NOMBRE Timirth Splen

ALMA Experimentada

RAZA Dracónida

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA _____

LOGROS Especialista en magia (2)

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2

CON	5	
CRD	5	12 REA
PER	7	6 DIF
VOL	7	13 RS
ING	8	
CAR	8	16 ASER

FACULTADES 7 (12)

Ser de Magia (5)

Gran potencia mágica(5)

HABILIDADES 95 (15) -40 = 55

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	3	7		10
Atletismo	3	5		8
Barreras sobrenaturales	8	7		15
Bioingeniería xeronte				
Buscar				
Cerrajería				
Combate Armas mágicas	3	5		8
Conducción				
Disfraz				
Encanto				
Engañar				
Enseñar	5	8		13
Escapismo				
Esquivar				
Etiqueta	6	8		14
Falsificación				
Frialdad				
Gesticular				
Interpretar				
Interrogar				
Investigar	5	8		12
Intimidar				
Juegos				
Levantar peso				
Liderazgo				
Mecánica xeronte				
Meditación				
Monta				
Ocultarse				
Oficio Alquimista	4	8		12
Persuasión				
Rastrear				
Recordar	9	8		16
Robar				
Sanar				
Sigilo				
Supervivencia				
Trato con animales				
Volar				

CONOCIMIENTOS

Costumbres, territorio e idioma de los dracónidos refugiados.
Herbología, Alquimia, Magia.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Magia rápida (5)

Gran potencia mágica(5)

Insuficiencia respiratoria (1): +2 a los penalizadores por Cansancio Físico.

Adicción (2): al éter.

NOTAS Y TRASFONDO

He pasado gran parte de mi vida entre libros de magia y laboratorios de alquimia. Soy meredor del poder que poseo, y soy consciente de ello. No necesito de fuerza ni destrezas física, solo con mis hechizos soy capaz de hacer mayores proezas que cualquier metamorfo.

INVENTARIO

Ropas de calidad media
Hogar dracónido en Alesha'ra
Peñasco encantado que alcanza los 80km/h
Utensilios para imbuir.
Hierbas y ungüentos para pociones
Esferas de sueño (10 usos)

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Látigo	Media	7	Filo		Hechizo: Protege 16 de daño

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES		OTRAS
AURI	URI	CAURI		

CAPACIDAD RACIAL

NIVEL

ASPECTO	EFECTO

MAGIA 40

PODER 10 IMBUIR 5

ENERGÍA 10 SÓLIDO 5

GAS 5 ÉTER 6

LÍQUIDO 5

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
25	5 acc.	Sólido, Éter	1 min	1	contacto	-	-	Protección de 4 daño Filo y Ene. (Armadura)
20	4 acc.	Líquido, Éter	1 ronda	1	contacto	-	-	Protege 6 en Filo
15	3 acc.	Sólido	1 ronda	1	contacto	-	-	Impulsar a 80km/h
15	3 acc	Energía	-	1	5m	-	10	Proyectil 6 de daño
20	4 acc	Ene., L., Gas	5 min	1	contacto	-	10	Refugio de 3 metros cuadrados y casi 2,5m de alto

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

ATRIBUTOS

CON.
CRD.
PER.
VOL.
ING.
CAR.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Arthia Entos

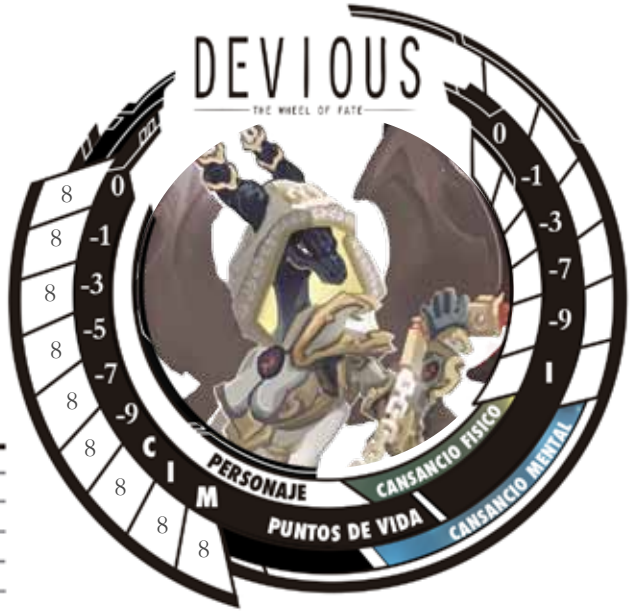
ALMA Experimentada

RAZA Dracónida

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA _____

LOGROS La dama Ígnea (2)



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 2/3

CON	8	
CRD	10	19 REA
PER	9	8 DIF
VOL	8	13 RS
ING	5	10 ASER
CAR	5	

FACULTADES 7 (12)

Metamorfia (10)

