

PONTOS DE EXP

SABEDORIA (PERCEPÇÃO) PASSIVA


CP	SP	EP	934	GP	PP
----	----	----	-----	----	----

1	martelo de guerra
1	espada longa
1	cota de malha
1	escudo
1	simbolo sagrado, colar, com chama continua
1	livro de preces
5	varetas de incenso

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS & TRACOS

PACOTE DE AVENTUREIRO
AMBIDESTRO
Ira de tormenta
Canalizar divindade
: IRA DESTRUIDORA
EXPULSAR MORTOS-VIVOS
CONJURADOR DE GUERRA
CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS



SPELLCASTING CLASS

SABEDORIA

SPELLCASTING ABILITY

12

SPELL SAVE DC

4

SPELL ATTACK BONUS

0

TRUQUES

consertar

RESISTÊNCIA

luz

CHAMA SAGRADA

SPELL LEVEL

SLOTS TOTAL

SLOTS EXPENDED

1

4

☐ curar ferimentos

☐ infligir ferimentos

☐ SANTUÁRIO

☐ ESCUDO DA FÉ

☐ onda trovejante A

☐ NÉVOA OBSCURECENTE A

☐ PROTEÇÃO CONTRA O BEM E MAL

2

3

☐ SILÊNCIO

☐ DESPEDAÇAR A

☐ Lufata de vento A

☐ Zona da Verdade

☐ Chama Continua

☐ RESTAURAÇÃO MENOR

☐ proteção a veneno

3

0

4

0

5

0

6

0

7

0

8

0

9

0

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

PACOTE DE AVENTUREIRO

Pacote de Aventureiro (12 po). Inclui uma mochila, um pé de cabra, um martelo, 10 pítons, 10 tochas, uma caixa de fogo, 10 dias de rações e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

AMBIDESTRO

Você dominou o estilo de luta com duas armas, ganhando os seguintes benefícios: ☐ Você ganha +1 de bônus na CA enquanto estiver empunhando uma arma corpo-a-corpo em cada mão. ☐ Você pode usar combater com duas armas mesmo que a arma de uma mão que você está empunhando não seja leve. ☐ Você pode sacar ou guardar duas armas de uma mão quando você, normalmente, seria capaz de sacar ou guardar apenas uma.

Ira de tormenta

Também a partir do 1º nível, você pode repreender ataques violentamente. Quando uma criatura a 1,5 metro de você que você possa ver, atingir você com um ataque, você pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar um teste de resistência de Destreza. A criatura sofre 2d8 de dano elétrico ou de trovão (à sua escolha) caso falhe no teste, e metade desse dano caso seja bem sucedido. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

Canalizar divindade

No 2º nível, você se torna capaz de canalizar energia diretamente de sua divindade, utilizando-a como combustível para efeitos mágicos. Você começa com dois efeitos: Expulsar Mortos-vivos e um efeito determinado pelo seu domínio. Alguns domínios conferem efeitos adicionais conforme você avança de nível, como consta na descrição de cada domínio. Quando você usar seu Canalizar Divindade, você escolhe qual efeito quer criar. Você precisa terminar um descanso curto ou longo para usar a característica de novo.

: IRA DESTRUIDORA

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para empunhar o poder da tormenta com ferocidade desmedida. Quando você rolar dano elétrico ou trovejante, você pode usar seu Canalizar Divindade para causar o máximo de dano, ao invés de rolá-lo.

EXPULSAR MORTOS-VIVOS

CANALIZAR DIVINDADE: EXPULSAR MORTOS-VIVOS Usando uma ação, você levanta seu símbolo sagrado e murmura uma prece repreendendo os mortos-vivos. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros a partir de você, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura está expulsa por 1 minuto ou até sofrer algum dano. Uma criatura expulsa deve usar seu turno para fugir da melhor forma possível e de forma alguma pode aproximar-se a mais de 9 metros de você por vontade própria. Ela também não pode usar reações. Como uma ação, a criatura pode apenas realizar uma Disparada ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Se não há lugar para ir, a criatura pode usar a ação Esquivar.

