tanto equilibrio, pudiendo tocar un alumno muy superior, Namra fue derrotando a sus distintos rivales en las fases eliminatorias, llegando a la semifinal. Su rival era un famoso alumno de Intercambios de la Escuela de Abjuración, una persona de la que se dice que será el futuro mejor Abjurador del Reino. Este alumno, apodado el Mago Metálico mantenía su identidad en secreto, escondido debajo de una impresionante armadura. Namra lo había estado observando en las otras fases y sabía que la diferencia de poder era abrumadora.

La lucha empezó y todos los ataques de Namra eran inútiles ante la defensa del Mago Metálico, llegando a bloquear y cancelar todos los hechizos de Namra. Esta intento acortar distancias para que sus hechizos fueran menos efectivos, pero este le sorprendió con un alto nivel de combate cuerpo a cuerpo. Luego de la batalla más impresionante entre ambos, Namra cayó derrotada ante él. Cuando fue a ayudarla a levantarse, se percató de su condición de vampiro, la cual ya podía suponer por las condiciones del combate, y decidió imbuir un hechizo de protección a la luz del sol en el sombrero de Namra, protegiéndola para siempre de esta condición. Namra quedo impresionada por su poder, amabilidad y talento y esta impresión se volvió admiración.

Namra, aceptado que había perdido el reto puesto por Donovan, camino hacia los vestuarios del Coliseo de Sabbeguard, un hombre parecía estar esperándola. Este hombre, escondido bajo una armadura de la Guardia Real de Drycuria, con adornos militares en hombreras y pecho, llevando a la rápida deducción de que era un alto cargo de la Guardia, le dijo que había impresionado a su Majestad y que quería que formara parte de un nuevo proyecto secreto, una unidad de magos con poder bélico superior para proteger y servir a su Majestad, Las Sombras del Rey. Namra, dubitativa, pensando que daba igual ya que Donovan la iba a delegar a la Escuela de Encantamientos para siempre, primero rechazo la oferta, pero este hombre le aseguro que Donovan debía obedecer al rey y que ella ya no formara parte de la escuela de Encantamientos y saliéndose de la zona de control de Donovan, que el rey había pedido en específico se sea reclutada para el proyecto: SOMBRA. Esta estudiaría magia en las instalaciones de la Escuela, pero estará separada de los otros estudiantes y va a seguir una educación paralela, donde va a aprender toda clase de magia enfocada en combate.

Namra, formando parte de las Sombras, empezó a entrenar y rápidamente fue asignada al escuadrón de arqueros. Antes de la primera misión, se citó a todos los elegidos, los cuales se les inserto un pequeño gusano ilusorio, una criatura creada para alojarse en el cerebro y a través de su magia modificar lo que ven los huéspedes. Después de insertarlo, se les modifico la memoria con la explicación de la misión.

Durante este periodo Namra cumplió diferentes misiones de forma excelente y destacando pese a su nivel inferior dado que los demás eran todos mayores que ella, por ende, con más poder mágico. Con el tiempo empezó a formar un vínculo con dos otros miembros de las Sombras, Delmon, un chico joven de 23 años que formaba parte del escuadrón de Luchadores Arcanos y Ciara, una chica de 22 años que formaba parte del escuadrón de Mejoradores. Pese a que sabían que sus misiones iban a ser complicadas, pero rápidamente se dieron cuenta que eran más brutales de lo que imaginaban, llegando a causar malestar entre los miembros de las Sombras. Las peores misiones eran las de exterminación, donde estaban encargados de eliminar a amenazas para el reino, ya sean tribus de Goblins u Orcos o bien combatir algunos Gremios Oscuros. Estas misiones eran una carnicería unilateral, no era un combate justo y aunque fueran malvados el resultado era impactante. Con el tiempo el estómago de Namra fue fortaleciéndose ante las masacres, encontrando incluso diversión en los subidones de adrenalina. Al igual que su estómago, su relación con Delmon y Ciara cambio, confesándose sus sentimientos entre los tres y empezando una relación medio escondida. Entre los tres fueron capaces de ir superando las diferentes misiones, a medida que su vínculo era cada vez más intenso.