HABILIDADES 95 (15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	7	9		16
Atletismo	8	8		16
Barreras sobrenaturales	5	8		13
Bioingeniería xeronte				
Buscar				
Cerrajería				
Combate Armas naturales	17	10		27
Conducción				
Disfraz				
Encanto				
Engañar				
Enseñar				
Escapismo				
Esquivar	12	10		22
Etiqueta				
Falsificación				
Frialdad	10	8		18
Gesticular				
Interpretar				
Interrogar				
Investigar				
Intimidar	9	8		17
Juegos				
Levantar peso	5	8		13
Liderazgo				
Mecánica xeronte				
Meditación				
Monta				
Ocultarse				
Oficio				
Persuasión				
Rastrear	5	10		15
Recordar	4	5		9
Robar				
Sanar				
Sigilo				
Supervivencia	3	5		8
Trato con animales				
Volar	5	10		15
Armas a una mano	5	10		15

CONOCIMIENTOS

Costumbres, territorio e idioma de los dracónidos refugiados.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Cambiante innato (4): +7 a Alterar

Especialización (Combate con armas naturales) (2)

Bestia interior (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Soy como el crepitar de la llama, constante, intensa, e impredecible. Renazco de mis cenizas para defender a aquellos que amo, mis emociones son intensas y mis enemigos sufren mi lamento ígneo; capaz de abrasar carne y hueso.

INVENTARIO

Ropas de baja calidad

Pequeño hogar en Narth

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural		cuerpo	4	4	4	4	Metamorfia

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Armas nat.		8	Filo		Metamorfia
Logor		7	Filo		

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI 40	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 20

NIVEL **10 Wyberna**

ASPECTO	EFECTO
Esencia (5)	La forma de dragón dura 5 min, debiendo descansar 6 min para volver a transformarse. Podrá utilizar 5 Capacidades entre periodos de descanso, una vez agotado este límite deberá consumir un rango de Heridas o de Cansancio físico. Para recuperar su límite deberá descansar al menos 6 horas, o 12 si consumió todo su Tiempo.
Afinidad (Fuego)	Divide el daño por fuego entre 5. Es inmune a las quemaduras y pueden elevar su temperatura hasta 20ºC.
	La sangre del infierno: Al activar sus Armas naturales, consumir 1 rango de Heridas y 1 acción, su daño en cuerpo a cuerpo pasará a considerarse de tipo Energía, incrementándolo en 5. **Aliento de fuego:** *(Área)* Realiza daño 2 en Ene. afecta a un volumen de $20m^3$ y tiene un alcance de 3m. *(Proyectil)* Realiza daño 5 en Ene. impone un -10 a la esquiva, alcanza a un objetivo situado hasta 20m y daña 2m en área.
Sentidos	+10 a Percepción
Aura (Intimidar)	+10 a Intimidar. **Rugido de la bestia:** Afecta 15m en área. Al invertir una acción y realiza una prueba de Metamorfia + Esencia + 1D10 contra la RS de los afectados, todo aquel que pueda oírlo recibe un -3 a toda accion hasta que descanse 6h.
Alterar (5+7=12)	Puede activar la capacidad Alas, que le permite volar a 100Km/h.
La bestia interior (Guerrera)	No padece penalizadores por Cansancio físico, y los debidos a Heridas se reducen 3 puntos. Las capacidades de Alterar están activas gratuitamente mientras dure la transformación. Y adquiere las capacidades extras: + Habilidades combate, +1 Objetivo, -1 Dif. y defenseas, +8m de longitud, +1 a la Con. y +2 Advertir, Combate con armas naturales, Frialdad, Intimidar, Volar.

MAGIA

PODER IMBUIR

ENERGÍA SÓLIDO

GAS ÉTER

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: **0** ___**-1** ___**-3** ___**-5** ___**-7** ___**-9** ___C. ___I. ___M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: **-1** ___**-3** ___**-5** ___**-7** ___**-9** ___INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: **-1** ___**-3** ___**-5** ___**-7** ___**-9** ___INCON.

ATRIBUTOS

CON. ACCIONES

CRD. REA

PER. DIF

VOL. RS

ING.

CAR. ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Arg del Pie hediondo

ALMA Experimentada

RAZA Numachi

EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2

CAMPAÑA _____

LOGROS La persuasiva (2)

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2

CON	5	
CRD	8	13 REA
PER	5	6 DIF
VOL	8	17 RS
ING	9	
CAR	10	19 ASER

FACULTADES 7 (12)

Descendencia Tribal (10)

HABILIDADES 95 (15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	8	5		12
Atletismo	5	5		10
Barreras sobrenaturales	5	8		13
Bioingeniería xeronte				
Buscar				
Cerrajería				
Combate Armas naturales	4	8		12
Conducción				
Disfraz	10	10		20
Encanto	12	10	+14	26
Engañar	5	10		15
Enseñar				
Escapismo	2	8		10
Esquivar	5	8		13
Etiqueta	5	10		15
Falsificación	2	9		11
Frialdad				
Gesticular				
Interpretar	7	10		17
Interrogar	4	10		14
Investigar				
Intimidar				
Juegos				
Levantar peso				
Liderazgo				
Mecánica xeronte				
Meditación				
Monta				
Ocultarse	7	9		16
Oficio				
Persuasión	12	10	+4	26
Rastrear				
Recordar	5	9		14
Robar				
Sanar				
Sigilo	3	8		11
Supervivencia				
Trato con animales				
Volar				

CONOCIMIENTOS

Costumbres, territorio e idioma de los numachi, y idioma dracónido refugiado

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Alma social (3)	Cotilla (1)
Atractiva (4)	Entrometido (2)

NOTAS Y TRASFONDO

Extrovertida y curiosa, me gusta rodearme de compañeros que son capaces de apreciar mi alegría y buen humor. Soy capaz de levantar el animo a las caras mas largas, y persuadir a cualquiera con mi encanto exótico y personal.

INVENTARIO

Ropas de calidad media
Kit maquillaje
Kit disfraz
Pequeña charca en el campamento de las 5D

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI 80	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 10 (2)

NIVEL

ASPECTO	EFECTO
Cresta (1)	+3 a Encanto
Emitir feromonas (3)	+7 a Encanto
Hipnosis (3)	Al realizar una prueba de Voluntad + Encanto contra la Asertividad del objetivo, si tiene éxito el objetivo quedará fascinado por el numachi tantas rondas como nivel de éxito +1 y no será capaz de atacarle o dañarle. Cada dos turnos que el poder se mantenga activo, hace perder a quien lo usa un rango de Cansancio físico
Inyectar huevos (3)	Al inyectar los huevos inflige 5 puntos de daño al día sin posibilidad de regenerarse. Esto sólo se podrá realizar una vez por embarazo, lo que equivale a una vez a al mes. El huésped requerirá de intervención médica para extirpar la camada.

MAGIA

PODER IMBUIR

ENERGÍA SÓLIDO

GAS ÉTER

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR **QUIMERIZAR**

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO

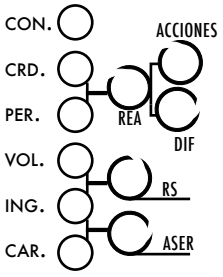
CRIATURA VINCULADA

NOMBRE P. VIDA: **0** ___**-1** ___**-3** ___**-5** ___**-7** ___**-9** ___C. ___I. ___M.

ALMA CANSANCIO FÍSICO: **-1** ___**-3** ___**-5** ___**-7** ___**-9** ___INCON.

EXP CANSANCIO MENTAL: **-1** ___**-3** ___**-5** ___**-7** ___**-9** ___INCON.

ATRIBUTOS



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Umorlg el ultimo

ALMA Experimentada

RAZA Numachi

EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2

CAMPAÑA _____

LOGROS Superviviente de la Masacre Tok (2)

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 2/3 — REA 16 — DIF 8 — RS 11 — ASER 13

CON	6
CRD	10
PER	6
VOL	5
ING	6
CAR	7

FACULTADES 7 (12)

Descendencia Tribal (7)
Mestizo (3)

HABILIDADES 95 (15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	6	6	+3	15
Atletismo	6	6		12
Barreras sobrenaturales				
Bioingeniería xeronte				
Buscar				
Cerrajería				
Combate Armas naturales	8	10		18
Conducción				
Disfraz				
Encanto				
Engañar				
Enseñar				
Escapismo	6	10		16
Esquivar	8	10		18
Etiqueta				
Falsificación				
Frialdad	5	5		10
Gesticular	4	7		11
Interpretar				
Interrogar				
Investigar				
Intimidar				
Juegos				
Levantar peso	4	6		10
Liderazgo				
Mecánica xeronte				
Meditación				
Monta				
Ocultarse	7	6	+5	18
Oficio				
Persuasión				
Rastrear	5	6	+3	14
Recordar	5	6		11
Robar	6	10		16
Sanar				
Sigilo	7	10	+3	20
Supervivencia	6	6		12
Trato con animales				
Volar				
Armas Cortas	6	10		16
Arma Cortas Proyectiles	6	10		16

CONOCIMIENTOS

Costumbres, territorio e idioma de los numachi, y idioma dracónido refugiado

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Ambidiestro (2)
Valiente (2)
Sentido del Peligro (3)
Orientación Perfecta (3)
Enemigo: Tribu Tok(4)

NOTAS Y TRASFONDO

Conocí el confort y la felicidad en mi tribu, hasta que nuestros rivales de la tribu Tok decidieron atacar. La matrona murió, pero unos pocos conseguimos escapar, obligados a huir de nuestro propio hogar. Con el tiempo me uní a los xerontes y ahora vago por los confines de la dimensión dracónida con el único afán de sobrevivir.

INVENTARIO

Ropas raídas

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Lock Corto	Media	3	Filo		Robado

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 10/3(2)

NIVEL

ASPECTO	EFECTO
Autoservicio (1)	Puedes alimentarte de tu propia piel, excrementos u otras sustancias generadas por tu propio cuerpo.
Camuflaje (3)	+5 a Ocultarse y +3 a Sigilo
Regeneración (3)	Te recuperas el doble de tus Puntos de Vida habituales. Tus miembros se regeneran en 20-25 horas.
Marcar Territorio (3)	Conoces cualquier peculiaridad de 3 territorios con una extensión máxima de 120m².

MAGIA _____

PODER IMBUIR

ENERGÍA _____ SÓLIDO _____

GAS _____ ÉTER _____

LÍQUIDO _____

GNOSIS _____

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA _____

PODER

CONVOCAR _____ QUIMERIZAR _____

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

ATRIBUTOS

CON.
CRD.
PER.
VOL.
ING.
CAR.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Dani

ALMA Experimentada

RAZA Humano

EXP ___ / ___ P. NINFA 2

CAMPAÑA

LOGROS Agente de integración 5D (2)

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2 — 7 DIF — 14 REA — 11 RS — 15 ASER

CON	6
CRD	6
PER	8
VOL	5
ING	6
CAR	9

FACULTADES 7 (12)

Gnosis (7)

Facultad Académica (4)

HABILIDADES 62 (15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	4	8		12
Atletismo				
Barreras sobrenaturales	6	5		11
Bioingeniería xeronte				
Buscar				
Cerrajería				
Combate Armas de fuego	3	6		9
Conducción				
Disfraz				
Encanto	4	9		13
Engañar	5	9		14
Enseñar				
Escapismo				
Esquivar				
Etiqueta	4	9		13
Falsificación	3	9		12
Frialdad				
Gesticular	4	9		13
Interpretar				
Interrogar	5	9		14
Investigar	6	6		12
Intimidar				
Juegos				
Levantar peso				
Liderazgo				
Mecánica xeronte				
Meditación	5	5		10
Monta				
Ocultarse				
Oficio				
Persuasión	6	9		15
Rastrear				
Recordar	7	6		13
Robar				
Sanar				
Sigilo				
Supervivencia				
Trato con animales				
Volar				

CONOCIMIENTOS

Costumbres, territorio y idioma de los Humano, e idioma dracónido refugiado y xeronte. Historia dracónida. Organización 5D. Costumbres dracónidas.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Tocado por Farim (3)

Perteneciente a las 5D (4)

Memorias del Alma: Gnosis (4)

Cotilla (1)

Adicción al Spray nasal (2)

Medicación necesaria: Insulina (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Gracias a mis capacidades sobrenaturales, las 5D me enseño una realidad que permanece velada para la mayoría de mis congéneres. Fascinado, no pude rechazar la oferta de trabajar junto a ellos con el objetivo de que algún día podamos convivir todas las especies en sociedad, sin mentiras, engaños o guerra.

INVENTARIO

Celular

3 Cargadores de pistola

Traductor dimensional: numachi y athánatos.

Utensilios médicos, supervivencia e investigador.

Mochila de campaña

Spray nasal

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
5D	Media	Compl	5	7	5	2	-1 a REA

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Pistola	Media	7	Pen		-25 a la Defensa.

MONEDAS

REFUGIADAS — IMPERIALES — OTRAS

AURI — URI — CAURI

CAPACIDAD RACIAL _____

NIVEL

ASPECTO	EFECTO

MAGIA _____

PODER IMBUIR

ENERGÍA _____ SÓLIDO _____

GAS _____ ÉTER _____

LÍQUIDO _____

GNOSIS 33

PODER 10

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO
Destruir emociones	5	Haces desaparecer una emoción que afecte a un objetivo.
Ocultar a los sentidos	6	Escondes a un ser o objeto de la persona afectada.
Moldear la mente	8	Afectas a la memoria o los recuerdos de una persona.
Empatía	8	Sabes lo que siente una criatura en el instante de activarla.
Encandilar	6	Provocas fascinación a una criatura u objeto.

CONVOCATORIA _____

PODER

CONVOCAR _____ QUIMERIZAR _____

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

ATRIBUTOS

CON.
CRD.
PER.
VOL.
ING.
CAR.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Anki

ALMA Experimentada

RAZA Humana

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA _____

LOGROS La valquiria de plata (2)

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 2/3

DIF 8

REA 17

RS 11

ASER 10

CON	8
CRD	9
PER	8
VOL	5
ING	6
CAR	4

FACULTADES 7 (12)

Gnosis (3)

Facultad Académica (6)

HABILIDADES 70

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	4	8		12
Atletismo	6	8		14
Barreras sobrenaturales	5	5		10
Bioingeniería xeronte				
Buscar				
Cerrajería				
Combate Armas de fuego	9	9		18
Conducción	4	9		13
Disfraz				
Encanto				
Engañar				
Enseñar				
Escapismo	4	9		13
Esquivar	7	9		16
Etiqueta				
Falsificación				
Frialdad	5	5		10
Gesticular				
Interpretar				
Interrogar				
Investigar	4	8		12
Intimidar	5	4		9
Juegos				
Levantar peso	4	8		12
Liderazgo				
Mecánica xeronte				
Meditación				
Monta				
Ocultarse	6	6		12
Oficio				
Persuasión				
Rastrear				
Recordar				
Robar				
Sanar				
Sigilo	6	9		15
Supervivencia				
Trato con animales				
Volar				
Armas naturales	5	9		14
Armas de Mano	5	9		14

CONOCIMIENTOS

Costumbres: dracónidas, humanas y xerontes.

