

Brujo 5

CLASE Y NIVEL

Genasi de agua

ESPECIE

Marinero

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Brenna

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

-1

9

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+2

15

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza -1
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia -1
- ☒ Sabiduría +3
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10

CA

-1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 55

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

La que dice la ve...

Sempiterna

BONIF.

+5

+5

DAÑO/TIPO

1d4 +2 perforante

1d4 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Corsé de cuero CA 11
- Herramientas de navegante
- Crystalstorm
- Brújula de cristal de agua. CA 1

EQUIPO

Me gusta el trabajo bien hecho. Sobre todo si puedo convencer a otro de que lo haga.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Equidad. Todos trabajamos, así que todos compartimos la recompensa. (Legal) Libertad. El mar es libertad -la libertad de ir a cualquier lado y hacer cualquier cosa. (Caótico)

IDEALES

Siempre recordaré mi primer barco.

VÍNCULOS

Una vez que comienzo a beber, es muy difícil que pare. Mi orgullo probablemente me llevará a la destrucción.

DEFECTOS

Genasi de agua:

- Edad
- Idiomas
- Visión en la oscuridad
- Anfíbio
- Nadar
- Llamar a las olas
- Resistencia al ácido

Brujo Nivel 5:

- Castigo sobrenatural
- Don del mar
- Lista de conjuros expandida
- Magia del pacto
- Pacto del Talismán
- Repulsión del Talismán

- Tentáculo de las profundidades: 1d8 de daño por frío o rayo
- Uno con la sombra

Dotes:

- Patrimonio de Marid

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

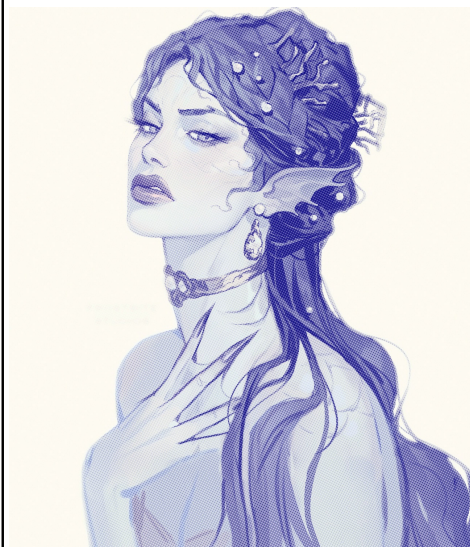
Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Herramientas de navegante, vehículo acuático

Idiomas:

Primordial, Elfico, Común, Delphin.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Claramente no es un clérigo, es una bruja.

Su madre era una elfa marina y su padre un genio, como todos los genios ignoró a su bástago, cómo no. Su madre, la dio a luz en el mar de las Estrellas Caídas, y la comunidad de elfos marinos donde vivía la acogió como una elfa marina más, pues su físico no era diferente al de ellos, de hecho si se observaba su silueta eran iguales.

La curiosidad por el mundo terrestre la llevó a llegar a la Isla de los Piratas, fue en la Isla de Alphar donde encontró a quién sería su "padre" humano, el capitán del Crystalstorm, el "temido" Alastor Bonney conocido también como o Thor Mist, por su habilidad predilecta de envolver su barco en una espesa niebla para evitar que le vean antes de un abordaje.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Edad: Maduran igual que los humanos, pero viven un poco más gracias a su ascendencia elemental, alcanzan los 120 años de vida.

► Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común y primordial. El primordial es un lenguaje gutural, lleno de sílabas duras y consonantes duras.

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

► Anfibio: Puedes respirar tanto dentro como fuera del agua.

► Nadar: Tienes una velocidad nadando de 30 pies.

► Llamar a las olas: Conoces el truco Transformar agua. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro Crear o destruir agua con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro Caminar sobre el agua con este atributo sin necesidad de componentes materiales. Cuando lances Crear o destruir ag...

► Resistencia al ácido: Tienes resistencia al daño por ácido.

► Patrimonio de Marid: Manifiestas más del poder mágico de tu herencia Marid.

► Castigo sobrenatural: Una vez por turno cuando golpeas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia puedes gastar un espacio de conjuro de Brujo para infligir 1d8 de daño de fuerza adicional al objetivo, más otro d8 por nivel del espacio del conjuro, y puedes derribar al objetivo con el golpe si es enorm...

► Don del mar: obtienes una velocidad nadando de 40 pies y puedes respirar bajo el agua.

► Lista de conjuros expandida: El Acechador de las Profundidades te permite elegir de una lista ampliada de hechizos cuando aprendes un hechizo de brujo. Los siguientes hechizos se agregan a la lista de hechizos de brujo para ti.

► Magia del pacto: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.

► Pacto del Talismán: Con este talismán, cuando falles una tirada de habilidad puedes añadir un d4 a la tirada. Puedes hacer esto un número de veces igual a tu bono de competencia, recuperando los usos tras un descanso largo.

► Repulsión del Talismán: Cuando el portador de tu talismán recibe el impacto de un atacante que puedas ver a 30 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para infligir un daño psíquico al atacante igual a tu bonificador por competencia y empujarlo para alejarlo hasta a 40 pies del portador del talismán.

► Tentáculo de las profundidades: obtienes la habilidad de invocar mágicamente un tentáculo espectral que golpea a tus enemigos. Como acción adicional, creas un tentáculo de 10 pies de largo en un punto que puedas ver a 60 pies de ti. El tentáculo dura 1 minuto o hasta que uses esta función para crear otro tentáculo. Cuando cr...

- 1d8 de daño por frío o rayo

► Uno con la sombra: Cuando estás en un área de luz tenue o de oscuridad, puedes usar una acción para hacerte invisible hasta que te muevas, realices una acción o hagas una reacción.