Humano da Marca da Passagem

A Marca da Passagem governa o movimento, permitindo que

seu portador se mova com uma velocidade incrível. O

portador da marca pode até deslizar pelo espaço em um

piscar de olhos.

Se o seu personagem humano tem a Marca da Passagem,

as seguintes características substituem a característica de

Aumento no Valor de Habilidade do humano.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza

aumenta em 2 e outro valor de habilidade a sua escolha

aumenta em 1.

Velocidade do Mensageiro. Seu deslocamento base de

caminhada aumenta para 10,5 metros.

Movimento Intuitivo. Quando você faz um teste de

Destreza (Acrobacia) ou qualquer teste de habilidade para

operar ou manter um veículo terrestre, você pode lançar um

d4 e adicionar o número obtido ao teste de habilidade.

Passagem Mágica. Você pode conjurar a magia passo

nebuloso uma vez com esta característica, e você recupera a

habilidade de conjurá-la quando terminar um descanso longo.

Destreza é sua habilidade de conjuração para esta magia.

Magias da Marca: Se você tiver a característica de classe

Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias

da Marca da Passagem são adicionados à lista de magias de

sua classe conjuradora.

Magias da Marca da Passagem

Nível da Magia Magia

1o recuo acelerado, salto

2o passo nebuloso, passo sem pegadas

3o piscar, montaria fantasmagórica

4o porta dimensional, movimentação livre

5o círculo de teletransporte

Focado. Você tem vantagem em testes de resistência de Constituição para manter a sua concentração. Herbalista. Como parte de um descanso curto, você pode colher materiais do seus arredores para criar um frasco de antitoxina ou uma poção de cura. No final do descanso, faça um teste de Sabedoria com CD 15 usando a sua proficiência com kit de herbalismo. Em caso de sucesso, você cria o item. Para utilizar esse traço, você deve estar em um local com comida e água em abundância e ter um kit de herbalismo a sua disposição. Paciência. Você pode utilizar a ação de Esquivar como uma ação bônus no seu turno. Após usar esse traço, você não pode utilizá-lo novamente até que tenha completado um descanso longo.

Paciência. Você pode utilizar a ação de Esquivar como uma ação bônus no seu turno. Após usar esse traço, você não pode utilizá-lo novamente até que tenha completado um descanso longo.

RAJADA DE GOLPES

Imediatamente após você realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de chi para realizar dois golpes desarmados com uma ação bônus.

DEFESA PACIENTE

Você pode gastar 1 ponto de chi para realizar a ação de Esquivar, com uma ação bônus, no seu turno.

PASSO DO VENTO

Você pode gastar 1 ponto de chi para realizar a Ação de Desengajar ou Disparada, com uma ação bônus, no seu turno, e sua distância de salto é dobrada nesse turno