# TUDO

<http://dnd5e.wikidot.com/warlock:eldritch-invocations>

<https://www.youtube.com/watch?v=JEc5KfmbAQk>

## Atributos

Pacto da corrente e pacto do tomo: a distância. Usa carisma e constituição de secundário

Pacto da lâmina: melee. força ou destreza, dps carisma e constituição

Equipamentos:

Armaduras: armadura leve OU (mais proteção) Eldritch Invocation armor of shadows (13+dex modf)

Armas:

\*proeficiencia\*: Qualquer arma simples

Besta leve ou qualquer arma simples

Bolsa de componentes ou foco arcano

Armadura de couro 11+dex modf, qualquer arma simples e 2 adagas

Lvl1:

2 cantrips (truques) da lista de warlock

1 slot nvl 1

Recupera slot com descanso curto

Lança magias com carisma

Invocações 1 a 3:

## Eldritch invocation

Recebe duas eldritch invocations a sua escolha no nível 2

Pode trocar uma invocation quando muda de nível

Agonizing blast:

pre requisito: truque eldritch blast

Soma mod carisma no dano do truque

Armor shadows:

Casta mage armos em si mesmo sem gastar spell slot nem componentes

Gasta uma ação

Armadura passa a ser AC 13+ dex modf

Bônus de armadura pode ser aplicado

Beast Speech

Speak with animes sem gastar slot

Beguiling influence

Proeficiente em deception e persuasion

~~Book of ancient secrets~~

~~Book of shadows passa a funcionar como um grimório~~

~~Pode escolher dois rituais de nível 1 de qualquer classe~~

~~Mais um monte de coisa mas que não convém pra arena~~

Devil’s Sight

Pode enxergar normalmente em escuridão comum ou mágia a até 120 pés

Eldritch Sight

Detect magic sem gastar spell slot

Eldritch Spear

Prérequisito: ter Eldrithc blast

Aumenta o alcance de Eldritch Blast para 300 pés

Eyes of the rune keeper

Pode ler todos os tipos de escrita

Fiendish vigor

Pode castar False life em si mesmo sem gastar spell slot e componentes

Pontos de vida temporários duram até 1 hora

### VITALIDADE FALSA

*1° nível de necromancia* **Tempo de Conjuração**: 1 ação **Alcance**: Pessoal **Componentes**: V, S, M (uma pequena quantidade de álcool ou bebidas destiladas) **Duração**: 1 hora Reforçando-se com uma vitalidade necromântica ilusória, você ganha 1d4 + 4 pontos de vida temporários pela duração. ***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você ganha 5 pontos de vida temporários adicionais para cada nível do espaço de magia acima do 1°.

~~Gaze of two minds~~

~~Pode compartilhar os sentidos de uma criatura até o final do próximo turno~~

~~Pode usar uma ação pra estender~~

~~Nhe, n serve~~

~~Mask of many faces~~

~~Magia disguise self sem gastar spell slot~~

### Transformação Momentânea

*~~1ª Nível Ilusão~~* **~~Tempo de lançamento:~~** ~~1 ação~~ **~~Alcance:~~** ~~O Jogador~~ **~~Componentes~~**~~: V, G~~ **~~Duração:~~** ~~1 hora O jogador disfarça-se – incluindo sua roupa, sua armadura, armas, e outros itens que o pertençam~~

Misty visions

Silent image sem gastar slot nem componente

### Imagem Silenciosa

*1º Nível Ilusão* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 18 metros (12 quadrados) **Componentes**: V, G, M (um bocado de velo) **Duração:** Concentração, dura até 10 minutos O jogador cria a imagem de um objeto, uma criatura ou outro fenômeno visível que não seja maior do que um cubo de 4,5m (3 quadrados). Esta imagem surge em um ponto dentro do alcance e dura até o fim da magia. Esta imagem é puramente visual; não é acompanhada por sons, cheiros, ou quaisquer outros efeitos sensoriais.

Repelling blast

Empurra o alvo com eldritch blast até 10 pés em linha reta

### Rajada Mística

*Truque evocação* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 36 metros (24 quadrados) **Componentes**: V, G **Duração:** Instantâneo Um feixe de energia crepitante explode em uma criatura à frente dentro do alcance. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo recebe 1d10 de dano de força. A magia cria mais do que um único feixe quando o jogador alcança níveis superiores, 2 feixes no 5º nível, 3 feixes no 11º nível, 4 feixes no 17º nível. O jogador pode lançar os feixes para a mesma criatura ou alvos diferentes. Faça uma jogada de ataque separado para cada feixe.

Thief of five fate

Expande a lista de magias com a magia BANE (precisa de descanso longo pra usar a magia novamente

### Maldição

*1ª Nível encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes**: V, G, M (uma gota de sangue)

**Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

Até 3 criaturas que o jogador possa ver dentro do alcance da magia devem fazer um TR de Carisma. Sempre que um alvo que tenha falhado no teste de resistência, fizer uma jogada de ataque ou um TR, você rola 1d4 e subtrai o número rolado do resultado da jogada de ataque ou TR do alvo.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o jogador pode adicionar um alvo a mais para cada nível acima do 1º.

~~Voice of the Chain Master~~

~~Pode se comunicar telepaticamente com seu familiar~~

~~Também pode compartilhar os sentidos pode falar através da criatura~~

Patronos e Pactos

Lvl 1: escolher patrono:

**archfey**

lista de magias expandida lvl 1: faerie fire e Sleep, lvl 3: calm emotions e phantasmal force

**Fogo das Fadas** *1° Nível Evocação* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 18 metros (12 quadrados) **Componentes**: V **Duração:** Concentração, dura até 1 minuto Cada objeto em um a área equivalente a um cubo de 6 metros (4x4 quadrados) que esteja dentro do alcance da magia, ganha um contorno azul, verde, ou violeta claro (à escolha do jogador). Qualquer criatura que também esteja dentro da área também recebe o contorno se falhar em um TR de Destreza. Enquanto durar a magia, objetos e criaturas afetadas por ela emanam uma penumbra em um raio de 3 metros (2 quadrados) a partir do alvo afetado. Qualquer jogada de ataque contra uma criatura ou objeto afetado tem vantagem se o atacante puder vê-lo, e a criatura ou objeto afetado não pode se beneficiar dos efeitos de ficar invisível.

**Sono**

*1º Nível Encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes**: V, G, M (uma pitada de areia fina, pétalas de rosa, ou um grilo)

**Duração:** 1 minuto

Esta magia põe as criaturas em um entorpecimento mágico. O jogador deve rolar 5d8, o total é quantos pontos de vidas de criaturas a magia consegue afetar. Criaturas a até 6 metros (4 quadrados) do ponto de origem em que o jogador escolheu dentro do alcance são afetadas em ordem ascendente dos seus atuais pontos de vida (ignorando criaturas inconscientes).

Começando pela que tiver o ponto de vida mais baixo atual, cada criatura afetada por esta magia cai inconsciente até o final da duração. A criatura desperta se receber dano, ou se alguém gastar de uma ação para chacoalhar ou esbofetear a criatura adormecida. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de seguir para a próxima criatura com menor ponto de vida atual. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menor do que o valor restante para que a criatura possa ser afetada.

Mortos vivos e criaturas imunes a efeitos de encantamento são imunes a esta magia.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível o superior, role 2d8 adicionais para cada nível acima do 1º.

**Acalmar Emoções** *2ª Nível encantamento* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 18 metros (12 quadrados) **Componentes**: V, G **Duração:** Concentração, dura até 1 minuto O jogador tenta suprimir emoções fortes em um grupo de pessoas. Cada humanoide em um raio esférico de 6 metros (4 quadrados), centrado no ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance deve fazer um TR de Carisma; uma criatura pode escolher falhar no teste de resistência se assim desejar. Se a criatura falhar, o jogador escolhe um dos dois seguintes efeitos. O jogador pode suprimir qualquer efeito que esteja causando ao alvo a condição de encantado ou assustado. Quando esta magia encerrar, qualquer efeito suprimido retorna, caso sua duração não tenha terminado nesse meio tempo. Alternativamente, o jogador pode causar um efeito de indiferença sobre criaturas, à escolha do jogador, que estejam relativamente hostis. Esta indiferença encerra se o alvo é atacado ou ferido por uma magia ou se ela testemunha qualquer um de seus aliados sendo ferido. Quando a magia encerra, a criatura se torna hostil novamente, a menos que o Mestre diga o contrário.

**Força Fantasmagórica** *2ª Nível ilusão* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 18 metros (12 quadrados) **Componentes:** V, G, M (um pouco de lã) **Duração:** Concentração, dura até 1 minuto O jogador cria uma ilusão que se enraíza na mente de uma criatura que ele possa ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um TR de Inteligência. Se falhar, o jogador cria um objeto ou criatura fantasmagórica, ou outro fenômeno visível à escolha dele que não seja maior do que um cubo de 3 metros (2 quadrados), e ele apenas é perceptível ao alvo enquanto a magia durar. Esta magia não tem efeito em mortos vivos ou construtos. A ilusão fantasmagórica inclui som, temperatura, e outros estímulos, também apenas evidentes à criatura. O alvo pode usar sua ação para examinar a ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência a magia do jogador. Se o teste for bem sucedido, o alvo entende que a ilusão fantasma é apenas uma ilusão, e a magia se encerra. Enquanto um alvo estiver afetado pela magia, o alvo trata a ilusão fantasma como se fosse real. O alvo busca de modo racional um motivo lógico para qualquer resultado ilógico, vindo da interação com a ilusão fantasma. Por exemplo, um alvo tenta atravessar uma ponte fantasma que o leva a cair em um abismo ao por os pés na ponte. Se o alvo sobreviver à queda, ele ainda acredita que a ponte exista e se convence de que há alguma outra explicação para sua queda – ou que foi empurrado, ou escorregou, ou que um vento forte o possa ter derrubado. Um alvo afetado está tão convencido que a ilusão fantasma é real que ele pode até mesmo receber dano da ilusão. Uma ilusão fantasma criada para parecer com uma criatura pode atacar o alvo. Similarmente, uma ilusão criada para parecer com um fogo, uma poça de ácido, o lava, pode queimar o alvo. Cada vez no turno do jogador, a ilusão pode causar 1d6 de dano psíquico ao alvo se ele estiver dentro do espaço da ilusão, ou até 1,5m dela (1 quadrado), considerando que a ilusão seja uma criatura ou uma forma de perigo que possa logicamente causar dano, tal como se estivesse atacando. O alvo classifica o tipo de dano como o tipo apropriado para a ilusão.

Fey Presence

Usa uma ação padrão para impor sua presença em uma área de cubo de 10 pés centrada no warlock

As criaturas precisam passar do save de sabedoria DC igual a 8+proef+mod carism

Falha= encantado ou amedrontado (escolha)

O efeito dura até o próximo turno

Recarrega com um descanso longo

**The Fiend**

lista de magias extendidas: lvl 1 Burning Hands e Command, lvl 3: Blindness/Deafness e Scorching ray

# Mãos Flamejantes

*1ª Nível Evocação* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** O jogador (um cone de 4,5m a partir dele – 3 quadrados) **Componentes**: V, G **Duração:** Instantâneo A medida que o jogador firma as mãos com os polegares se tocando e os dedos estendidos, um fino lençol de chamas sai da ponta dos seus dedos esticados. Cada criatura em um cone de 4,5m (3 quadrados) deve fazer um TR de Destreza, o alvo recebe 3d6 de dano de fogo se falhar, ou metade se for bem sucedido. O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área, desde que não esteja sendo vestido ou carregado. **Em níveis superiores**. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1ª.

# Comando

*1° Nível Encantamento* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 18 metros **Componentes:** V **Duração:** 1 rodada O jogador profere uma palavra de comando a uma criatura que possa ver dentro do alcance. O alvo deve obter sucesso em um Teste de Resistência de Sabedoria ou seguirá o comando no seu próximo turno. A magia não surte efeito se o alvo for um morto-vivo, se o alvo não compreender o idioma do jogador, ou se o comando for nocivo a ele. Abaixo seguem alguns comandos típicos e seus efeitos. O jogador também pode declarar outro comando que não descrito abaixo. Se assim for, o Mestre quem determina como o alvo se comportará. Se o alvo não puder seguir o comando do jogador a magia se encerra. **Aproxime-se.** O alvo se move para próximo do jogador pela rota mais curta e direta possível, terminado seu turno, caso possa, a 1,5m de distância do jogador. **Largue.** O alvo solta tudo que estiver segurando e então encerra seu turno. **Fuja.** O alvo gasta seu turno se movendo para longe do jogador pelos meios mais rápidos que dispuser. **Caia.** O alvo se joga ao chão e encerra seu turno. **Pare.** O alvo não se move e não faz ações, uma criatura voadora permanece no ar, caso assim possa fazer, caso seja necessário se mover para permanecer no ar, ela usa a distância mínima possível para fazê-lo. **Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, o jogador pode afetar uma criatura adicional para cada nível acima do 2°. As criaturas devem estar a até 9 metros uma da outra quando o jogador lançar a magia

# Cegueira/Surdez

*2ª Nível necromancia* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 9 metros ( 6 quadrados) **Componentes**: V **Duração:** 1 minuto O jogador pode cegar ou ensurdecer um inimigo. O jogador escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance para que ela faça um TR de Constituição. Se falhar, ou alvo fica ou cego ou surdo (à escolha do jogador) até o término da magia. No final de cada turno do alvo, ele pode fazer um TR de Constituição, se tiver sucesso, a magia se encerra. **Em níveis superiores**. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o jogador pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 2ª.

# Raio Ardente

*2ª Nível evocação* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 36 metros (24 quadrados) **Componentes:** V, G **Duração:** Instantâneo O jogador cria três raios de fogo e os arremessa contra alvos dentro do alcance. O jogador pode arremessar os raios em um só alvo ou em diversos. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância para cada raio. Se acertar, o alvo recebe 2d6 de dano de fogo. **Em níveis superiores**. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, ele pode criar um raio adicional para cada nível acima do 2º.

Dark One’s Blessing

Ao reduzir uma criatura a 0 Hit Points o Warlock recebe pontos de vida temporários iguais ao seu modificador de carisma + nvl warlock

**GREAT OLD ONE**

Lista de magias extendidas: Nvl 1: Dissonant Whispers e Tasha’s Hideous Laughter; Nvl 3: Detect Thoughts e Phantasmal Force

**Sussurros Perturbadores**

*1º Nível encantamento* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 18 metros (12 quadrados) **Componentes**: V **Duração:** Instantâneo O jogador sussurra uma harmonia desconcertante que somente uma criatura à escolha dele, dentro do alcance, pode ouvir, contorcendo-se em uma terrível dor. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria; se falhar, alvo recebe 3d6 de dano psíquico e deve imediatamente usar sua reação, se disponível, para se mover, tão longo for seu deslocamento, para longe do jogador. A criatura não se move para áreas obviamente perigosas, como fogo, ou um fosso. Se tiver sucesso no TR, o alvo recebe metade do dano e não precisa se mover para longe. Uma criatura surda automaticamente tem sucesso no teste. **Em níveis superiores**. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