CONJURADOR DE GUERRA

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos uma magia Você praticou a conjuração de magias no meio do combate, aprendendo técnicas que lhe concedem os seguintes benefícios: ☐ Você tem vantagem em testes de resistência de Constituição para manter sua concentração em uma magia quando você sofrer dano. ☐ Você pode realizar os componentes somáticos de uma magia mesmo quando está com armas ou um escudo em uma ou ambas as mãos. ☐ Quando o movimento de uma criatura hostil provocar um ataque de oportunidade para você, você pode usar sua reação para conjurar uma magia na criatura, ao invés de realizar o ataque de oportunidade. A magia deve ter um tempo de conjuração de 1 ação e deve ter apenas uma criatura como alvo.

FEITIÇOS

consertar

Abjuração cantrip

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

Essa magia repara um única quebra ou fissura em um objeto que você tocar, como um elo quebrado de uma corrente, duas metades de uma chave partida, um manto rasgado ou o vazamento em um odre. Contanto que a quebra ou fissura não tenha mais de 30 centímetros em qualquer dimensão, você pode remenda-la, não deixando qualquer vestígio do dano anterior. Essa magia pode reparar fisicamente um item mágico ou constructo, mas a magia não irá restaurar a magia em tais objetos.

RESISTÊNCIA

Abjuração cantrip

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

Truque de abjuração Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, S, M (um manto em miniatura) Duração: Concentração, até 1 minuto Você toca uma criatura voluntária. Uma vez, antes da magia acabar, o alvo pode rolar um d4 e adicionar o valor jogado a um teste de resistência de sua escolha. Ele pode rolar o dado antes ou depois de realizar o teste de resistência. Então, a magia termina.

luz

Abjuração cantrip

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

CHAMA SAGRADA

Abjuração cantrip

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

CHAMA SAGRADA Truque de evocação Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S Duração: Instantânea 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).

curar ferimentos

Abjuração 1

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

Uma criatura que você tocar recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não produz efeito em mortos-vivos ou constructos.

infligir ferimentos

Abjuração 1

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

Faça um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura dentro do alcance. Se atingir, o alvo sofre 3d10 de dano necrótico.

SANTUÁRIO

Abjuração 1

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

1º nível de abjuração Tempo de Conjuração: 1 ação bônus Alcance: 9 metros Componentes: V, S, M (um pequeno espelho de prata) Duração: 1 minuto Você protege uma criatura, dentro do alcance, contra ataques. Até a magia acabar, qualquer criatura que tentar atacar ou usar magias que causem dano contra criatura protegida deve, primeiro, realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a criatura deve escolher um novo alvo ou perderá o ataque ou magia. Essa magia não protege a criatura contra efeitos de área, como a explosão de uma bola de fogo. Se a criatura protegida realizar um ataque ou conjurar uma magia que afete uma criatura inimiga, essa magia acaba.

ESCUDO DA FÉ

Abjuração 1

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

ESCUDO DA FÉ 1º nível de abjuração Tempo de Conjuração: 1 ação bônus Alcance: 18 metros Componentes: V, S, M (um pequeno pergaminho com alguns textos sagrados escritos nele) Duração: Concentração, até 10 minutos Um campo cintilante aparece ao redor de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance, concedendo +2 de bônus na CA pela duração.

onda trovejante A

Abjuração 1

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

Uma onda de força trovejante varre tudo a partir de você. Cada criatura num cubo de 4,5 metros originado em você, deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 2d8 de dano trovejante e será empurrada 3 metros para longe de você. Se obteve sucesso na resistência, a criatura sofrerá metade desse dano e não será empurrada. Além disso, objetos soltos que estiverem completamente dentro da área de efeito serão automaticamente empurrados 3 metros para longe de você pelo efeito da magia e a magia emitirá um ressonante barulho de trovão audível a até 90 metros. Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.

NÉVOA OBSCURECENTE A

Abjuração 1

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

Você cria uma esfera de 6 metros de raio de névoa, centrada num ponto, dentro do alcance. A esfera se espalha, dobrando esquinas, e a área dela é de escuridão densa. Ela permanece pela duração ou até um vento moderado ou mais rápido (pelo menos 15 quilômetros por hora) dispersa-la. Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o raio da névoa aumenta em 6 metros para cada nível do espaço acima do 1º.

PROTEÇÃO CONTRA O BEM E MAL

Abjuração 1

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

PROTEÇÃO CONTRA O BEM E MAL 1º nível de abjuração Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, S, M (água benta ou pó de prata e ferro, consumidos pela magia) Duração: Concentração, até 10 minutos Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar estará protegida contra certos tipos de criaturas: aberrações, celestiais, corruptores, elementais, fadas e mortos-vivos. A proteção garante diversos benefícios. As criaturas desse tipo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo. O alvo não pode ser enfeitiçado, amedrontado ou possuído por elas. Se o alvo já estiver enfeitiçado, amedrontado ou possuído por uma dessas criaturas, o alvo terá vantagem em qualquer novo teste de resistência contra o efeito relevante.

