

Sugerencia de apartados:

Nombre:

Edad:

Descripción física:

Descripción psicológica: Piensa en ella como la descripción que sale cuando pulsas el nombre de tu personaje en tu nintendo 3DS (Imagen por agregar)

Lo que tu veas necesario, aquí se escribe de todo y sin censuras

Demás sugerencias por aquí, personajes a partir de la siguiente página.

Sugerencia de Epsilon: ¿Qué os parece que demos apodos a los personajes? Por ejemplo, Nicol podría ser "Silencio inmutable", Itachi, "Espadachín astral" Roy y Robin, "Brokeback Mountain". ¿Qué os parece?



Nombre: Setsuko

Título: Hechicero Imparable

Edad: 15

Descripción física: Mide 1,56 pesa 57 Kilos, pelo rosado y de punta, compleción delgada, no tiene tatuajes ni cicatrices (Eso en su profesión actual es un milagro) cuerpo plano, sin musculatura, tono de piel blanco, no muy moreno. (No soy muy bueno describiendo personajes, seguro que me copiaré de alguien)

Habilidades:

Nivel 10: Ejecución Mágica (Aprendida de los gemelos Roy y Robin)

Nivel 15: Movimiento +1 (La vida o ciertos peligros [peligros de dos en do poll s y muy cachas] le han obligado a aprender a correr)

Nivel 20: Retaguardia (La posibilidad de canalizar tus conjuros mientras el centro de atención es otro es muy útil)



Nombre: Gesch

Edad: 25

Descripción física: Mide 1,75 y pesa 75 kilos. De compleción delgada, piel blanca como es

común encontrar en Nohr, posee una cicatriz bajo el ojo derecho, el origen de la misma es desconocido hasta el momento. Pelo negro, corto y bien peinado siempre, muestra unas facciones duras propias de todo soldado.

Descripción del juego: Capitán nohriano. Posee un cuaderno con todo tipo de información.

- 10: Caballeroso: Dada la educación que recibió y su propia personalidad Gesch no puede evitar ser muy proyectador con las chicas que parecen niñas pequeñas, a las cuales protege de un modo excesivo. ¿Por qué? Pues porque son demasiado monas e inocentes para que les pase nada malo. Y si él no las protege ¿quién lo hará?
- 15: Superación: Desde niño Gesch a estado entrenando para mostrar que está a la altura de los mejores. Cuánto más grande era el objetivo más se esforzaba, quería que los demás vieran que lo que también hacía falta era dedicación y no solo talento natural, aunque el mismo tiene algo de eso.
- 20: Perspicacia: Gracias al cuaderno Gesch está preparado para casi todas las circunstancias y situaciones. Excepto para lo que ocurre en el Reino Sideral, lo que pasa ahí se queda ahí.
- Refugiar:
- Empuje Antimagia:



Nombre: Eleonora

Edad: 19

Descripción física: Mide 1,54 y pesa 52 kilos. Posee una complexión más propia de una chica de 10 que de su edad. Tiene una melena corta/media rojo claro recogida en dos coletas situadas en los extremos, cayendo en forma de espiral. Sus ojos son color avellana

y, bajo el ojo derecho, tiene una mancha de nacimiento. En cuanto a vestuario, Eleonora lleva este vestido:



Lo único a cambiar sería la pajarita, que sería de color rojo en vez de negro y el colgante, que no estaría. Lleva además unas medias negras y unas botas de tela marrones.

Descripción psicológica: Ingenua noble nohria que busca a su querido hermano a lomos de su wyvern.

Habilidades:

- **Maestría en hachas:** Eleonora recibió un duro pero justo entrenamiento por parte de su hermano, quien accedió a entrenarla pues sabía de los peligros que habitaban este mundo. Por ello, con su dominio junto a la velocidad que alcanza el wyvern, Eleonora puede propinar fuertes impactos.

- **Pavés:** Las escamas de los wyverns suelen ser duras, pero la de Magnus son aún más duras debido a la veteranía obtenida en tantos combates. Por lo que, si se le golpea en las escamas, el daño será severamente mitigado.

- **Entusiasmar:** Eleonora es una chica dulce y agradable, capaz de alegrar con su sola presencia. Los aliados lo agradecen y luchan con más habilidad si la tienen de camarada. (Además, es una de las waifus de la run. Eso gusta)

- **Cazabestias:** (Solo sirve en semihumanos, Ulfedins, Kitsunes...) Pocas son las monturas que no se vean intimidadas ante la imponente bestia que es Magnus cuando entra al campo de batalla. Su rugido es capaz de desmontar a los jinetes y ahuyentar a las monturas, que huirán despavoridas.