**Riso Histérico de Tasha**

*1ª Nível encantamento* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 9 metros ( 6 quadrados) **Componentes**: V, G, M (pequenas tortilhas e uma pena que é agitada ao ar) **Duração:** Concentração, dura até 1 minuto Uma criatura à escolha do jogador que ele possa ver dentro do alcance percebe tudo em sua volta como hilariantemente divertido e cai em ataques de riso se esta magia o afetar. O alvo deve ser bem sucedido em um TR de Sabedoria ou ficará derrubado, ficando incapacitado e incapaz de ficar de pé até o término da magia. Uma criatura com uma valor de Inteligência de 4 ou menos não é afetada. No final de cada um dos turnos da criatura, e cada vez que ela receber dano, ela pode fazer outro TR de Sabedoria. O alvo tem vantagem nos TR’s se o gatilho do teste for devido a um dano recebido. Se tiver sucesso, a magia se encerra.

**Detectar Pensamentos**

*2ª Nível adivinhação* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** O jogador **Componentes:** V, G, M (uma peça de cobre) **Duração:** Concentração, dura até 1 minuto Enquanto a magia durar, o jogador pode ler o pensamento de certas criaturas. Quando o jogador lança a magia, usando uma ação em cada turno, até a magia encerrar, ele pode focar sua mente em qualquer criatura que ele possa ver no alcance de 9 metros (6 quadrados). Se a criatura escolhida tiver inteligência 3 ou menos, ou não seja capaz de falar nenhuma língua, a criatura não é afetada. O jogador inicialmente aprende a superfície dos pensamentos da criatura, o que estiver mais frequente na mente dela naquele momento. Como uma ação, o jogador pode ou focar sua atenção para os pensamentos de outra criatura, ou tentar sondar mais profundamente dentro da mente da mesma criatura. Se o jogador tentar sondar mais profundamente, o alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o jogador ganha intuição sobre o raciocínio da criatura (se ela tiver), seu estado emocional e algo que fervilhe de modo significativo em sua mente (como algo com que o alvo se preocupa, ama ou odeia). Se o alvo tiver sucesso no TR, a magia se encerra. De todo modo, o alvo sabe que o jogador está tentando se aprofundar na sua mente, e, ao menos que o jogador foque sua atenção para os pensamentos de outra criatura, a criatura pode usar sua ação no seu próprio turno para fazer um teste de Inteligência contra o teste de Inteligência do jogador; se tiver sucesso, a magia se encerra. Perguntas verbais diretas feitas ao alvo naturalmente moldam o curso dos seus pensamentos, logo esta magia é particularmente efetiva como parte de um interrogatório. O jogador também pode usar esta magia para detectar a presença de criaturas pensantes que ele não possa ver. Quando o jogador lança a magia, ou como uma ação durante a duração da mesma, o jogador pode procurar por pensamentos a até 9 metros (6 quadrados) dele. A magia pode atravessar barreiras, mas 3 metros (2 quadrados) de pedra, 5cm de qualquer metal, que não chumbo, ou um fina chapa de chumbo, bloqueia a magia. O jogador não pode detectar uma criatura com inteligência 3 ou menor, ou que não seja capaz de falar nenhuma língua. Uma vez que o jogador tenha detectado a presença de uma criatura desate modo, ele pode ler seus pensamentos pelo restante da duração da magia, como descrito acima, mesmo que o jogador não possa ver a criatura, porém ela ainda deve estar dentro do alcance.

