Temperance/Temperança
NOME DO PERSONAGEM

Soldado
ANTECEDENTE

Bruxa (5)
CLASSE

Infernal Tiefling
ESPÉCIE

Paladina (3)
SUBCLASSE

8
NÍVEL

35.800
XP

CLASSE DE ARMADURA
18
ESCUDO

PONTOS DE VIDA
77
ATUAL

TEMP
77
MAX

DADO DE VIDA
GASTO
5d83d1
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
- [ ]

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 Grande (Arma de Pa	+7	2d6+3 (pesada, dua	
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 3d8 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/2º/3º

- 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 as magias Repreensão Infernal e Escuridão. 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.	3	
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	AB	Pessoal	C R M	5 pv temp (se atacarem
1º	Destruição Colérica	AB		C R M	1d6 necrótico extra (1m
1º	Bruxaria	AB	18m	C R M	1d6 necrótico extra (ds
2º	Passo Nebuloso	AB	INST	C R M	Teletransporta até 9m
3º	Medo	A	9m	☑C R M	Teste de Sabedoria
3º	Toque Vampírico	A	Pessoal	C R M	3d6 Necrótico (Recupe
	MAGIAS PALADINO:			C R M	
1º	Destruição Divina (smp prepa	A		C R M	2d8 radiante
1º	Escudo da Fé	AB	18m	☑C R M	+2 CA (10min)
1º	Favor Divino	AB	Pessoal	C R M	+1d4 de dano radiante
1º	Heroísmo	A	Toque	☑C R M	Pv tmp = +7 a cada turr
1º	Comando	A	18m	C R M	Sabedoria
1º	Bane (Juramento)	A	9m	☑C R M	Carisma (-1d4 sv e atk.
1º	Marca do Caçador (Juramento	AB	30m	☑C R M	+1d6 (sabe as vulnerab
	MAGIAS DE PACTO/RACIAIS			C R M	
1º	Repreensão Infernal	R	18m	C R M	Destreza 2d10 (3º nível
1º	Vitalidade Falsa	A	Pessoal	C R M	Vida Temp. 2d4+4 (che
2º	Escuridão	A	18m	☑C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	

APARÊNCIA

Pele azulada, cabelos escarlates lisos e longos, com uma franja reta, vendas no rosto que tapam uma cicatriz de queimadura nos olhos, chifres de bode, porte físico definido e musculoso, armadura pesada e batida, espada longa amaldiçoada nas costas que brilha com runas de sangue vermelho, aparência de uma guerreira de

HISTÓRIA E PERSONALIDADE

Há quase 20 anos atrás, existia Azrieth, mãe, soldada e esposa, vivendo uma pacata vida no interior de Elturel junto de seu marido e filho, mas a vida nunca é fácil para aqueles que conhecem a guerra.
Fazendo todo o esforço possível para juntar peças de ouro para arcar com o tratamento de seu filho enfermo Azriel, a tiefling passou a se destacar no exército sagrado, servindo como oficial na investida contra as tropas demoníacas vindas pelos portais infernais espalhados pelo território da Costa da Espada. Contando com o apoio da magia inata e dos conhecimentos arcanos de seu marido Arthus, a tiefling lutava contra todas as forças externas e internas para

Alinhamento

Leal Neutro

IDIOMAS

- Comum, Infernal, Abissal

EQUIPAMENTO

- Kit Aventureiro;
- Poção de Vida da Guilda (4d4+4)
- Foco Arcano (Espada de Pacto/Colar de Carneiro Amuleto)
- Capa da Emoção (Mesa Karma 13/10/24: O Mistério do Parque da Lua Cheia) -> Roupas encantadas que mudam de cor ou padrão conforme a vontade do usuário.

Itens Mágicos Sintonizados

- ☑ Capa da Emoção
- ☐
- ☐

MOEDAS

PC	PP	PE	PO	PL
			1.118	

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