

Dominic Decoco

NOME DO PERSONAGEM

Feiticeiro Lv 13

CLASSE E NÍVEL

CHARLATÃO

ANTECEDENTE

Henrique

NOME DO JOGADOR

Humano

RAÇA

Caótico

TENDÊNCIA

Roubou até o xp

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

10

0

DESTREZA

14

2

CONSTITUIÇÃO

20

5

INTELIGÊNCIA

10

0

SABEDORIA

10

0

CARISMA

20

5

0

INSPIRAÇÃO

5

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ 0 Força
- ☒ 7 Destreza
- ☒ 10 Constituição
- ☐ 0 Inteligência
- ☐ 0 Sabedoria
- ☒ 10 Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ 2 Acrobacia (Des)
- ☒ 5 Arcanismo (Int)
- ☐ 0 Atletismo (For)
- ☐ 5 Atuação (Car)
- ☒ 10 Blefar (Car)
- ☐ 2 Furtividade (Des)
- ☐ 0 História (Int)
- ☒ 10 Intimidação (Car)
- ☐ 0 Intuição (Sab)
- ☐ 0 Investigação (Int)
- ☐ 0 Lidar com Animais (Sab)
- ☐ 0 Medicina (Sab)
- ☐ 0 Natureza (Int)
- ☐ 0 Percepção (Sab)
- ☒ 10 Persuasão (Car)
- ☒ 7 Prestidigitação (Des)
- ☐ 0 Religião (Int)
- ☐ 0 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

12

CLASSE
ARMD

2

INICIATIVA

9

DESLOC.

PV Totais

123

123

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

D6+5

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FRACASSOS

TESTES CONTRA A MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

LIGAÇÕES

Sem defeitos

DEFEITOS

NOME

BÔNUS

DANO / TIPO

Rod of Alertness

Arma das sombras

ATAQUES E MAGIAS

Conjuração, Origem de Feitiçaria

Fonte de Magia

No nível 2 você ganha Fonte de Magia, você recebe pontos de feitiçaria, e pode criar espaços de magia com esses pontos, ou trocar seus espaços de magias por pontos de feitiçaria

SURTO DE MAGIA SELVAGEM
MARÉS DE CAOS
DOBRAR A SORTE 1d4

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

Ibérica, russo , draconico

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

PC

PP

PE

PO

PL

Besta leve e 20 virotes
foco arcano

p.o 438950

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES



Dominic Decoco

NOME DO PERSONAGEM

25

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELO

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

Hufus
Ceberu

- *Conhecimento das moedas nas colônias
- *Conhecimento de permissão de viagem
- *Amizade com a tripulação do barba negra

Círculo de Teletransporte(loais)

- SatanMovei
- Arquitecto House

NOME

SÍMBOLO

ALIADOS E ORGANIZAÇÕES

Prontidão: vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) e nas rolagens de Iniciativa .

Feitiços: uma Ação para lançar um dos seguintes Feitiços : Detectar o Bem e o Mal , Detectar Magia , Detectar Veneno e Doença ou ver Invisibilidade .

Aura Protetora: Como uma Ação, você pode plantar a extremidade do meio da haste no solo, onde a cabeça da haste emite luz plena em um raio de 18 metros e penumbra por mais 18 metros. Enquanto estiver nessa luz brilhante, você e qualquer criatura amigável a você ganham um bônus de +1 na CA e nas jogadas de resistência e podem sentir a localização de qualquer criatura hostil invisível que também esteja na luz brilhante. A ponta do bastão para de brilhar e o Efeito termina após 10 minutos, ou quando uma criatura usa uma Ação para puxar o bastão do chão. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

"A sombra nada mais representa, senão a parte que a luz não alcançou. "

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

Pontos de feitiçaria (12) 10

Metamagica

MAGIA DISTANTE
MAGIA DUPLICADA
MAGIA ESTENDIDA
MAGIA POTENCIALIZADA

OUTRAS CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

Vassoura voadora

Anel de Reabastecer Magia (O espaço recuperado pode ser de 3º nível ou inferior) (1 sincro)

Robe dos Itens Úteis remendos (5)
2x adaga, lanterna furta-fogo, corda de cânhamo (15 m), saco (1 sincro)

CAJADO DO ARCANO 50 cargas (50) (1 sincro)

lamina da sorte (3 cargas) (1 sincro)

Corda dos olhos (1 sincro)

espelho de comandar elementais da água

bastão de prontidão (1 sincro)

TESOURO

0

TRUQUES

Prestidigitação
Ilusão Menor
Mãos Mágicas
Raio de Gelo
Globos de Luz
Consertar

NÍVEL
MAGIA

ESPAÇOS TOTAL

ESPAÇOS USADOS

1

○ Detectar Magia
○ Disfarçar-se
○ Imagem Silencia

2

○ Sugestão
○ Força Fantasmagórica

3

○ Medo
○ Padrão Hipnótico

4

○ Porta Dimensional
○ Assassino Fantasmagórico

5

○ Similaridade
○ Círculo de Teletransporte

6

○ Desintegrar

7

○ Forma Etérea

8

9