**Força Fantasmagórica** *2ª Nível ilusão* **Tempo de lançamento:** 1 ação **Alcance:** 18 metros (12 quadrados) **Componentes:** V, G, M (um pouco de lã) **Duração:** Concentração, dura até 1 minuto O jogador cria uma ilusão que se enraíza na mente de uma criatura que ele possa ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um TR de Inteligência. Se falhar, o jogador cria um objeto ou criatura fantasmagórica, ou outro fenômeno visível à escolha dele que não seja maior do que um cubo de 3 metros (2 quadrados), e ele apenas é perceptível ao alvo enquanto a magia durar. Esta magia não tem efeito em mortos vivos ou construtos. A ilusão fantasmagórica inclui som, temperatura, e outros estímulos, também apenas evidentes à criatura. O alvo pode usar sua ação para examinar a ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência a magia do jogador. Se o teste for bem sucedido, o alvo entende que a ilusão fantasma é apenas uma ilusão, e a magia se encerra. Enquanto um alvo estiver afetado pela magia, o alvo trata a ilusão fantasma como se fosse real. O alvo busca de modo racional um motivo lógico para qualquer resultado ilógico, vindo da interação com a ilusão fantasma. Por exemplo, um alvo tenta atravessar uma ponte fantasma que o leva a cair em um abismo ao por os pés na ponte. Se o alvo sobreviver à queda, ele ainda acredita que a ponte exista e se convence de que há alguma outra explicação para sua queda – ou que foi empurrado, ou escorregou, ou que um vento forte o possa ter derrubado. Um alvo afetado está tão convencido que a ilusão fantasma é real que ele pode até mesmo receber dano da ilusão. Uma ilusão fantasma criada para parecer com uma criatura pode atacar o alvo. Similarmente, uma ilusão criada para parecer com um fogo, uma poça de ácido, o lava, pode queimar o alvo. Cada vez no turno do jogador, a ilusão pode causar 1d6 de dano psíquico ao alvo se ele estiver dentro do espaço da ilusão, ou até 1,5m dela (1 quadrado), considerando que a ilusão seja uma criatura ou uma forma de perigo que possa logicamente causar dano, tal como se estivesse atacando. O alvo classifica o tipo de dano como o tipo apropriado para a ilusão

Awakened Mind lvl 1

Pode se comunicar mentalmente com uma criatura em até 30 pés

**Pact Boon lvl 3**

Pact of the chain

Aprende a magia Find Familiar como Ritual, pode invocar imp, pseudodragon, quasit e Sprite

Ao realizar uma ação de ataque, você pode não usar um de seus ataques para permitir ao familiar usar um de seus ataques

**PACTO DA LÂMINA**

Usa a ação Padrão para invocar uma arma corpo a corpo na sua mão

Conta como arma mágica para superar resistência e imunidade a dano não mágico

É proficiente a sua pact weapon

Sua arma desaparece se usar a habilidade novamente, se dispensar a arma (não consome ação) ou se afastar mais de 5 pés por 1 minuto

Não pode associar mais do que uma arma

Pacto of the tome

Expande a lista de truques com mais 3 truques de qualquer classe mas precisam ser usados com ele em mãos

# Mage Armor

*1st-level abjuration*

**Casting Time:** 1 action  
**Range:** Touch  
**Components:** V, S, M (a piece of cured leather)  
**Duration:** 8 hours

You touch a willing creature who isn’t wearing armor, and a protective magical force surrounds it until the spell ends. The target’s base AC becomes 13 + its Dexterity modifier. The spell ends it if the target dons armor or if you dismiss the spell as an action.

***Spell Lists.*** [Sorcerer](http://dnd5e.wikidot.com/spells:sorcerer), [Wizard](http://dnd5e.wikidot.com/spells:wizard)

# Eldritch Blast

*Evocation cantrip*

**Casting Time:** 1 action  
**Range:** 120 feet  
**Components:** V, S  
**Duration:** Instantaneous

A beam of crackling energy streaks toward a creature within range. Make a ranged spell attack against the target. On a hit, the target takes 1d10 force damage.

***At Higher Levels.*** The spell creates more than one beam when you reach higher levels: two beams at 5th level, three beams at 11th level, and four beams at 17th level. You can direct the beams at the same target or at different ones. Make a separate attack roll for each beam.

***Spell Lists.*** [Warlock](http://dnd5e.wikidot.com/spells:warlock)