

<p>FORÇA</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-align: center;">-1</p> <p style="text-align: center;">8</p> <hr/> <p>DESTREZA</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">14</p> <hr/> <p>CONSTITUIÇÃO</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">12</p> <hr/> <p>INTELIGÊNCIA</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">12</p> <hr/> <p>SABEDORIA</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">14</p> <hr/> <p>CARISMA</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">16</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> INSPIRAÇÃO </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 2 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> -1 Força <input type="radio"/> 2 Destreza <input type="radio"/> 1 Constituição <input type="radio"/> 1 Inteligência <input checked="" type="radio"/> 4 Sabedoria <input checked="" type="radio"/> 5 Carisma </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">TESTES DE RESISTÊNCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> 2 Acrobacia (Des) <input type="radio"/> 2 Adestrar Animais ... <input type="radio"/> 1 Arcana (Int) <input type="radio"/> -1 Atletismo (For) <input checked="" type="radio"/> 5 Enganação (Car) <input type="radio"/> 1 História (Int) <input type="radio"/> 2 Perspicácia (Sab) <input type="radio"/> 3 Intimidação (Car) <input type="radio"/> 1 Investigação (Int) <input type="radio"/> 2 Medicina (Sab) <input checked="" type="radio"/> 3 Natureza (Int) <input checked="" type="radio"/> 4 Percepção (Sab) <input type="radio"/> 3 Atuação (Car) <input type="radio"/> 3 Persuasão (Car) <input type="radio"/> 1 Religião (Int) <input type="radio"/> 2 Prestidigitação (D...) <input type="radio"/> 2 Furtividade (Des) <input checked="" type="radio"/> 4 Sobrevivência (Sab) </div>
--	---

APTIDÕES

13

ARMOR CLASS

2

INITIATIVE

30

SPEED

Máximo de Pontos de Vida

9

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

1

HIT DICE

SUCCESSSES

☐
☐
☐
☐

FAILURES

☐
☐
☐
☐

DEATH SAVES

NOME	ATQ	DANO/TIPO
Machadinha	1	1d6-1
adaga	+4	d4+2
RAJADA MÍS...	+5	1d10
Mão gelida	+5	1d8 Necrotic
chama purific...	DC13	1d8 Radiant
orbe energetica	+5	1d10 Force
luz guiada	+5	4d6 Radiant

ATAQUES & CONJURAÇÃO

CP	SP	EP	100	GP	PP
1	armadura de couro				
2	Machadinha				
3	adaga				
1	varinha				
1	Pacote de Estudiosos				
1	ferramenta de ladrão				
1	kit de disfarce				

EQUIPAMENTO

eu minto pq as pessoas tendem a ignorar a verdade

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Respeito. Todas as pessoas, ricas ou pobres, merecem respeito.

IDEAIS

Eu tenho uma dívida que nunca poderei pagar com uma pessoa que teve pena de mim

VÍNCULOS

Não é roubo se eu preciso mais que outra pessoa


DEFEITOS

ILUMINAÇÃO CURATIVA	
Cura pelas mãos	
Visão no escuro	
Resistência celestial	
SEGREDOS DA CIDADE	
Pacote de Estudioso	
KIT DE DISFARCES	
FERRAMENTAS DE CARPINTEIRO	
CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS	

14 SABEDORIA (PERCEPÇÃO) PASSIVA

FERRAMENTA: : Kit de disfarce, carpintaria

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS



SPELLCASTING CLASS

CARISMA

SPELLCASTING ABILITY

13

SPELL SAVE DC

5

SPELL ATTACK BONUS

0

TRUQUES

brilho cola

Mão gelida

chama purificadora

orbe energetica

SPELL LEVEL

SLOTS TOTAL

SLOTS EXPENDED

1

1

☐ luz guiada

☐ pes ageis

☐ Iluminação curativa

2

0

3

0

4

0

5

0

6

0

7

0

8

0

9

0

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

ILUMINAÇÃO CURATIVA

No 1 o nível, você ganha a capacidade de canalizar energia celestial para curar ferimentos. Você tem um conjunto de d6s que você gasta para alimentar essa cura. O número de dados reserva é igual a 1 + seu nível de bruxo. Como uma ação bônus, você pode curar uma criatura que possa ver a 60ft de alcance gastando dados dessa reserva. O número máximo de dados que pode gastar ao mesmo tempo é igual ao seu modificador Carisma (mínimo de um dado). Role os dados que gastou, some-os e restaure a quantidade somada em pontos de vida. Sua reserva recupera todos os dados gastos quando você terminar um descanso longo.

Cura pelas mãos

Cura pelas mãos. Como uma ação, você pode tocar uma criatura e fazer com que ela recupere um número de pontos de vida igual ao seu nível. Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso longo.

Visão no escuro

Visão no escuro. Abençoado com uma alma radiante, sua visão pode facilmente cortar através da escuridão. Você pode enxergar na penumbra a até 60ft como se fosse luz plena, e na escuridão como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

Resistência celestial

Resistência celestial. Você tem resistência a dano necrótico e dano radiante.

SEGREDOS DA CIDADE

CARACTERÍSTICA: SEGREDOS DA CIDADE
Você conhece os padrões secretos e o fluxo das cidades e pode encontrar passagens através da expansão urbana que os outros deixariam passar. Quando você não estiver em combate, você (e os companheiros que você guiar) podem viajar entre dois locais quaisquer na cidade com o dobro da velocidade normalmente permitida.

Pacote de Estudioso

Pacote de Estudioso (40 po). Inclui uma mochila, um livro de estudo, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, 10 folhas de pergaminho, um saquinho de areia e uma pequena faca.

KIT DE DISFARCES

KIT DE DISFARCES A ferramenta perfeita para quem quer se dedicar a enganação, um kit de disfarce permite que seu dono adote uma identidade falsa. Componentes. Um kit de disfarces inclui maquiagem, peruca, pequenos adereços, e algumas peças de roupa. Enganação. Em certas situações, um disfarce pode aumentar sua habilidade de tecer mentiras convincentes. Intimidação. O disfarce certo pode fazer com que você pareça mais amedrontador, se você quiser assustar alguém ao se passar por uma vítima da praga ou intimidar uma gangue de brutamontes usando a aparência de um valentão. Performance. Um disfarce inteligente pode melhorar a apreciação de uma performance por parte do público, desde que o disfarce seja devidamente projetado para provocar a reação desejada. Persuasão. As pessoas tendem a confiar em alguém vestindo um uniforme. Se você se disfarçar como uma figura de autoridade, seus esforços para persuadir os outros são frequentemente mais efetivos. Criar Disfarce. Como parte de um descanso longo, você pode criar um disfarce. Leva 1 minuto para você colocar o disfarce, uma vez que você o tenha criado. Você pode transportar apenas utn desses disfarces com você de cada vez sem atrair atenção indevida, a menos que você tenha uma mochila de carga ou um método semelhante para mantê-los escondidos. Cada disfarce pesa 500 gramas. Em outros momentos, leva 10 minutos para criar um disfarce que envolva mudanças moderadas em sua aparência, e 30 minutos para um que requeira mudanças mais drásticas. KIT DE DISFARCES
Atividade cd----- Cobrir ferimentos ou marcas de distinção 10 Perceber um disfarce sendo usado por outra 15 Copiar a aparência de um hu
anoide 20

FERRAMENTAS DE CARPINTEIRO

FERRAMENTAS DE CARPINTEIRO Proficiência em carpintaria habilita um personagem a construir estruturas de madeira. Um carpinteiro pode construir uma casa, uma barraca, um gabinete de madeira, ou itens similares. Componentes. Ferramentas de carpinteiro incluem uma serra, um martelo, pregos, uma machadinha, um esquadro, uma régua, uma plaina, e um formão. História. Proficiência nesta ferramenta ajuda você a identificar o uso e a origem de estruturas e outros objetos grandes de madeira. Investigação. Você ganha informações adicionais quando inspeciona uma área dentro de estruturas de madeira, porque você conhece truques de construção para encobrir e impedir que áreas sejam descobertas. Percepção. Você pode observar irregularidades em paredes ou pisos de madeira, tornando mais fácil encontrar alçapões e passagens secretas. Furtividade. Você pode avaliar rapidamente os pontos fracos em um piso de madeira, tornando mais fácil desviar de partes que rangem e emitem ruídos quando se pisa nelas. Fortificar. Com 1 minuto de trabalho e matéria-prima, você pode tornar uma porta ou janela mais difícil de ser aberta. A CD do teste para abrir aumenta em 5. Abrigo Temporário. Como parte de um descanso longo, você pode construir um abrigo simples ou estrutura similar para manter você e seu grupo seco e oculto pela duração do descanso. Como é construído rapidamente com qualquer madeira disponível, o abrigo se desfaz em 1d3 dias após ter sido feito. FERRAMENTAS DE (ARPI NTEI RO Atividade CO Construir uma estrutura simples de madeira 10 Desenhar uma estrutura complexa de madeira 15 Encontrar pontos fracos em uma parede de madeira 15 Arrombar uma porta 20

FEITIÇOS

brilho cola

Evocação cantrip

Tempo de Conjuração: 1 action

Alcance: Touch

Alvo:

Componentes: V M

Duração: 1 hour

Descrição:

LUZ Truque de evocação Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, M (um vaga-lume ou musgo fosforescente) Duração: 1 hora Você toca um objeto que não tenha mais 3 metros em qualquer dimensão. Até a magia acabar, o objeto emite luz plena num raio de 6 metros e penumbra por 6 metros adicionais. Cobrir o objeto completamente com alguma coisa opaca bloqueará a luz. A magia termina se você conjura-la novamente ou dissipa-la com uma ação. Se você tentar afetar um objeto segurado ou vestido por uma criatura hostil, a criatura deve ser bem sucedida num teste de Destreza para evitar a magia.

Mão gelida

Necromancia cantrip

Tempo de Conjuração: 1 action

Alcance: 120 feet

Alvo:

Componentes: V S

Duração: 1 round

Descrição:

Você cria uma mão esquelética fantasmagórica no espaço de uma criatura, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra a criatura para afeta-la com o frio sepulcral. Se atingir, a criatura sofre 1d8 de dano necrótico e não poderá recuperar pontos de vida até o início do seu próximo turno. Até lá, a mão ficará presa ao alvo. Se você atingir um alvo morto-vivo, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque contra você até o final do seu próximo turno. O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

chama purificadora

Evocação cantrip

Tempo de Conjuração: 1 action

Alcance: 60 feet

Alvo:

Componentes: V S

Duração: Instantaneous

Descrição:

Radiação similar a uma chama desce sobre uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano radiante. O alvo não recebe qualquer benefício de cobertura contra esse teste de resistência. O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

orbe energetica

Evocação cantrip

Tempo de Conjuração: 1 action

Alcance: 120 feet

Alvo:

Componentes: V S

Duração: Instantaneous

Descrição:

rajada mística Um feixe de energia crepitante vai em direção a uma criatura dentro do alcance. Realize uma jogada de ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de energia. A magia cria mais de um feixe quando você alcança níveis elevados: dois feixes no 5º nível, três feixes no 11º nível e quatro feixes no 17º nível. Você pode direcionar os feixes para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Realize jogadas de ataque separadas para cada feixe.

luz guiada

Evocação 1

Tempo de Conjuração: 1 action

Alcance: 120 feet

Alvo:

Componentes: V S

Duração: 1 round

Descrição:

Guiding Bolt Um lampejo de luz se lança em direção de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 4d6 de dano radiante e, a próxima jogada de ataque contra esse alvo, antes do final do seu próximo turno, terá vantagem, graças a penumbra mística cintilando no alvo, até então. 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.

Em Níveis Superiores: When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the damage increases by 1d6 for each slot level above 1st.

pes ageis

Transmutação 1

Tempo de Conjuração: 1 bonus action

Alcance: Self

Alvo:

Componentes: V S

Duração: Concentraçãoup to 10 minutes

Descrição:

Essa magia permite que você se mova a um ritmo incrível. Quando você conjura essa magia e, a partir de então, com uma ação bônus em cada um dos seus turnos, até a magia acabar, você pode realizar a ação de Disparada.

Iluminação curativa

Evocação 1

Tempo de Conjuração: 1 action bonus

Alcance: 60 ft

Alvo:

Componentes: V S

Duração: Instantaneous

Descrição:

No 1 o nível, você ganha a capacidade de canalizar energia celestial para curar ferimentos. Você tem um conjunto de d6s que você gasta para alimentar essa cura. O número de dados reserva é igual a 1 + seu nível de bruxo. Como uma ação bônus, você pode curar uma criatura que possa ver a 18 metros de alcance gastando dados dessa reserva. O número máximo de dados que pode gastar ao mesmo tempo é igual ao seu modificador Carisma (mínimo de um dado). Role os dados que gastou, some-os e restaure a quantidade somada em pontos de vida. Sua reserva recupera todos os dados gastos quando você terminar um descanso longo.