

DUNGEONS & DRAGONS

Tidal Mist

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 5

CLASE Y NIVEL

Genasi de agua

ESPECIE

Marinero

TRASFONDO

Brenna

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+2
	14

DESTREZA	-1
	9

CONSTITUCIÓN	+3
	17

INTELIGENCIA	-1
	9

SABIDURÍA	0
	11

CARISMA	+2
	15

<input type="radio"/> Fuerza	+2
<input type="radio"/> Destreza	-1
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	-1
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+5
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	+2
<input type="radio"/> Intimidar	+2
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	-1
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input type="radio"/> Persuasión	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+2
<input type="radio"/> Sigilo	-1
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES



10 CA -1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 55

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
La que dice la ve...	+5	1d4 +2 perforante
Sempiterna	+5	1d4 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

Competencias:

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

Idiomas:

Primordial, Elfico, Común, Delfín.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

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
- Anfibio
- Nadar
- Llamar a las olas
- Resistencia al ácido

Brujo Nivel 5:

- Cástigo sobrenatural
- Don del mar
- Lista de conjuros expandida
- Magia del pacto
- Pacto del Talismán
- Repulsión del Talismán
- Tentaculo de las profundidades: 1d8 de daño por frío o rayo
- Uno con la Sombra

Dotes:

- Patrimonio de Marid

Tidal Mist

NOMBRE DEL PERSONAJE

De cabellos azules, piel blanca perlada con subtono azulado, ojos azules de pupila rasgada, y orejas puntiagudas

APARIENCIA



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 bárco 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 discrienes los colores como tonos de gris.

► Airbijo: 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 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 inflingir 1d8 de daño de fuerza adicional al objetivo, más otro d8 por nivel del espacio del conjuro, y puedes desribá al objetivo con el golpe si es enorme...

► 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 fallas 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 puedes 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 10 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 puedes 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS