Temperance/Temperance
NOME DO PERSONAGEM

Soldado
ANTECEDENTE

Bruxa (5)
CLASSE

Infernal Tiefling
ESPÉCIE

Paladina (1)
SUBCLASSE

6
NÍVEL

14.000
XP

CLASSE DE ARMADURA
18
ESCUDO

PONTOS DE VIDA
57
ATUAL

57
TEMP

MAX

DADO DE VIDA
6d10
GASTO

6
MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE
SUCESSOS
FALHAS

DUNGEONS & DRAGONS

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA
+3

INICIATIVA
+1

DESLOCAMENTO
9m

TAMANHO
Médio

PERCEPÇÃO PASSIVA
15

FORÇA
+3 MODIFICADOR
16 VALOR

- [ ] +3 Salvaguarda
- [x] +6 Atletismo

DESTREZA
+1 MODIFICADOR
12 VALOR

- [ ] +1 Salvaguarda
- [ ] +1 Acrobacia
- [ ] +1 Furtividade
- [ ] +1 Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO
+2 MODIFICADOR
15 VALOR

- [ ] +2 Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA
- [x]

INTELIGÊNCIA
+1 MODIFICADOR
12 VALOR

- [ ] +1 Salvaguarda
- [x] +4 Arcanismo
- [ ] +1 História
- [x] +4 Investigação
- [ ] +1 Natureza
- [ ] +1 Religião

SABEDORIA
+2 MODIFICADOR
14 VALOR

- [x] +5 Salvaguarda
- [x] +5 Intuição
- [ ] +2 Lidar com animais
- [x] +5 Medicina
- [x] +5 Perpceção
- [ ] +2 Sobrevivência

CARISMA
+4 MODIFICADOR
18 VALOR

- [x] +7 Salvaguarda
- [ ] +4 Atuação
- [x] +7 Enganação
- [x] +7 Intimidação
- [x] +7 Persuasão

ARMAS E TRUQUES DE DANO

Nome	Bônus Atq/ CD	Dano e Tipo	Notas
Espada Longa (Arma de Pac	+6	1d8/1d10+3 (versáti	
Espada Curta	+6	1d6+3 (acuidade/pe	
Besta de Mão	+4	1d6+1 (perfurante)	

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

BRUXO: 1º/5º
- LEVEL 1
--> Invocações Místicas: 5
SMITE MÍSTICO: 5+, Pacto da Lâmina
Uma vez por turno, quando você atingir uma criatura com sua arma do pacto, você pode gastar um espaço de magia de pacto para causar 1d8 de dano de Força extra ao alvo, aumentando em 1d8 por nível do espaço de magia, e você pode dar ao alvo a condição Prostrado se ele for grande ou menor.

LÂMINA SEDENTA: 5+, Pacto da Lâmina
Você ganha o recurso Ataque Extra

PALADINO: 1º

- LEVEL 1: Cura Pelas Mãos
Seu toque abençoado pode curar feridas. Você tem um poder de cura que se reabastece quando você terminar um descanso longo. Você pode restaurar um número total de Pontos de Vida igual a cinco vezes o seu Nível Paladino (1x)
Como uma Ação Bônus, você pode tocar uma criatura (que pode ser você mesmo) e extrair energia do conjunto de cura para restaurar um número de pontos de vida daquela criatura, até a quantidade máxima restante.

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS: [x] Leve [x] Média [ ] Pesada [x] Escudos

ARMAS

- Armas simples e Marciais;

FERRAMENTAS

- Proficiência em Ferramentas: Um tipo de kit de jogo, veículo (terrestre -

TRAÇOS DE ESPÉCIES

INFERNAL TIEFLING:
--> Visão no Escuro: Você enxerga na penumbra a até 18m como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
--> Legado Demoníaco: 1º/3º Nível
Você tem resistência a danos de fogo. Você também conhece o truque Raio de Fogo e a magia Raio de Repreensão Infernal.
Você pode lançá-lo uma vez sem gastar espaço de magia, e você

TALENTOS

- SAVAGE ATTACKER: Origem Soldado
--> Você treinou para lidar com ataques particularmente prejudiciais e graves. Uma vez por turno, quando você atinge um alvo com uma arma, você pode rolar os dados de dano da arma duas vezes e use qualquer um dos resultados contra o alvo.

- MESTRE DE ARMAS GRANDES:
Você ganha os seguintes benefícios:

CARISMA
ATRIBUTO DE CONJURACÃO

+4	MODIFICADOR DE CONJURAÇÃO
15	CD PARA EVITAR SUA MAGIA
7	MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

ESPAÇOS DE MAGIAS

	Total	Gastos
1° Circ.	2	
2° Circ.		
3° Circ.	2	
4° Circ.		
5° Circ.		
6° circ.		
7° Circ.		
8° Circ.		
9° Circ.		

TRUQUES E MAGIAS PREPARADAS

Círculo	Nome	Tempo de Conjuração	Alcance	Concentração, Ritual & Material Requerido	Notas
0	Soar os Mortos	A	18m	C R M	1d8/1d12 necrótico (Sa
0	Rajada Mística	A	36m	C R M	3d10 - Instantâneo
0	Ataque Certeiro	A	9m	C R M	Ataque Garantido
0	Taumaturgia (Racial)	A	9m	C R M	
0	Raio de Fogo (Racial)	A	36m	C R M	2d10 (atk distância)
	MAGIAS BRUXO:			C R M	
1º	Armadura de Agathys			C R M	
1º	Destruição Colérica	AB		C R M	
1º	Bruxaria	A		C R M	
2º	Passo Nebuloso			C R M	
3º	Medo			C R M	
3º	Toque Vampírico			C R M	
	MAGIAS PALADINO:			C R M	
1º	Divine Smite			C R M	
1º	Escudo da Fé			C R M	
	MAGIAS RACIAIS:			C R M	
	Repreensão Infernal	R		C R M	4d10 (3º)
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	

APARÊNCIA

HISTÓRIA E PERSONALIDADE

Alinhamento

IDIOMAS

- Comum, Infernal, Abissal

EQUIPAMENTO

- Kit Aventureiro;
- Poção de Vida da Guilda (4d4+4)

Itens Mágicos Sintonizados

MOEDAS

PC	PP	PE	PO	PL
			408	

TM & © 2024 Wizards of the Coast LLC. Illustrations by Richard Whitters.
670D3898000001 EN