

PONTOS DE EXP

<input type="radio"/>	0	Força
<input checked="" type="radio"/>	5	Destreza
<input type="radio"/>	1	Constituição
<input type="radio"/>	1	Inteligência
<input type="radio"/>	2	Sabedoria
<input checked="" type="radio"/>	5	Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☒ 5 Acrobacia (Des)
- ☐ 2 Adestrar Animais ...
- ☐ 1 Arcanismo (Int)
- ☐ 0 Atletismo (For)
- ☒ 5 Enganação (Car)
- ☒ 3 História (Int)
- ☐ 2 Intuição (Sab)
- ☐ 3 Intimidação (Car)
- ☐ 1 Investigação (Int)
- ☐ 2 Medicina (Sab)
- ☐ 1 Natureza (Int)
- ☐ 2 Percepção (Sab)
- ☒ 5 Atuação (Car)
- ☒ 5 Persuasão (Car)
- ☐ 1 Religião (Int)
- ☐ 3 Prestidigitação (D...
- ☐ 3 Furtividade (Des)
- ☐ 2 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS



PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

SUCCESSES ○=○=○
FAILURES ○=○=○
DEATH SAVES

NOME	ATQ	DANO/TIPO
Adaga	+2	1d4+3 Cortante
Zarabatana	+5	1+3 Perfurante

ATAQUES & CONJURAÇÃO

CP SP EP GP PP

- 1 Armadura de couro
-
- 1 Alaúde
-
- 1 Mochila
-
- 1 saco de dormir
-
- 2 fantasias
-
- 5 velas
-
- 5 dias de ração

EQUIPAMENTO

Ninguém fica com raiva de mim ou perto de mim por muito tempo, já que eu posso acabar com qualquer tipo de tensão.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Criatividade. O mundo precisa de novas ideias e ações ousadas. (Caótico)

IDEAIS

Meu instrumento é meu bem mais valioso e
ele me lembra de alguém que eu amo.

VÍNCULOS

Apesar dos meus melhores esforços, meus amigos não me consideram confiável.

DEFEITOS

Sortudo

Bravura

Agilidade Halfling

Furtividade Natural


Demanda Popular

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

12 SABEDORIA (PERCEPÇÃO) PASSIVA

FERRAMENTA: Kit de disfarces

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS



SPELLCASTING CLASS

CARISMA

SPELLCASTING ABILITY

13

SPELL SAVE DC

5

SPELL ATTACK BONUS

0

TRUQUES

Zombaria Viciosa

Prestidigitação

SPELL LEVEL

SLOTS TOTAL

SLOTS EXPENDED

1

2

☐ Heroísmo

☐ Palavra Curativa

☐ Sono

☐ Sussurros Dissonantes

2

0

3

0

4

0

5

0

6

0

7

0

8

0

9

0

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

Sortudo

Quando você obtiver um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode jogar de novo o dado e deve utilizar o novo resultado.

Bravura

Você tem vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado.

Agilidade Halfling

Você pode mover-se através do espaço de qualquer criatura que for de um tamanho maior que o seu.

Furtividade Natural

Você pode tentar se esconder mesmo quando possuir apenas a cobertura de uma criatura que for no mínimo um tamanho maior que o seu.

Demanda Popular

Você sempre encontra um lugar para atuar, geralmente em tavernas ou estalagens mas, possivelmente em circos, teatros ou até em cortes nobres. Em tais lugares, você recebe alojamento e comida modesta ou de padrões confortáveis, de graça (dependendo da qualidade do estabelecimento), contanto que você atue a cada noite. Além disso, sua atuação torna você um tipo de figura local. Quando estranhos reconhecerem você em uma cidade em que você já tenha atuado, eles geralmente gostaram de você.

MAGIAS

Zombaria Viciosa

Encantamento cantrip

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 m

Alvo:

Componentes: V

Duração: Instantâneo

Descrição:

Você libera uma série de insultos atados com encantamentos sutis numa criatura que você possa ver, dentro do alcance. Se o alvo puder ouvir você (apesar de não precisar compreendê-lo), ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d4 de dano psíquico e terá desvantagem na próxima jogada de ataque que ele fizer antes do final do próximo turno dele.

Em Níveis Superiores: O dano dessa magia aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

Prestidigitação

Transmutação cantrip

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 3m

Alvo:

Componentes: V S

Duração: 1 hora

Descrição:

Este feitiço é um pequeno truque mágico que conjuradores novatos usam para praticar. Você cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance: Você cria, instantaneamente, um efeito sensorial inofensivo, como uma chuva de faíscas, um sopro de vento, notas musicais suaves ou um odor estranho. Você, instantaneamente, acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira. Você, instantaneamente, limpa ou suja um objeto de até 1 metro cúbico. Você esfria, esquent a ou melhora o sabor de até 1 metro cubico de matéria inorgânica por 1 hora. Você faz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo aparecer em um objeto ou superfície por 1 hora. Você cria uma bugiganga não-mágica ou uma imagem ilusória que caiba na sua mão e que dura até o final do seu próximo turno. Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos seus efeitos não-instantâneos ativos, ao mesmo tempo, e você pode dissipar um desses efeitos com uma ação.

Heroísmo

Encantamento 1

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo:

Componentes: V S

Duração: Concentração Até 1 minuto

Descrição:

Uma criatura voluntária que você tocar é imbuída com bravura. Até a magia acabar, a criatura é imune a ser amedrontada e ganha pontos de vida temporários igual ao seu modificador de habilidade de conjuração, no início de cada turno dela.

Quando a magia acabar, o alvo perde qualquer ponto de vida temporário restante dessa magia.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1º.

Palavra Curativa

Abjuração 1

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 18m

Alvo:

Componentes: V

Duração: 1 minuto

Descrição:

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos ou constructos.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível do espaço acima do 1º.

Sono

Encantamento 1

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 m

Alvo:

Componentes: V S M

Duração: 1 minuto

Descrição:

Essa magia põem as criaturas num entorpecimento mágico. Jogue 5d8; o total é a quantidade de pontos de vida de criaturas afetados pela magia. As criaturas numa área de 6 metros de raio [20-foot radius], centrada no ponto escolhido, dentro do alcance, são afetadas em ordem ascendente dos pontos de vida atuais delas (ignorando criaturas inconscientes). Começando com as criaturas com menos pontos de vida atuais, cada criatura afetada por essa magia cai inconsciente até a magia acabar, sofrer dano ou alguém usar sua ação para sacudi-la ou esbofeteá-la até acordar. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de seguir para a próxima criatura com menos pontos de vida atuais. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menores que o valor restante para que a criatura possa ser afetada. Mortos-vivos e criaturas imunes a serem enfeitiçadas não são afetadas por essa magia.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, jogue 2d8 adicionais para cada nível do espaço acima do 1º.

Sussurros Dissonantes

Encantamento 1

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 m

Alvo:

Componentes: V

Duração: Instantânea

Descrição:

Você sussurra uma melodia dissonante que apenas uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance pode ouvir, causando-lhe uma terrível dor. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele sofrerá 3d6 de dano psíquico e deve, imediatamente, usar sua reação, se disponível, para se mover para o mais longe possível de você. A criatura não se moverá para um terreno obviamente perigoso, como uma fogueira ou abismo. Se obtiver sucesso na resistência, o alvo sofre metade do dano e não precisa se afastar de você. Uma criatura surda obtém sucesso automaticamente na sua resistência.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º