



Kaladin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Sin Clase 5

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Cazador de mercenarios

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

ForbiddenState

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	9

DESTREZA	+3
	16

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	0
	11

SABIDURÍA	+3
	16

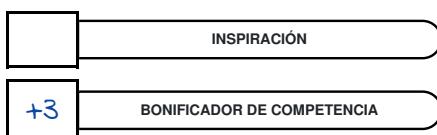
CARISMA	-1
	9

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+6
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+6
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+6
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	0
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+6
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+6
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+6
<input type="radio"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES



Puntos de Golpe Máximos 46

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d1

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Vibrofilo/garras	+3	1d6 +3 Cortante
Potencia sonica	0	2d6 Trueno.
Estocada atronad.	+6	1d8 +3 Trueno.
Choque sonico (n..)	0	2d8 +3 Trueno.
Ruptura (Bonific...)	0	5d6

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Guerrero, semimágico: 132 de mana
 30 po
 Ensalada gatuna
 Gorro super cool

"Me zumban los oídos mucho, aunque es poco probable que alguien esté hablando de mí. " "El viento me susurra advertencias y todavía no se ha equivocado."

RASGOS DE PERSONALIDAD

"Mis contratos son mi credo, el día que rompa uno será el mismo en que esta espada atraviese mi corazón."

IDEALES

Su familia (aunque ya hace años que no se ven), solo tiene un contacto extenso con quien sea que lo contrate y la persona a la que debe proteger.

VÍNCULOS

"Morire antes de permitir que mi protegido muera, así fui criado."

DEFECTOS

Sin Clase Nivel 5:

Rasgos personalizados:

- Estallido ensordecedor
- Ecolocalización
- Destello
- Bonificación Única (nivel 5)

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

Idiomas:

Común.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Kaladin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Altura en forma humana: 1.75m Altura en forma animal: 1.05m (es un cuadrúpedo por lo que se mide completamente estirado desde la punta de la cola hasta el pico de la cabeza).

APARIENCIA



APARIENCIA

una daga sale disparando de uno de los rincones oscuros de la habitación, el joven sentado en el centro ni reacciona al silbido que provoca el arma recorriendo el aire, "Señuelo" piensa el joven sin ninguna duda mientras su confianza se confirma cuando la daga se clava en la pared; todo para simplemente bloquear con su espada la segunda daga que intentaba pasar discretamente bajo la distracción de la primera, con un suspiro el joven envaina su espada esperando la siguiente prueba siempre habrá una siguiente prueba, eso nunca cambiaría.

Una familia sin nombre viviendo en los barrios bajos de una ciudad cuyo nombre es irrelevante, así debía ser, los únicos nombres relevantes son los de tu objetivo y aquellos que lo quieren muerto, la profesión de la familia es peligrosa por eso el entrenamiento empieza desde muy temprano con el fin de asegurar que los contratos se cumplan de la mejor forma posible, la explicación es sencilla: Recibes tu contrato, proteges a quien haga falta

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Estallido ensordecedor:** Tus ataques son agiles y rápidos, pero están cargados de una fuerza atronadora. Los ataques con valor natural mayor a 15 desestabilizan al oponente causando que el próximo ataque realizado contra ese criatura tenga ventaja o el próximo ataque de esa criatura tenga desventaja, lo que pase primero.

► **Ecolocalización:** Puedes gastar acción adicional esparcir ondas de sonidos en el ambiente para calcular precisamente la posición de todas las criaturas en un radio de 60 pies hasta tu próximo turno. Usos MoD de SAB. En espacios abiertos (campos, llanuras, etc) el radio disminuye a 20 pies.

► **Destello:** Usando tu reacción, puedes detectar un ataque y esquivarlo fácilmente. Para esto, debiste haber concentrado tu flujo en los ojos anteriormente. Usos Una vez por combate.

► **Bonificación Única (nivel 5):** Das una mejora extrema a una habilidad conocida (Potencia Sonica) que puede usarse una vez por descanso largo.

Competencias: vibrofilo y espada corta.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS