



Sewlg Cenor Trame R

NOMBRE DEL PERSONAJE

Medium Espiritual 6, Bard... El mejor vendedor

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

Reikan

JUGADOR

Esqueleto

Caótico neutral

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

15

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

18

- Fuerza +2
- Destreza +1
- Constitución 0
- Inteligencia -1
- Sabiduría +6
- Carisma +9

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +6
- Arcanos +1
- Atletismo +7
- Engañar +9
- Historia +4
- Interpretación +14
- Intimidar +6
- Investigación +1
- Juego de Manos +3
- Medicina +3
- Naturaleza +1
- Percepción +6
- Perspicacia +3
- Persuasión +14
- Religión +1
- Sigilo +6
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 68

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
GUN SABER	+7	1d6 +2 Cortante
GUN HAND	+6	1d12 +1 Perforant..
gan Arrow Saber	+5	1d8 +1 Perforante
Revólver calibre	+5	2d6 +1 Perforante
Sunglasseslasher	+3	2d6 +4
Sakamoto Ryoma.	+6	3d6 +4 Perforant...
Eyecon wizzard l...	+8	1d8 +1 cortante (...)

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo de brazo CA +2
- armadura CA 18
- Pack de explorador
- Herramientas de ladrón
- CommLink
- CredStick
- eyecon beethoven
- Toucon Boost Damashii
- Eyecon ore
- Eyecon Robin Hood
- Evolution System @
- eyecon collection (decir henchin cada vez que quiera activarlo)
- Ghost driver
- El baston
- Medalla de reputacion kajjin
- 1 diamante de 300 po
- Placa de waruwaru 999
- 1 st
- 100 po
- 3 ppl
- Poción de cambio de género
- capa de carisma (auspiciado por osteth): Este ligero y moderno la capa tiene un ribete plateado muy decorativo. Cuando en un posesión del personaje, agrega una mejora de +2 bonificación a su puntuación de Carisma.

Mision:

Hay un indicio sobre el espejo atrapavidas podría estar en unas ruinas

EQUIPO

Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal. La primera cosa que hago en un lugar nuevo es tomar nota de las ubicaciones de todo lo valioso, o dónde podrían estar ocultas dichas cosas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Codicia. Haré todo lo necesario para convertirme en alguien rico. (malvado)

IDEALES

Estoy tratando de saldar una vieja deuda que le debo a un generoso benefactor.

VÍNCULOS

Cuando veo algo valioso, no puedo pensar en nada más que en la forma de robarlo.

DEFECTOS

Esqueleto:

- Tipo de criatura
- Muerte eterna
- Visión en la oscuridad
- Vida pasada
- Sin sangre
- Impio
- Idiomas
- No-muerto
- Pila de huesos
- Huesos para escoger

Medium Espiritual Nivel 6:

- Alma gemela
- Asistir desde la Tumba
- Competencias
- Conocimiento de la Tumba
- Cuenta de Primera Mano
- Equipo Inicial
- Incremento de Característica
- Magia a voluntad
- Muerto viviente
- Resplandor de la Muerte: 2d6 de daño psíquico

- Sobre el Reino de los Espíritus
- Visión Fantasmal
- Visión Inquietante

Bardo Nivel 7:

- Amparo de la Belleza
- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Confianza Deslumbrante
- Contraencantamiento
- Danza Arcana
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia

Dotes:

- Sanador Experimentado

RASGOS Y ATRIBUTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Set de juego

Idiomas:

común - gnomico - waruwaruwaruriense

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres un no-muerto.
- ▶ **Muerte eterna:** Las energías nigrománticas que de dieron vida permanecerán en ti toda la eternidad.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en la oscuridad hasta 60 pies de distancia.
- ▶ **Vida pasada:** Tu movimiento es igual que el de la raza a la que pertenencias estando vivo, manteniendo sus capacidades de vuelo y natación de tenerlas.
- ▶ **Sin sangre:** Eres inmune al daño por veneno y a las enfermedades, además de la condición de envenenado.
- ▶ **Impio:** A diferencia de otros no muertos, puedes ser restaurado a través de la magia curativa, pero tiene un efecto significativamente amortiguado en ti. Cuando recuperas puntos de golpe de una fuente que especifica que no funciona en no muertos, solo recibes la mitad de puntos de vida que la fuente n...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir, los mismos idiomas de la raza a la que pertenencias en vida.
- ▶ **No-muerto:** Los conjuros y habilidades que afectan a los no-muertos te afectan. Tampoco necesitas comer ni beber, dormir o respirar.
- ▶ **Pila de huesos:** Al bajar a 0 puntos de vida, te conviertes en una pila de huesos y recuperas 1 punto de vida. Puedes volver a tu forma natural (o convertirte en una pila de huesos a voluntad) con una acción de movimiento. Recuperar el uso gastado una vez tras el descanso largo.
- ▶ **Huesos para escoger:** Puedes arrancarte una extremidad y utilizarla como arma. Esta se consideraría un arma contundente, que funcionaría por fuerza y haría un 1d8 de daño.
- ▶ **Sanador Experimentado:** Siempre que lances un hechizo sobre una criatura que le permita recuperar Puntos de Golpe, recuperará Puntos de Golpe adicionales iguales a 1d4 + tu modificador de habilidad de lanzamiento. Puedes usar una acción adicional para acelerar a tus aliados con el próximo hechizo de curación que lances...
- ▶ **Alma gemela:** Comenzando a Nivel 1, encontrarás a tu alma gemela, un ser querido fallecido, como un mejor amigo, un familiar o una mascota. Tu vínculo es tan fuerte que tienes la capacidad de convocarlo al plano material. Puedes lanzar Encontrar Familiar a voluntad. El familiar aparece como un espíritu débil y...
- ▶ **Asistir desde la Tumba:** A partir del Nivel 5, tú y tu alma gemela están sincronizados en el trabajo. Tu alma gemela ahora puede usar su acción adicional para ayudarte con tu tirada de ataque.
- ▶ **Competencias:** Como Medium Espiritual, obtienes las siguientes competencias:
- ▶ **Conocimiento de la Tumba:** Tus almas se entrelazan y comparten conocimientos entre sí. obtienes competencia con dos habilidades de tu elección.
- ▶ **Cuenta de Primera Mano:** En el Nivel 3, cuando se te asigne la tarea de recordar conocimientos, puedes confiar en que los espíritus te darán la respuesta. Ahora puedes vincular tu mente al reino espiritual, puedes pasar 10 minutos buscando un espíritu que pueda conocer la respuesta (esto no requiere que te muevas). Despu...
- ▶ **Equipo Inicial:** Empiezas con el siguiente equipamiento, además del equipamiento otorgado por tu trasfondo: Armadura de cuero (a) Una ballesta ligera y 20 virotes o (b) dos armas simples (a) Pack de Explorador o (b) Pack de Erudito un set de herramientas de tu elección.
- ▶ **Incremento de Característica:** Cuando alcanzas el Nivel 4, y nuevamente en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes incrementar la puntuación de una característica en 2 puntos, o incrementar dos características en 1 punto. No podrás aumentar una característica sobre 20 usando este rasgo.
- ▶ **Magia a Voluntad:** Tu conexión con el reino de los espíritus y sus habitantes te otorga la habilidad innata de lanzar conjuros. Trucos Conoces 2 trucos de tu elección de la lista de conjuros de Medium Espiritual. Aprenderás trucos adicionales de Medium Espiritual de tu elección en niveles superiores. Habilidad de...
- ▶ **Muerto viviente:** En el Nivel 3, tu uso constante de la conexión con el reino espiritual comienza a tener un efecto en ti. No necesitas respirar y no necesitas comida, agua o dormir, aunque todavía necesitas descansar para reducir el cansancio y aún así beneficiarte al terminar descansos cortos y largos.
- ▶ **Resplandor de la Muerte:** En el Nivel 2, puedes mirar directamente a las almas de los vivos y presionarlas para que abandonen sus propios cuerpos. Como acción adicional, eliges una criatura que puedas ver a 30 pies de ti, esa criatura debe hacer una TS de Sabiduría contra CD de Conjuros. En una salvación fallida, esa cria... - 2d6 de daño psíquico
- ▶ **Sobre el Reino de los Espíritus:** Una vez que algo muere, si su espíritu no es llevado por ningún ente enviado por una deidad encargada de la Muerte, este deambula por el plano material durante aproximadamente una semana antes de pasar a la siguiente parte de su otra vida. Estos espíritus son indetectables para la mayoría ya que...
- ▶ **Visión Fantasmal:** Puedes ver espíritus que todavía deambulan por el plano material. Los espíritus no pueden vagar a más de 120 pies de su cadáver, si su cadáver está en varias partes, están atados a la parte más grande. Esta función te permite ver y escuchar a sólo un espíritu a la vez, como también el espíritu ob...
- ▶ **Visión Inquietante:** En el Nivel 6, puedes conceder brevemente a las personas la vista del reino de los espíritus, sin embargo, esta es una vista enloquecedora para un mortal normal. Como acción, puedes tocar una criatura a 5 pies de ti. Esa criatura debe tener éxito en una TS de Sabiduría contra la CD de tus conjuro...
- ▶ **Amparo de la Belleza:** Al elegir este arquetipo a Nivel 3, mientras no estés usando armadura o usando escudo, tu clase de armadura base es 10 + tu modificador de Destreza + tu modificador de Carisma.
- ▶ **Aprendiz de mucho:** Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.
- ▶ **Canción de descanso:** Tocas música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperarás puntos de golpe adicionales. - Puntos de golpe recuperados: 1d6

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Sewlg Cenor Trame R

NOMBRE DEL PERSONAJE

Medium Espiritual

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

CONJUROS

0

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Mano de mago	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
Truco	Tañido de los Muertos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...						
Truco	Toque helado	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 1 O	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 10 CONOCIDOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Buria 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).						
Truco	<u>Explosión de energía</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	S
Disparas una pequeña ráfaga de energía a un solo objetivo dentro del rango						
Truco	<u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hadō #1 Shō</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Al señalar a su objetivo con el dedo índice, el lanzador canaliza una ráfaga de energía concentrada que se proyecta hacia adelante con un impacto repentino y contundente. Haz una tirada de ataque a distancia contra un objetivo en el alcance del conjuro. Al acertar, el objetivo recibe 2d8 + tu mo...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Imagen remanente</u>	Ilusión	1 reacción	Instantáneo	Personal	S
Te mueves más rápido de lo que el ojo puede percibir por completo, lo que permite engañar a tu oponente con múltiples visiones borrosas de ti. La criatura que realizó el ataque desencadenante debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de hechizos. En un éxito, te...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Agujero dimensional</u>	Conjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	S
Abres un pequeño portal que amplía el alcance de tu próximo ataque. El siguiente ataque cuerpo a cuerpo, hechizo cuerpo a cuerpo que realices o conjuros de toque, tiene su El alcance aumentó en 30 pies. En Niveles Superiores Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de nivel 3 o más...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Bakudō #8 Seki</u>	Conjuración	1 reacción	Instantáneo	Personal	V, S
El practicante genera un orbe de energía azul claro que flota alrededor de él, repeliendo cualquier amenaza que intente golpearlo en combate cuerpo a cuerpo. Cuando una criatura te ataca con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes sumar +5 a tu CA contra ese ataque específico. Si el ataque falla debido...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Puf</u>	Ilusión	1 reacción	1 asalto	Personal	V
Una momentánea nube de humo te oscurece y, a medida que se aclara, pareces haber desaparecido en el aire. Te vuelves invisible hasta el inicio de tu próximo turno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Crear Shikigami</u>	Abjuración	10 minutos	Ilimitada	Toque	V, S, M
Imbuies a un familiar tuyo o compañero animal con una parte de tu poder ganando los siguientes beneficios (Solo puedes tener una criatura bajo los efectos de este hechizo a la vez). Mente Superior Ese familiar se convierte en tu Shikigami convirtiendo su inteligencia en 10 si antes era menor. ...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disparar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Guardia rápida</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	Personal	V, S
Te proteges con una apresurada barrera de energía mágica para protegerte contra el peligro, otorgándote una barrera protectora que dura hasta el inicio de tu siguiente turno. El escudo tiene puntos de vida iguales a 6d6 + el doble de tu modificador de habilidad de lanzamiento de hechizos. Si sufrí...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Hadō #33 Sōkatsui</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Extiendes la palma de la mano y desatas una poderosa llamarada de energía azul en un cono de 35 pies, creando una tormenta de relámpagos en el área. Todas las criaturas en el cono deben realizar una tirada de salvación de Destreza contra la CD de tu conjuro. En una salvación fallida, una criatura...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.						

Sewlg Cenor Trame R

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 1 O	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 10 CONOCIDOS	TRUCOS 3 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	4 Polimorfar	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.						
<input type="checkbox"/>	4 Vínculo de Destino	Nigromancia	1 acción	Mantenido 1 hora	30 pies	V, S
Elige dos criaturas que puedas ver dentro del alcance. Ambas criaturas deben realizar tiradas de salvación de Carisma. Tienen ventaja en esta tirada si son hostiles hacia ti. Si una de las criaturas es hechizada por ti, esa criatura tiene desventaja en la tirada.						