



Madeline

NOMBRE DEL PERSONAJE

Sin clase / No class 5

CLASE Y NIVEL

Influencia/Marca Fallida

TRASFONDO

Theo

JUGADOR

Humano Marca del Hallazgo

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +7
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +6
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar +1
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +3
- ☒ Medicina +7
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +7
- ☒ Perspicacia +7
- ☐ Persuasión +1
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +6
- ☒ Supervivencia +7
- ☐ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Ballesta de mano +6 1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

78 maná
una ensalada
semilla milenaria

EQUIPO

"Te quiaré delante de mi y atenderé tus
lamentaciones... solo si erés útil soldado." "La
estupidez no es un derecho y la obediencia se
aprecia."

RASGOS DE PERSONALIDAD

"Lo que hago es solo por el bien de los Muzan y el
magistrado." "No hay fronteras, solo territorio Muzan
y territorio que próximamente será de los Muzan."

IDEALES

Muzan, Borrus y el magistrado.

VÍNCULOS

"Hago lo que debo, porque quiero." "Un mal soldado es
como un mal perro, si tratan de morderte habrá que
sacrificarlo."

DEFECTOS

Sin clase / No class Nivel 5:

Rasgos personalizados:

- La Daga Vacía
- Marca del Magistrado
- Marca del Magistrado (buffo de 1v2)
- La Daga Entumecida (habilidad de 1v3)
- Via de Escape

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta de mano, Clava, Daga

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Madeline

NOMBRE DEL PERSONAJE

Madeline mide 1.74 metros en su forma humana y 1.02 metros en su forma mágica animal. Por inusual que suene la magia del vacío huele a maní y nueces viejas, así que Madeline tiene ese aroma impregnado en el cuerpo.

APARIENCIA



APARIENCIA

Madeline puede ser o no conocida por la gente del reino a pesar de tener un cargo importante. Al vivir y trabajar puertas adentro del magistrado solo mostraba su cara al hacer misiones en las playas exteriores hace pocos años.

NOTAS ADICIONALES

Madeline es hija de uno de los duques pertenecientes a los altos cargos Muzan, el Comandante Borrus, líder del magistrado. A pesar de pertenecer a una casta alta su estricto padre la impulsó en volverse tan fuerte como un hombre ya que él siempre había anhelado tener un hijo varón. Su niñez se basó en entrenamientos de campo y evaluaciones de estrategias en combate, siempre enseñándole a cómo sacarle provecho a cada uno de sus futuros soldados.

A la edad de 18 años se le fue otorgada por su propio padre un pacto mágico con magia del vacío y una reliquia del mismo, dándole capacidades y propiedades especiales. También se le dio una pequeña armada con la cual la joven hacía algunos recados legales, principalmente para sacar a forasteros peligrosos que llegaban a

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **La Daga Vacía:** Tu daga puede atravesar objetivos al ser lanzada. Puedes lanzarla y teleportarte donde haya caído como acción adicional y puedes llevarte una criatura contigo si quieres. Tienes tantas cargas de esta habilidad como tu mod de Sab. Ganas +1 acumulación de vacío por sujeto atravesado.

► **Marca del Magistrado:** Puedes marcar a un aliado como acción adicional. Las curaciones de Madeline a un aliado marcado son 50% más efectivas. Conoces el estado actual del aliado marcado: emocional o físico. Cada vez que el aliado ataque o tú ataques al mismo objetivo que tu aliado ganas +1 acumulación de vacío.

► **Marca del Magistrado (buffo de lv2):** Puedes marcar hasta dos aliados como parte de tu acción adicional. La curación adicional es un 25% efectiva. Ahora conoces la ubicación exacta de todos tus aliados marcados. Puedes mandarle mensajes simples mentalmente pero no pueden contestarte de la misma forma.

► **La Daga Entumecida (habilidad de lv3):** La daga es intangible para enemigos. Cuando lances tu daga y no viajes en ese instante puedes esperar a tu próximo turno. Cuando te teleportes a tu daga todos los enemigos que se encuentren entre ti y la daga deben hacer una TS de Sab (CD=16) o quedar aturdida hasta el final de su próximo turno.

► **Via de Escape:** Cuando eres objetivo de un ataque o un aliado marcado lo sea, puedes gastar tu reacción en teleportarte a su lado o teleportarlo a tu lado. Puedes usarlo 1 vez por aliado marcado.

RASGOS