En una misión en pleno invierno, les toco adentrarse en el Bosque de las Bestias y exterminar a una Tribu de Goblins asentados en unas ruinas. Empezó como una misión rutinaria, sin mucha dificultad, derrotando a guardias y adentrándose en las ruinas, acabando con todos los enemigos. En medio del combate, la sangre élfica de Namra se activó, haciendo que su visión se empezara a nublar y las náuseas pudieron con ella, haciendo que vomitara compulsivamente. Luego de vomitar, con una especie de gusano entre los tropezones. Este gusano tenía un aspecto inusual, de color morado oscuro y con diferentes runas mágicas marcadas en su piel. Luego se giró a mirar cómo iba la misión y lo que antes eran intimidantes Goblins armados se habían convertido en criaturas asustadas y temiendo por su vida. Justo cuando el impacto empezaba a suavizarse, una madre Goblin y su hijo recién nacido corrieron en su dirección para esconderse y Delmon los partió en dos, a madre e hijo, salpicando su sangre por la cara de Namra. Esta entro en shock y cayo desmayada.

Se despertó en las afueras de las ruinas, en el regazo de Ciara, quien le estaba aplicando un antídoto y algo de magia de curación, ya que pensaba que había sido envenenada por algun arma Goblin. Esta, despertando aun y deseando que todo fuera una pesadilla se abrazó a Ciara llorando. Esta la tranquilizo diciendo que todos los enemigos habían sido abatidos, haciendo que Namra volviera a la realidad y levantara la cabeza. Vio como algunos de sus compañeros agrupaban cuerpos sin vida de hombres, mujeres y niños Goblin para incinerarlos. Namra, impactada aun, confirmó que lo que había visto era real y se dirigió a Ciara pidiéndole que, porque estaban asesinando a Goblins inocentes, que no iban ni armados. Esta se sorprendió cuando le contesto que realmente debía de ser un veneno potente para hacerla alucinar, riéndose y asegurando que el antídoto estaba a punto de hacer efecto. Namra quedo petrificada, sabía que ella no estaba bajo ningún efecto que la pudiera hacer alucinar, realmente ellas dos no estaban viendo lo mismo.

Luego de volver al carruaje, Namra dejo un tiempo a Dimitri en el lugar, para observar que pasaba después de que ellos se fueran. A través de su familiar vio como unas personas encapuchadas entraban en las ruinas y sacaban gran cantidad de cofres y cajas. No pudo ver mucho más ya que la distancia hizo que Dimitri tuviera que volver a ella. Namra simplemente lloró entre Ciara y Delmon y acabo dormida en el viaje de vuelta.

Los siguientes días, estuvo investigando a escondidas para descubrir que significaban las runas marcadas en el gusano. Acabo descubriendo que estas runas eran de la Escuela de Ilusión y que servían para alterar lo que el sujeto podía ver o no. Con este conocimiento, Namra citó a Delmon y Ciara en una habitación, para ayudarles a salir de esa manipulación. A medida que les explicaba la situación y el porqué de su comportamiento, las miradas de ambos se fueron convirtiendo en miradas vidriosas, sin voluntad y ambos, sin mediar casi palabra, intentaron incapacitar a Namra y pidiendo ayuda para contener a una insubordinada. Namra salió corriendo hacia su casa, donde llegó llorando y empapada por la lluvia, vistiendo su uniforme, roto en ciertas partes. Acto seguido Namra empezó a recoger todas sus cosas y forzando a Niko a hacer lo mismo. Los soldados ya estaban casi en su puerta y ambos huyeron como pudieron, abandonado a su trieja.

Después de unos meses vagando, Niko se acordó de la existencia de la Familia Brugonta, ya que esta familia controlaba todo el tema de distribución y contrabando, sobre todo en la parte Oeste del reino y a Niko le sonaba que contrataban gente de fuera. Una vez llegaron a la provincia de Criton, se dirigieron a la casa Brugonta, situada al sur de Galerim, en la orilla del Río Tera.