SILÊNCIO

Abjuração 2

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

SILÊNCIO 2º nível de ilusão (ritual) Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, S Duração: Concentração, até 10 minutos Pela duração, nenhum som pode ser criado dentro ou atravessar uma esfera de 6 metros de raio centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Qualquer criatura ou objeto totalmente dentro da esfera é imune a dano trovejante e as criaturas estarão surdas enquanto estiverem completamente dentro dela. Conjurar magias que incluam a componente verbal é impossível ai.

DESPEDAÇAR A

Abjuração 2

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

DESPEDAÇAR 2º nível de evocação Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S, M (uma lasca de mica) Duração: Instantânea Um alto som estridente, dolorosamente intenso, emerge de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Cada criatura, numa esfera de 3 metros de raio, centrada no ponto deve fazer um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 3d8 de dano trovejante se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura feita de material inorgânico como pedra, cristal ou metal, tem desvantagem nesse teste de resistência. Um objeto não-mágico que não esteja sendo vestido ou carregado, também sofre o dano, se estiver na área da magia. Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2º.

Lufata de vento A

Abjuração 2

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

2º nível de evocação Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: Pessoal (linha de 18 metros) Componentes: V, S, M (uma semente de legume) Duração: Concentração, até 1 minuto Uma linha de vento forte, com 18 metros de comprimento e 3 metros de largura, é soprada de você em uma direção, à sua escolha, pela duração da magia. Cada criatura que começar seu turno na linha, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou será empurrada 4,5 metros para trás, na direção seguida pela linha. Qualquer criatura na linha deve gastar 3 metros de movimentação para cada 1,5 metro que ela se mover enquanto se aproxima de você. As lufadas dispersam gases ou vapores e apagam velas, tochas e chamas similares desprotegidas na área. Elas fazem com que chamas protegidas, como as de lanternas, vibrem descontroladamente e tenham 50 por cento de chance de serem extintas. Com uma ação bônus, em cada um dos seus turnos, antes da magia acabar, você pode mudar a direção à qual a linha é soprada de você.

Zona da Verdade

Abjuração 2

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

ZONA DA VERDADE 2º nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 18 metros
Componentes: V, S Duração: 10 minutos Você cria uma zona mágica protegida contra enganação, numa esfera com 4,5 metros de raio, centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Até a magia acabar, uma criatura que entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou começar seu turno nela, deve realizar um teste de resistência de Carisma. Se falhar na resistência, a criatura não poderá mentir deliberadamente enquanto estiver no raio. Você saberá cada criatura que passou ou falhou nesse teste de resistência. Uma criatura afetada está ciente da magia e pode, portanto, evitar responder perguntas as quais ela normalmente responderia com uma mentira. Tais criaturas podem ser evasivas em suas respostas, contanto que permaneçam dentro dos limites da verdade.

Chama Contínua

Abjuração 2

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

CHAMA CONTÍNUA 2º nível de evocação Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de rubi no valor de 50 po, consumido pela magia) Duração: Até ser dissipada Uma chama, que produz iluminação equivalente a uma tocha, surge de um objeto que você tocar. O efeito é parecido com o de uma chama normal, mas ele não produz calor e não consome oxigênio. Uma chama continua pode ser coberta ou escondida, mas não sufocada ou extinta.

RESTAURAÇÃO MENOR

Abjuração 2

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

2º nível de abjuração Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque Componentes: V, S Duração: Instantânea Você toca uma criatura e pode, ou acabar com uma doença ou uma condição que a esteja afligindo. A condição pode ser cega, surda, paralisada ou envenenada.

proteção a veneno

Abjuração 2

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

PROTEÇÃO CONTRA VENENO 2º nível de abjuração Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, S Duração: 1 hora Você toca uma criatura. Se ela estiver envenenada, você neutraliza o veneno. Se mais de um veneno estiver afligindo o alvo, você neutraliza um veneno, que você saiba estar presente, ou neutraliza um aleatório. Pela duração, o alvo terá vantagem em testes de resistência para não envenenado e terá resistência a dano de veneno.