Idioma: Humano, dracónido refugiado y xeronte. tácticas militares avanzadas: Ejercito Holandes, Equipo 5D. Armas; humanas y dracónidas.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Alma Guerrera (3)

Perteneciente a las 5D (4)

Reflejos en Combate (3)

Ambidiestra (2)

Maniática (3): Todo en orden.

Código de honor (2): Proteger a los compañeros.

NOTAS Y TRASFONDO

Algunos dicen que soy una experta en los artes de la guerra, de increible estratega, pues me esfuerzo y trabajo duro para conseguir mis objetivos. Tras ser galardonada varias veces en el ejercito, las 5D me llamó a sus filas, donde se me instruyó en el arte de la gnosis. Debido a mi temperamento algunos compañeros me llaman "La valquiria de plata"

INVENTARIO

Celular

3 Cargadores de pistola

Traductor dimensional: numachi y athánatos.

Utensilios medicina, supervivencia e investigador.

Mochila de campaña.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
5D	Media	Completa	5	7	5	2	-1 a REA

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Pistola	Media	7	Pen		-25 a la Defensa.
Lock (2)	Media	7	Fil		

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL

NIVEL

ASPECTO	EFECTO

MAGIA

PODER IMBUIR

ENERGÍA SÓLIDO

GAS ÉTER

LÍQUIDO

GNOSIS 25

PODER 10

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO
Regeneración	7	Aumentas la capacidad de regeneración del objetivo.
Fragoquinesis	8	El objetivo pierde un rango de vida adicional por cada nivel de éxito.

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR **QUIMERIZAR**

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE P. VIDA: 0 -1 -3 -5 -7 -9 C. I. M.

ALMA CANSANCIO FÍSICO: -1 -3 -5 -7 -9 INCON.

EXP CANSANCIO MENTAL: -1 -3 -5 -7 -9 INCON.

ATRIBUTOS

CON.
CRD.
PER.
VOL.
ING.
CAR.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Lena ojos de rubí
ALMA Experimentada
RAZA Athanatos.
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2
CAMPAÑA _____

LOGROS La protectora de almas. (2)

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2 | DIF 8 | REA 12 | RS 14 | ASER 13

CON	7
CRD	6
PER	6
VOL	8
ING	6
CAR	7

FACULTADES 7 (12)

Convocador athánatos (7)
Simbiosis espiritual. (4)

HABILIDADES 77(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	5	6	+2/+7*	13/18
Atletismo	2	7	+3*	9/12*
Barreras sobrenaturales	5	8		13
Bioingeniería xeronte				
Buscar				
Cerrajería				
Combate Armas Naturales	4	6		10
Conducción				
Disfraz				
Encanto				
Engañar				
Enseñar	6	7		13
Escapismo				
Esquivar	6	6	+4*	12/16
Etiqueta				
Falsificación				
Frialdad				
Gesticular				
Interpretar				
Interrogar				
Investigar				
Intimidar				
Juegos				
Levantar peso				
Liderazgo				
Mecánica xeronte				
Meditación	5	8	+4*	13/17
Monta				
Ocultarse				
Oficio Escultor	7	6		13
Persuasión	4	7		12
Rastrear	4	6		10
Recordar	7	6	+5*	13/18*
Robar				
Sanar	5	6		11
Sigilo				
Supervivencia	4	6		10
Trato con animales	7	8	+12	27
Volar	5	6		11
Armas de Mano	5	6	+4*	11/15

CONOCIMIENTOS

Costumbres, historia e idioma athánatos. Idioma: dracónido refugiado. Ocultismo*, Biología*, Hierbas Medicinales* y Criar Animales..

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Señor de los Espíritus (2)
Conocedor de Seres (2)
Rico (3)
Código de honor(1): Proteger a las almas errantes.
Fanática (2): Tharú.
Abstraído(1): Paisajes novedosos.

NOTAS Y TRASFONDO

La vida y la muerte solo es un transito, una forma más de las miles que nuestra alma ha conocido. Nací en uno de los clanes más influyentes de los athánatos, donde atendí la llamada de socorro que otras razas me pedian. Desde que pise por primera vez la dimensión dracónida observé cuan lejos estan estaban esas tierras del equilibrio marcado por mi deidad, Tharú..