- **Ventaja aérea:** Eleonora solo es una jinete promedio, pero su wyvern goza de unas capacidades físicas excelentes, por lo que hasta las maniobras más complejas son

realizadas con suma facilidad, como si se fundiese con el mismísimo aire. Además, debido al fuerte vínculo entre jinete y montura, volar resulta seguro para Eleonora. Probablemente otro jinete tendría problemas para montar, o incluso no se dejaría.



Nombre: ¿Shanks?, ¿Adivino anti-oscuridad?

Edad: ¿21?

Descripción física: Pues ama los vegetales y pues se nota que empezará a adelgazar.

Descripción psicológica: It's a fucking edgy, pero no es Mary Sue.

Relaciones: De momento, nulas.

Talento: Puede imitar a cualquier cosa, pero al parecer, no sabe hacer nada por sí mismo.

Historia: (No se si ponerlo)

Atracción: De momento, Hetero, pero si no hay apoyos, Asexual (¿?)

(Shanks MudFish was here).

Habilidades finales: Ejecución curativa + **golpe certero** + **galeforce** + las que quieras.



Nombres: Roy y Robin

Edad: 26

Descripción física: Porte recio y gran musculatura, miden 1,90 y pesan 80 kilos, piel tostada debido a las intensas sesiones de entrenamiento bajo el sol, pelo grisáceo y corto, siempre bien cepillado, cejas cortas y gruesas, muy masculinas, tienen un tatuaje en forma de Ala en una mejilla, cada uno la tiene en un lado distinto, Roy en el derecho y Robin en el izquierdo. Explicando los demás detalles de sus caras sus ojos son bastante pequeños y finos comparado con todo lo que representa su cuerpo y usados para espiar y observar cada movimiento de Setsuko, su nariz, gruesa y recia suelen usarla para olfatear, sobretodo cuando Setsuko duerme ~~(y cuando no, también)~~. Su torso, por supuesto musculado, poseen los six pack abs, bien definidos y unos pectorales bastante notables, su utilidad por supuesto es servir de almohada para Setsuko ~~(aunque la utilidad de los torsos es aplastar a Setsuko entre ellos)~~. Sus brazos por supuesto fuertes, usados para cargar a Setsuko, los bíceps pueden competir con la cabeza de Setsuko, y aunque son grandes y fuertes no se ven grotescos, y por supuesto su principal herramienta de combate y ejercitación. La cintura también está entrenada, las nalgas de los gemelos aunque no tienen uso están bien definidas y redonditas, algo así como el famoso culo de Genji, ~~y las partes delanteras entran a duo, solo digo~~ Las piernas recias y fuertes como todo lo demás de su cuerpo, requieren muchísimo entrenamiento para no ser palillos como los bárbaros del awakening, usadas para sentar a Setsuko en ellas, sobre todo para darles de comer.

Descripción psicológica: Hermanos mayores y prometidos de Setsuko, están obsesionados con el (la cual sería la palabra más acertada, más que enamorados o atraídos) hacen todo por el bien el mago oscuro, entrenarlo, combatir con él, alimentarlo, cuidarlo, ~~(excepto el toqueo y las cosas +18, las cuales reciben negativas pero las ignoran)~~ y todo lo que necesite, así que ese es el motivo por el que se unen a los cazadores de malicia.

Habilidades:

Nivel 10: ~~Replica~~ Gemelos, la prueba de que son hermanos gemelos.

Nivel 15: Ejecución Fuerte, debido a su alto entrenamiento son capaces de ganar más fuerza durante los combates ganados

Nivel ~~20~~ 25: Eter, gran muestra de la fuerza que son capaces de ejercer en combate, dos golpes uno más poderoso que otro.

Nivel 25: ~~Teletransporte~~ Gran descarga celestial ~~Sí, como Pantheon~~ Un gran salto que les permite llegar hasta Setsuko en cualquier momento, primero porque están cansados de buscarlo por suelo, y segundo y más importante para agarrarlo y sacarlo de peligro (Combo: ~~Teletransporte~~ > Agrupar > Relevar > ~~Teletransporte~~)

Postada: Setsuko whe luv u ~~and whe will fuck u~~



Nombre: Itachi

Edad: 23

Descripción física: Mide 1,74 y pesa 70 kilos, cuerpo delgado pero bien entrenado debido a su entrenamiento de samurai, tiene una cicatriz debajo de su ojo que se hizo entrenando de niño y el pelo lo tiene negro y corto.