Ahí fueron recibidos por Galkia Brugonta, matriarca de la familia criminal, y se interesó en las habilidades de Niko y Namra. Vio potencial en ambos, a pesar de ser muy jóvenes y los acogió en su familia bajo las órdenes de su hijo Purad Brugonta.

En este periodo conocieron a Brax Brugonta, uno de los hermanos que aún no había ascendido a comandante de la familia y trabajaba bajo las órdenes de su hermano. Formaron una relación muy buena entre los tres y se hicieron muy amigos.

Durante estos dos años, Namra le explicó que formaba parte de Las Sombras del Rey, una unidad especial, dedicada a formar magos con poder bélico superior y que sean completamente leales al rey. No entro en muchos detalles, pero Niko percibió el dolor de su hermana mientras hablaba de ello y deicidio no indagar.

Al final, Brax debe tomar su prueba para decidir si formar parte de la familia o no y se despide de los gemelos. Algunos meses después, Galkia solicito la ayuda de los gemelos personalmente y les asigno la misión de encontrar a uno de sus hijos, que había huido de la familia sin pasar la prueba familiar y que deben devolverlo a casa.

Ambos parten con destino a Hexaria, donde se cree que se está refugiando el hermano de Brax extraviado, pero una vez intentan entrar en la provincia, son incapaces de atravesar las fuertes ventiscas del norte, casi muriendo congelados en el intento.

Entonces ambos se dirigen al sur ya que deben entrenar un poco antes de aventurarse al Norte y el Bosque de las Bestias es perfecto para ello. Ahora, con rumbo a Barwan, están a la espera de que les deparará el futuro.

## 3. Objetivos principales

### 3.1. Descubrir la identidad del Mago Metálico

Descubrir la verdadera identidad del enigmático Mago Metálico, su ídolo y fuente de admiración. Anhela tener un encuentro con él para pedirle ayuda o consejo en su lucha contra la élite militar corrupta y buscar la redención por sus acciones pasadas.

### 3.2. Enfrentarse a la élite militar corrupta

Namra está decidida a exponer la corrupción y los oscuros secretos de la élite militar de la escuela de magia. Buscará formas de enfrentarse a ellos, revelar la verdad y luchar por la justicia, protegiendo a aquellos que son oprimidos y perjudicados por sus acciones.

### 3.3. Controlar su condición vampírica

Como Dhampir, debe lidiar con su herencia vampírica y las luchas internas que conlleva. Buscará formas de controlar su sed de sangre y encontrar una forma de satisfacer su naturaleza vampírica sin causar daño a otros. Tal vez, a través de la ayuda de su hermano o su búsqueda de conocimientos mágicos, intentará encontrar un equilibrio y redimirse de su pasado oscuro.

### 3.4. Encontrar la redención personal

Busca la redención por sus acciones pasadas y desea purgar su culpa y remordimiento. Buscará formas de reparar el daño causado y de encontrar un camino hacia la justicia y la redención. A través de sus acciones heroicas y la protección de aquellos que lo necesitan, espera encontrar la paz interior y un propósito más noble en su vida.

## 4. PERsonalidad

### 4.1. fangirl loca

* Namra es una fangirl entusiasta del Mago Metálico. Se encuentra constantemente hablando de él y conoce e investiga un montón de datos sobre su vida o estilo de combate en los torneos.
* Colecciona y fabrica ella misma merchandising del Mago Metálico, sobre todo figurines (pinche otaku)

### 4.2. Alta Inteligencia, Baja Sabiduría

* Es altamente inteligente, piensa de manera analítica y estratégica y busca soluciones creativas. Suele ser extremadamente precisa en sus cálculos.
* Su baja sabiduría se manifiesta en su tendencia a confiar en los demás de manera ingenua y a asumir lo mejor de las personas, lo que puede llevarla a caer en engaños o a malinterpretar las intenciones.
* Por eso depende en exceso de su hermano, confiando en su sabiduría y juicio para interpretar las situaciones y tomar decisiones mejor que ella.