INVENTARIO

2 vehículos propios
Bandana de Meditación (+4 Meditar)
Zapatos de calidad Excelente (+4 a esquivar).
Varias propiedades
Pergaminos para convocar x10
Utensilios de Escultor
Comida de Animales

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Oreshuc	Buena	Peto	3	7	6	3	

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Báculo	Excelente	6	Con		+4 Armas de Mano*
Látigo	Excelente	5	Filo		+4 a Presa

MONEDAS

REFUGIADAS			IMPERIALES	OTRAS
AURI	5	URI	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 13

NIVEL

ASPECTO	EFECTO
Bípedo (1)	+2 Advertir
Alas (1)	Permite utilizar la habilidad de Volar.
Apéndices adicionales (1)	Posees un par de extremidades más.
Distribución atípica (1)	Tu cerebro se encuentra en el Torso y tu corazón a la altura de la rodilla izquierda.
Empatía Animal (2)	Recibes un +7 cuando trates con animales
Percepción Mejorada (3)	Recibes un +5 a cualquier habilidad de Percepción cuando utilices la vista
Garras (4)	Realizas 4 de Daño en Filo. +3 a Atletismo cuando realices acciones de escalada.

MAGIA

PODER IMBUIR

ENERGÍA SÓLIDO

GAS ÉTER

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA 18

PODER 10

CONVOCAR 4 QUIMERIZAR 4

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE Arip

ALMA Sabia

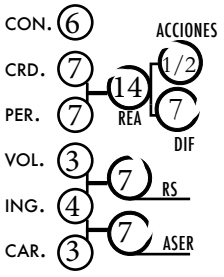
EXP

P. VIDA: **0** 6 **-1** 6 **-3** 6 **-5** 6 **-7** 6 **-9** 6 C. 6 I. 6 M.

CANSANCIO FÍSICO: **-1** ___ **-3** ___ **-5** ___ **-7** ___ **-9** ___ INCON.

CANSANCIO MENTAL: **-1** ___ **-3** ___ **-5** ___ **-7** ___ **-9** ___ INCON.

ATRIBUTOS



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO
Ápodo (1)	+5 Sigilo, +3 Escalada
Extremidades aumentadas(1)	Posee 1 par de extremidades más
Alas.(1)	Alas no prensiles.
Venenos (3):	
Efecto:	Parálisis de la zona donde golpea.
Virulencia	Dif 10 para ser Resistido.
Generación	Tarda 1 hora en generar una dosis.

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL
Volar	6	7	13
Armas Naturales	6	7	13
Ocultarse	4	4	8
Sigilo	9	7	16

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Arius, el cazador

ALMA Experimentada

RAZA Athánatos.

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA _____

LOGROS El cazador(2)

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 2/3

CON	8	
CRD	9	18 REA
PER	9	9 DIF
VOL	6	10 RS
ING	4	8 ASER
CAR	4	

FACULTADES 7 (12)

Simbiosis espiritual. (12)

HABILIDADES 80(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	4	9	+5/+10*	18/23*
Atletismo	4	9	+7*/+10*	13/20*/23*
Barreras sobrenaturales				
Bioingeniería xeronte				
Buscar	3	9	+3	15
Cerrajería	3	9		12
Combate Armas Naturales	6	9		15
Conducción				
Disfraz				
Encanto				
Engañar				
Enseñar				
Escapismo	3	9		11
Esquivar	7	9		16
Etiqueta				
Falsificación				
Frialdad	4	6		10
Gesticular				
Interpretar				
Interrogar				
Investigar				
Intimidar				
Juegos				
Levantar peso				
Liderazgo				
Mecánica xeronte				
Meditación				
Monta	3	9		12
Ocultarse	6	4		10
Oficio Cazador	6	4		10
Persuasión				
Rastrear	6	9	+6	21
Recordar	6	4		10
Robar				
Sanar	3	4		7
Sigilo	4	9	+15	28
Supervivencia	3	4	+7*	7/14*
Trato con animales	2	9		11
Volar				
Armas de Mano	5	9		14
Armas cortas de Proyectiles	5	9		14

CONOCIMIENTOS

Costumbres, historia e idioma athánatos. Idioma: dracónido Refugiado. Herbología. Flora y fauna dracónida y athánatos. Técnicas de Caza.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Orientación Perfecta (3)	Solitario(1)
Reflejos en combate(3)	Puramente mundano (3)
Cazador (2)	Insensible (2)

NOTAS Y TRASFONDO

Busco a la pieza perfecta, una presa que sea digna de desafiar mis capacidades. Soy el honorable cazador de la tribu Luna, y he viajado incluso a otras dimensiones en busca de aventuras, de una pieza única que me llene de orgullo y honor al volver a mi hogar convertido en leyenda.