Descripción psicológica: Samurai serio y frío que sirve con lealtad a la familia real Hoshidana, pero aunque es frío se preocupa por sus compañeros. Se pone nervioso al hablar con mujeres y suele alejarse lo máximo posible de ellas.

Habilidades:

10: **Muerte Inminente**

15: **Parte sables**

20: **Golpe Certero**

25: **Ventura**

30: **Acata shurikens**

Nombre: Mendoza

Edad: 32

Descripción física: Mide 1'68 y pesa 56 kgs. Su pelo es rizado y de color castaño oscuro. Sus ojos son de color rojo. Está en forma ya que todos los días entrena con su arco, pero también porque es vegetariano. Su pecho está lleno de cicatrices debido a una batalla que le marcaría de por vida.

Descripción psicológica: Odia el mal y quiere ayudar a los más necesitados. Utiliza un lenguaje muy refinado. Es alegre pero no le gusta hablar del pasado, y se enfada si le preguntan sobre ese tema.

Gustos: Es vegetariano, le encantan las hortalizas y las frutas, pero cuando mata un inhumano y tiene hambre se come un buen trozo de la carne del monstruo. A veces cuenta chistes malos, sus favoritos.

Habilidades finales: **Selene**, **Fobos**, Colmillo Dragón, Usura.



Nombre: Zeiko

Título: Estilista Errante

Edad: 23

Descripción física: Mide 1,71 y su peso es un secreto que no piensa desvelar. Cuenta con un pelo castaño claro, a priori alborotado, aunque en realidad es producto de sus propias habilidades (el orden en el caos, como lo llamaría él). Es un misterio cómo consigue ese peinado sin necesidad de usar laca o gomina. También posee unos penetrantes ojos verdes y una gran cantidad de lunares por todo su cuerpo (aunque el único visible a simple vista es uno que se halla cerca de su boca).

Descripción del juego: Noble nohrio proveniente de una familia de estilistas. Tras verse obligado a abandonar la corte, se dedicó a vagar sin rumbo hasta que conoció a los Cazadores.

Noble nohrio proveniente de una familia de estilistas que ha servido a la Familia Real durante generaciones. Es uno de los siete nietos de la actual cabeza de la familia, de los cuales sólo cuatro decidieron seguir con el negocio familiar.

Debido a un encargo por parte de cierto alto mando nohrio, se vio obligado a abandonar la corte, en busca de un objeto bastante particular... al menos, esa es la versión oficial. Durante su viaje, conoció a los Cazadores, y decidió unirse a sus filas.

Dado su linaje, siendo a la vez noble y sirviente de nobles, ha recibido un nivel de educación superior a la media, especialmente en el ámbito de la etiqueta, lo que se denota en su habla y formas, así como en el hábito de enmascarar su ira o malestar bajo una sonrisa. No obstante, tiene problemas para mantener su respeto hacia aquellos que no cuidan su apariencia como es debido.

Dicho esto, a pesar de la educada actitud que habitualmente demuestra, no es realmente una persona sociable, y no se considera "cercano" ni a sus familiares ni a aquellos que lo rodean. También tiende a actuar impulsivamente, lo que ha llegado a desconcertar a los demás en más de una ocasión.

A diferencia de sus compañeros, no es alguien que tenga una razón concreta para oponerse a la malicia: no ha perdido a nadie cercano a causa de ella, y no es la clase de persona que cree ciegamente en términos abstractos como "la justicia" o "lo que es correcto". De hecho, podría decirse que el unirse a los Cazadores fue uno de los impulsos del estilista. Eso no significa que no planee esforzarse en cumplir su cometido dentro del grupo.

Normalmente se encuentra a cargo de la tienda de accesorios, donde no sólo ofrece los productos básicos de esa clase de negocio, si no también productos relacionados con la higiene y estética, así como sus propios servicios como estilista. Dicho esto, siendo uno de los pocos del grupo capaces de procesar papeleo, no es extraño hallarlo realizando tareas para nada relacionadas con su trabajo principal.

A la hora de combatir, las armas predilectas de Zeiko son las dagas, debido a su familiaridad con las mismas derivada de su trabajo. Mientras que las blande con una más que decente agilidad y destreza, desafortunadamente, al no ser un guerrero, carece de la fuerza necesaria para lidiar con los adversarios más duros, ante los cuales se ve obligado a recurrir a técnicas menos ortodoxas. También está familiarizado con los bastones, y los emplea para asistir a los demás cuando sus dagas simplemente no hacen el corte. Además, hay relatos según los cuales ha usado barras de pan duro contra sus enemigos, aunque la veracidad de estos testimonios es, cuanto menos, dudosa.

