

FUERZA

0

11

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +1
- Constitución +2
- Inteligencia +2
- Sabiduría +7
- Carisma +7

HABILIDADES

- Acrobacias +5
- Arcanos +2
- Atletismo 0
- Engañar +7
- Historia +6
- Interpretación +7
- Intimidar +3
- Investigación +2
- Juego de Manos +1
- Medicina +7
- Naturaleza +2
- Percepción +3
- Perspicacia +3
- Persuasión +7
- Religión +2
- Sigilo +1
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +7

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

14

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 97

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

Conozco una historia relevante para casi todas las situaciones. Nadie permanece enfadado conmigo o mi alrededor durante mucho tiempo, ya que puedo disipar cualquier cantidad de tensión. Tengo una colección de recetas de cocina

RASGOS DE PERSONALIDAD

El mundo está necesitado de ideas nuevas y acciones audaces. Me gusta ver las sonrisas en las caras de las personas cuando actúo. Eso es todo lo que importa. El arte debe reflejar el alma; debe salir de dentro y revelar lo que realmente somos.

IDEALES

Idolatro a un viejo amigo y mido mis actos conforme a los suyos. Mi sombrero es mi posesión más preciada y me recuerda a alguien que amo.

VÍNCULOS

Los objetos brillantes me desorientan. Me vuelvo loco por el queso. el exceso de agua me ralentiza.

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo
- Kit de disfraz

Idiomas:
traductor universal (seres consientes)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Camisote de malla CA 13
- Útiles de cocinero
- u. de Cocina
- Kit de disfraz
- u. de Disfrazarse
- Piedra de buena suerte

EQUIPO

vTuber Anime:
- Descripción Física
- Sociedad
- Nombres vTubers
- Aumento de Puntuación de Característica
- Liderazgo Carismático
- Subtipo
- Alineamiento
- Edad
- Aumento de Puntuación de Característica
- De trato fácil
- ¡listos para el Stream!

Clérigo Nivel 11:
- Canalizar divinidad 2/descanso
- Canalizar: preservar la vida
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 2 o menor
- Discipulo de la vida
- Expulsar muertos vivos
- Golpe divino: 108 de daño radiante adicional
- Intercesión divina
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Sanador bendecido

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

"¿Acaso... ¿El algoritmo me ha abandonado?"

La pequeña cabra se cuestionó, ya habían pasado 500 años desde que fue arrastrado por un remolino metafísico junto a un compañero vtuber con temática de vaquero, alejándolos a ambos de su tierra natal, el "Hologuraibu".

Los recuerdos de las incontables aventuras y batallas que experimentó con su viejo amigo llegaban con cada reventar de las burbujas que la sopa caliente producía. Junto con un extremo sentimiento de nostalgia, tristeza y una pizca de alegría.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Descripción Física:** Como absolutamente todos los VTubers son creados por nuestra imaginación, pueden ser casi de cualquier tipo, desde chicas gato hasta robots demonio, así que la libertad de rasgos es muy extensa siempre y cuando está se pueda manifestar en una criatura que contenga las características de un humano...

► **Sociedad:** Los VTuber son tan diferentes pero a la vez tan similares entre ellos, son de comportamiento comunitario y covalentes, llegando a hacer mega streams o súper proyectos gracias a que no les importa las diferencias de cada uno, tienen mentalidad de superación mutua y cooperación, aunque siempre hay ...

► **Nombres VTubers:** Existe la teoría de que el humano que recibió los poderes de parte de origen es habitante de Japón, en el Plano Físico, lo que explica por qué la gran mayoría posee nombres en el idioma Jadense. Sin embargo, esto no es una regla general, ya que al ser producto de la imaginación de la humanidad, p...

► **Aumento de Puntuación de Característica:** Tu puntuación de Carisma aumenta en 1

► **Liderazgo Carismático:** Al ser considerados seres encantadores por la mayoría de los habitantes del Multiverso, poseen competencia en todas las TS de Carisma, además, su enorme versatilidad y talento para diversas formas de expresión artística como el canto, la danza, el teatro y un largo etc. obtienen competencia en la...

► **Subtipo:** Dependiendo de sus funcionalidades y capacidades, los VTubers se pueden dividir en 2 tipos. Escoge entre vtuber Bot y vtuber Anime.

► **Alineamiento:** Siempre se les conoce por su disposición y aceptación de costumbres y comportamientos de otras razas, por lo que en general son legales o neutrales buenos, pero por otro lado siempre hay alguien con un lado tóxico o destructivo, por lo que hay excepciones dentro de lo que se consideraría un neutr...

► **Edad:** Se estima que al ser creados con recuerdos y emociones adultas se les considera la edad que ellos declaren, poseen una juventud eterna pero son susceptibles al daño como todos. La muerte o destrucción de un VTuber borra su registro en la base de datos del algoritmo.

► **Aumento de Puntuación de Característica:** Tu puntuación en Inteligencia aumenta en 2, y aumentas en 1 punto a otra característica de tu elección.

► **De trato fácil:** Los VTubers Anime poseen diversas personalidades, nunca hallarás a dos que sean iguales, sin embargo son capaces de congeniar bien en cualquier grupo gracias a su belleza, simpatía o por sus travessuras. Escoge 2 Competencias en habilidades entre Engañar, Intimidar, Percepción, Perspicacia y Trato...

► **Ilustos para el Stream!** Puedes lanzar los conjuros "Invocar ojo Orbe" y "Reflectiovisión" a voluntad, sin gastar espacios de conjuro ni componentes materiales.

► **Canalizar divinidad:** Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivos o realizar un efecto determinado por tu dominio. Los usos se recuperan tras un descanso breve o largo. La CD de las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.
- 2/descanso

► **Canalizar preservar la vida:** Como acción, saca tu símbolo sagrado y cura un número de PG igual a 5 x tu nivel de clérigo divididos entre las criaturas que quieras en un radio de 30 pies. No puedes curar por encima de la mitad de los PG máximos de una criatura ni puedes usarlo sobre muertos vivos o constructos.

► **Conjuros de dominio:** Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.

► **Destruir muertos vivos:** Cuando un muerto vivo falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivos, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:
- Destruye con VD 2 o menor

► **Discípulo de la vida:** Tus conjuros de curación son más efectivos. Cuando usas un conjuro de nivel 1 o superior para hacer que una criatura recupere puntos de golpe, esta recuperará un número de puntos de golpe adicionales igual a 2 + el nivel del conjuro. Además, consigues competencia con armadura pesada.

► **Expulsar muertos vivos:** Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivos. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.

► **Golpe divino:** Consigues la capacidad de imbuir tus golpes de arma con energía divina. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, le infliges daño radiante adicionales
- 1ds de daño radiante adicional

► **Intercesión divina:** Solicita a tu deidad que interceda por ti en momentos de gran necesidad. Describe el tipo de ayuda que necesitas y tira 1d100. Con un resultado igual o inferior a tu nivel de clérigo, tu deidad intercederá. El DM decide la naturaleza de la intercesión. A nivel 20 tu petición tiene éxito siempre.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos).

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

► **Sanador bendecido:** Los conjuros de curación que lances sobre otros también te curan a ti. Cuando lances un conjuro de nivel 1 o superior que haga que una criatura que no eres tú recupere puntos de golpe, tú recuperarás un número de puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

Cabra D. Queso

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 14 PREPARADOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.					
	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>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
	Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.					