INVENTARIO

Ropas de calidad media
Cuerdas y clavos
Material para la fabricación de trampas.
Estatuilla con criatura vinculada.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural		Compl	5	5	4	4	
Shanal	Media	Peto	0	5	3	0	

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Lock	Media	7	Filo		
Arco	Media	3	Pen		- 10 para defenderse

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI 70	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 36

NIVEL

ASPECTO	EFECTO
Bípedo (1)	+2 Advertir
Respiración	Posees pulmones y branquias.
Acróbata (2)	+7 a la Habilidad de Atletismo en las tiradas relacionadas con acrobacias.
Corredor Nato (2)	+7 a Atletismo en las tiradas relacionadas con correr o aguantar largas caminatas a marchas forzadas.
Instinto Animal (2)	Capacidad para intuir problemas. No es exacto, son sensaciones o visiones a interpretar.
Supervivencia (2)	+7 a todas las tiradas para resistir enfermedades o toxinas. Si se supera el cuerpo desarrollará inmunidad.
Percepción Mejorada (3)	Recibes un +5 a cualquier habilidad de Percepción cuando utilices el olfato.
Protecciones (4)	El personaje posee una armadura Natural (ver Armaduras)*
Colmillos (5)	Realizas 9 puntos de daño en Penetrante.
Sigilo (6)	+10 a las tiradas de Sigilo
Garras Retráctiles (8)	Realizan 8 puntos de daño. y +3 a Escalar.

MAGIA

PODER IMBUIR

ENERGÍA SÓLIDO

GAS ÉTER

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE Colmillo P. VIDA: **0** 6 **-1** 6 **-3** 6 **-5** 6 **-7** 6 **-9** 6 C. 6 I. 6 M.

ALMA Sabia CANSANCIO FÍSICO: **-1** ___ **-3** ___ **-5** ___ **-7** ___ **-9** ___ INCON.

EXP ___ CANSANCIO MENTAL: **-1** ___ **-3** ___ **-5** ___ **-7** ___ **-9** ___ INCON.

ATRIBUTOS

CON. 6
CRD. 7
PER. 7
VOL. 3
ING. 4
CAR. 3

ACCIONES 1/2
REA 14
DIF 7
RS 7
ASER 7

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO
Bipedo (1)	+2 a Advertir
Garras (4)	Realizan 8 de daño y no son prensiles

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL
Advertir	6	7	13
Armas Naturales	6	7	13
Ocultarse	4	4	8
Sigilo	9	7	16

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Auno (A1)

ALMA Experimentada

RAZA Xeronte

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS Guerrera sombrío (2)

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 2/3

CON	6	
CRD	7	16 REA
PER	9	8 DIF
VOL	6	14 RS
ING	8	12 ASER
CAR	4	

FACULTADES 7 (12)

Nucleo de Energía (3)
Tecnología xeronte (8)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	6	9		15
Atletismo				
Barreras sobrenaturales	6	6		12
Bioingeniería xeronte	8	8		16
Buscar				
Cerrajería				
Combate Armas Naturales	6	7		13
Conducción	4	7		11
Disfraz				
Encanto	4	4		8
Engañar	6	4		10
Enseñar				
Escapismo				
Esquivar	7	7		14
Etiqueta				
Falsificación	4	8		12
Frialdad	6	6		12
Gesticular				
Interpretar				
Interrogar	5	4		9
Investigar	7	9		16
Intimidar	5	4		9
Juegos				
Levantar peso				
Liderazgo				
Mecánica xeronte	6	7		13
Meditación				
Monta				
Ocultarse				
Oficio				
Persuasión				
Rastrear				
Recordar	8	8	+5	21
Robar				
Sanar	7	8		15
Sigilo				
Supervivencia				
Trato con animales				
Volar				

CONOCIMIENTOS

Costumbres, historia e idioma athánatos. Idioma: dracónido Refugiado. Historia xeronte., dracónida y humana. Sombras, centros de internamiento. Pociones. Magia.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Leer los labios (2)
Resistencia sobrenatural excepcional (6)
Sentido Común.(1)
Trastorno Mental: Delirios debido a los traumas de la batallas vividas (4)
Entrometido (2)

NOTAS Y TRASFONDO

Existen diversos tipos de portales, la mayoría llevan a otras dimensiones, sin embargo otros solo traer horror y pesadilla a nuestro mundo. Muy pocos tenemos las agallas de enfrentarnos a ellos, a las denominadas Sombras que entran en forma de oleadas, como una marea negra que convierte en horror y nada aquello que baña.

INVENTARIO

Aerodeslizador
Ropas de clase media
Kit de reparación
Mochila de viaje

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Implante	Media	7	Ene		

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI 90	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 2/70

NIVEL

ASPECTO	EFECTO
Núcleo de Energía (2)	Conexiones: 4 Energía: 12 Estructura: 10
Memoria Física (25)	Almacena distintos tipos de datos (texto, imágenes, videos...) Estructura: 10
Algoritmo de búsqueda (20)	Facilita la búsqueda de información en el cerebro. +5 a la habilidad de Recordar.
Arma de Combate (35)	Realiza de daño en Energía. Se mantiene durante 10 minutos y Requiere de 1 de Energía para utilizarse.