No parece tener ningún plan de futuro en particular. O planes, en general. Quizás se busque una pareja, aunque no lo tiene claro.

Habilidades:

- Nivel 10: **Ventura**: Zeiko es una persona un tanto impulsiva, y eso se refleja en su estilo de combate, incrementando las probabilidades de causar un golpe crítico, a costa de algo de golpeo.
- Nivel 15: Desgarrar Cielo: Como estilista, Zeiko ha estado practicando su habilidad con las navajas durante años, hasta el punto de poder crear una ilusión de cortar el cielo mismo. Esta es la principal razón por la que un no combatiente como él puede sobrevivir en el campo de batalla.
- Nivel 20: Maestría Shuriken: Buscando reinventarse, Zeiko ha practicado para adaptar su técnica habitual al campo de batalla, permitiéndole usar su navaja para algo más que para cortar el pelo. Por alguna misteriosa razón, también funciona en panes.
- Nivel 25: Bastón Austero: ... Creo que mejor le dedicaré un entreacto en su momento. Probablemente involucre a la familia de Zeiko.
- Nivel 30: **Rajagrimorios**: Simple y llanamente, es una "medida higiénica" diseñada por Zeiko en el caso de que se tenga que enfrentar al señor Pelo de Acelga. (En caso de que alguien más la desee, se puede reemplazar.)

Nombre: FDuart

Habilidades:

- **Achata Shurikens**
- **Rompearcos**
- Mellahachas
- **ParteSables**
- Quiebra lanzas
- **Raja grimorios**

Nombre: Nicol

Edad: 11

Habilidades:

Nivel 10: **Copia (Réplica)** "Alguien" le enseñó a pasarse por otras personas y él lo perfeccionó para duplicarse.

Nivel 15: **Comida (Recuperación/renewal)**: Se come una comida (desayuno/merienda/almuerzo/postre/merienda/cena/postre/merienda/aperitivo nocturno) y no queda lleno, sin embargo se cura un poco.

Nivel 20: **Compartir la comida (Amaterasu)** Abre un poquito su corazón para darle de su preciada comida a la gente, lo cual hace que los aliados en un radio de de dos casillas.

Nivel 25: (**Entusiasmar**) comparte patatas para aumentar el daño de tus aliados en 4 y el recibido en ÷2

Nivel 30: ¡Me he leído un libro de estrategias que el señor Gesch me dio completo! (**Tomefaire**): Se ha leído un libro larguísimo completo, ahora déjalo en paz, es un logro para mí (porque lo he acabado de hacer) y para él.

Nombre: Anna #23

- Nivel 10: Liquidación total
- Nivel 15: Saqueo Póstumo

- Nivel 20: Brebaje brujesco
- Nivel 25: Letalidad
- Nivel 30: **Unión Hoshidana**

Nombre: Kiegell

Habilidades finales: **Amaterasu**, Réplica Lacerante, **Selene**, Guerrero Previsor y **Pavés**

Nombre: Hito

Habilidades finales: paragon, **astra**, Swordfaire, **hoshidan unity**, **galeforce**

Nombre: Epel

Habilidades:

1. Helios
 2. Descerrajar
 3. **Duplicar**
 4. **Rajagrimorios**
 5. Primer Impacto
-

Nombre: Abel

Habilidades:

*Emboscada: Se lo enseñó SPOILEEEER (Bueno en realidad no).

***Rompearcos**: Cuando estaba en una misión un extraño hechicero llamado Iago le enseñó esta técnica como agradecimiento por un objeto que quería un tal rey Garon, aunque a Abel le sonaba el nombre pero no le dio importancia.

*Arrebato brutal: Un jinete espectro, que le ayudó en una misión en la que fue herido, le enseñó esta técnica como medio de defensa.

***Muerte inminente**: En una misión en Hoshido ayudó a un hombre el cual fue herido en una batalla, él decía que era el líder de la tribu del fuego, y que quería ver a su hija de nuevo, que le ayudara, Abel no pidió nada a cambio, solo sintió alegría por la familia y un vacío en su interior por no haber tenido nada parecido en su vida.

***Recuperación:** Antes de conseguir a su pegaso, tuvo la misión de asesinar un sacerdote en un monasterio de Hoshido, aprendió esta técnica de los Gran maestros de allí. Terminó asesinando al sacerdote, el cual se aprovechaba de las jóvenes vestales, las cuales, entre lágrimas, se lo agradecieron.