### 4.3. Buena Naturaleza y Despreocupación (siempre Chill)

* Namra es inherentemente amable y bienintencionada, buscando siempre hacer el bien y encontrar la redención por sus acciones pasadas.
* Siempre mantiene una actitud despreocupada y tranquila, confiando en que todo saldrá bien. A menudo no sabe interpretar bien la gravedad u urgencia de las situaciones.

### 4.4. Honestidad y Dificultad para Mentir

* Es extremadamente honesta y tiene dificultades para mentir u ocultar la verdad. Puede ser directa en sus palabras y expresiones, a veces sin filtrar sus pensamientos.

### 4.5. Vagancia y Uso de la Magia

* Namra tiene una tendencia a la vagancia y prefiere usar su magia para evitar el esfuerzo físico. También suele dejar que su hermano o su familiar, Dimitri, hagan las tareas por ella.

### 4.6. Conflicto con la Sangre

* Por lo general, debido a su mala experiencia cuando estaba en la élite militar, ahora siente una gran repulsión y asqueo cuando ve o huele sangre, llegando a marearse o entrar en pánico.
* A pesar de eso, a causa de su condición vampírica, se siente atraída por ella y puede tener dificultades para resistir la tentación de beberla, lo que le genera sentimientos de culpa, angustia y afecta su estado de ánimo.

### 4.7. Mecanismo de Defensa y Humor:

* Suele gastar bromas inocentes usando su magia y habilidad para esconderse. Dimitri suele ser su cómplice y su hermano su víctima favorita.
* Utiliza el humor y las bromas como un mecanismo de defensa para lidiar con la culpa y el trauma de sus acciones pasadas.
* Intenta hacer reír a los demás y encontrar redención, siguiendo el ejemplo del Mago Metálico que trae alegría a las personas.

9. Seriedad y Letalidad en el Combate:

- A pesar de su despreocupación y faceta bromista, tu personaje muestra una actitud seria y letal durante el combate.

- Su objetivo principal es proteger a los demás, en especial a su hermano, y utilizará todas sus habilidades mágicas y su destreza para defenderlos con determinación y valentía.

**- citar frases de libros, expresiones literarias, drama, etc**

## 5. QUIRKS/Manias

* No para de hacer teorías conspiratorias de todo
* Recolecta cosas weird af y las va regalando a alguien que le recuerde a eso
* Un poco autista
* Delulu (se monta sus propias pelis y vive en las nubes)
* A veces desasocia de la realidad y se queda empanada en sus propias historias (normalmente del Mago mecánico)
* Odia que la despierten cuando esta soñando en el Mago Mecánico
* Empieza mil proyectos a la vez y rara vez los termina (chaotic energy)
* Se va por las ramas hablando
* Kinky(?)
* Come y bebe weird shiet que extrañamente esta bueno, resultado de “experimentos”
* Experimenta con la comida pero cocina cosa ricas (quizá en el proceso sale algo kk pero en general guai)
* Le gusta hacer “experimentos sociales” con la gente, perso Aram la ayuda. O experimentos en general
* Suele perder cosas
* Random
* Querer comprender TODO, no solo la superficie. Aunque sean cosas super simples. “Qué querrá decir exactamente cuando ha dicho “no te muevas”? ¿Del sitio…en general? Porque para poder respirar tengo que moverme un poco, y tampoco puedo controlar el movimiento de mi corazón…”
* A favor de expresar a saco las emociones, aunque no sea el lugar o la manera. Si sientes rabia, sácalo!! Destruye eso! Pegale! O si te cae bien dile que quieres que sea tu amigo o que te parecen bonitos sus ojos. = Full Sinceridad
* Honestidad 100% (te dirá si le caes mal o si le caes bien y de manera muy concreta)
* Busca soluciones creativas random
* Le gustan los desafíos (¿) Challenge accepted energy
* Random burst of energy/Boredom
* No da opinions extremas/Intenta imponer decisiones. Es chill y acepta lo que dice la gente o propone varios puntos de vista
* Le cuesta decidirse, tiene que hacer todo un estudio o preguntar a Nikky
* Comparte siempre/Da regalos/Piensa en los demás