MAGIA

PODER IMBUIR

ENERGÍA SÓLIDO

GAS ÉTER

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE P. VIDA: 0 -1 -3 -5 -7 -9 C. I. M.

ALMA CANSANCIO FÍSICO: -1 -3 -5 -7 -9 INCON.

EXP CANSANCIO MENTAL: -1 -3 -5 -7 -9 INCON.

ATRIBUTOS

CON.
CRD.
PER.
VOL.
ING.
CAR.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Eledos (L2)

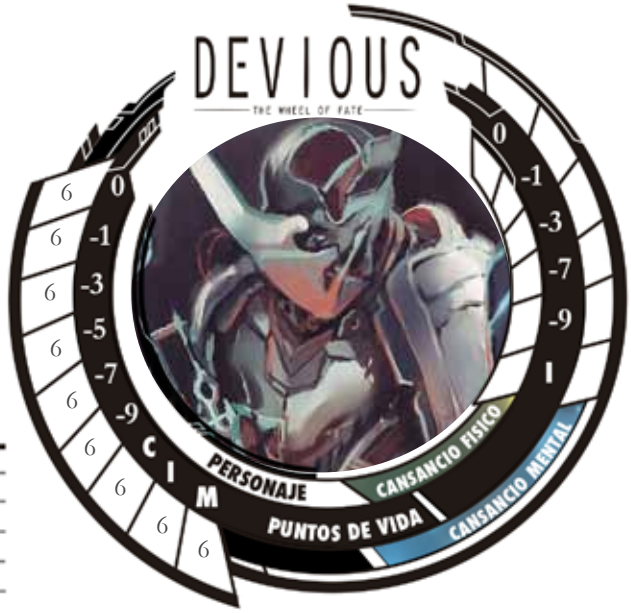
ALMA Experimentada

RAZA Xeronte

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA

LOGROS



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 2/3

CON	6
CRD	7
PER	9
VOL	4
ING	8
CAR	6

16 REA

8 DIF

12 RS

14 ASER

FACULTADES 7 (12)

Núcleo de Energía (3)

Tecnología xeronte (8)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	6	9		15
Atletismo				
Barreras sobrenaturales				
Bioingeniería xeronte	8	8		16
Buscar				
Cerrajería				
Combate Armas Naturales	6	7		13
Conducción	4	7		11
Disfraz				
Encanto				
Engañar				
Enseñar				
Escapismo				
Esquivar	7	7		14
Etiqueta	5	6		11
Falsificación				
Frialdad	6	4		10
Gesticular				
Interpretar				
Interrogar	8	9		17
Investigar	7	9		16
Intimidar				
Juegos				
Levantar peso				
Liderazgo	6			
Mecánica xeronte		7		13
Meditación				
Monta				
Ocultarse	5			
Oficio Biomédico		7		12
Persuasión				
Rastrear	8			
Recordar		8	+5	21
Robar				
Sanar	7	8		15
Sigilo				
Supervivencia				
Trato con animales				
Volar				

CONOCIMIENTOS

Costumbres, historia e Idioma athánatos. Idioma: Dracónido Refugiado. Instalación y mantenimiento de Implantes y medicina.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Erudito en implantes (1)

Perteneciente a MOR (4)

Ver lo Sobrenatural (3)

Anodino. (2)

Abstraído: Gente Bailando (1)

Insensible (2)

NOTAS Y TRASFONDO

Ya no se recuerda aquella operación a vida o muerte que realice a un dirigente de la asociación de MOR, ni cuando junto con un equipo de choque humano nos abrimos paso a través de las lineas enemigas. Parece ser que siempre que realizo algo digno de mención pasa desapercibido.

INVENTARIO

Aerodeslizador

Ropas de clase media

Kit de reparación.

Kit de cirugía.

Mochila de viaje.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Implante	Media	7	Ene.		

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI 90	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 2/70

NIVEL

ASPECTO	EFECTO
Núcleo de Energía (2)	Conexiones: 4 Energía: 12 Estructura: 10
Ojo Biónico (15)	Ojos con capacidad para ver en rayos X. Estructura: 10
Kit Multiuso (15)	Implante con aparatos para la cirugía y asistencia medica general- + 3. Estructura: 10
Arma de Combate (35)	Arma de Energía implantada que realiza 7 de daño. Se mantiene durante 10 minutos y Requiere de 1 de Energía para utilizarse.

MAGIA

PODER IMBUIR

ENERGÍA SÓLIDO

GAS ÉTER

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE P. VIDA: 0 -1 -3 -5 -7 -9 C. I. M.

ALMA CANSANCIO FÍSICO: -1 -3 -5 -7 -9 INCON.

EXP CANSANCIO MENTAL: -1 -3 -5 -7 -9 INCON.

ATRIBUTOS

CON. CRD. PER. VOL. ING. CAR.

ACCIONES REA DIF RS ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO