



SKAMOS RUBRALUNA

TIEFLING MAGO

NÍVEL 1 INDIFERENTE

“Isto é muito mais complicado do que parece. Eu não esperaria que você compreendesse.”



Valor de Habilidade

Valor	Modificador		
Força	10	+0	Classe de Armadura 15
Constituição	10	+0	Defesa de Fortitude 10
Destreza	14	+2	Defesa de Reflexos 15
Inteligência	20	+5	Defesa de Vontade 13
Sabedoria	9	-1	Iniciativa +2
Carisma	12	+1	Deslocamento (Quadrados) 6

PONTOS DE VIDA	20	PVS CURADOS POR PULSO	5	RETOMAR FÔLEGO	<input type="checkbox"/>
SANGRANDO	10	PULSOS DE CURA/DIA	6	(Pode retomar fôlego até 1/encontro)	

Pontos de Vida Atuais

Pulsos de Cura Utilizados

Nome do Ataque Básico

Bônus de Ataque

Dano

Alcance/Propriedades

Adaga

+3 vs. CA (+5 à distância)

1d4 (1d4+2 à distância)

normal 5 quadrados/ máximo 10 quadrados

Míssil Mágico

+5 vs. Reflexos

2d4+5

20 quadrados

TALENTOS

Treinamento em Perícia: Furtividade (já incluído)

PERÍCIAS

Intuição Passiva	9
Percepção Passiva	9
Acrobacia	+2
Arcano	+10
Atletismo	+0
História	+10
Intuição	-1
Natureza	+10
Percepção	-1
Furtividade	+9

MAGIAS (Poderes Arcanos)

Consulte o verso da planilha de personagem.

EQUIPAMENTO

3 adagas, varinha, grimório, mochila, saco de dormir, pederneira e isqueiro, algibeira, 2 bastões solares, 10 dias de ração de viagem, 15 m de corda de cânhamo, cantil

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA E CLASSE

Sede de sangue (+1 de bônus racial nos ataques contra oponentes sangrando)

Resistência a Fogo (resistência 5 vs. fogo)

Cólera Infernal (vide verso)

Maestria em Instrumento Arcano: Varinha de Precisão (uma vez por encontro, usando uma ação livre, recebe +2 de bônus numa jogada de ataque; deve estar empunhando sua varinha)

Truques (vide verso)

Conjuração de Rituais (capaz de usar rituais)

Grimório (quando a aventura começar, e após cada descanso prolongado, o personagem escolhe uma das duas magias diárias e poderá conjurá-la até escolher novamente depois de um descanso prolongado)

Idiomas: Comum, Élfico e Goblin

Visão na Penumbra

Nota: Alguns dos traços raciais e características de classe já estão incluídos nas estatísticas do personagem e não estão listados na planilha.

MAGIAS (Poderes Arcanos)

Os poderes desse personagem são chamados de magias, por serem oriundos de fontes arcanas. Esse personagem costuma segurar sua varinha (um instrumento) quando usa seus poderes, mas isso não é obrigatório.

Poderes Sem Limite

Som Fantasma

Truque de Mago

Num piscar de olhos, você cria um barulho ilusório que ressoa de algum lugar próximo.

Sem Limite ♦ Arcano, Ilusão

Ação Padrão Distância 10

Alvo: Um objeto ou espaço desocupado

Efeito: O personagem pode criar um som tão silencioso quanto um sussurro ou tão barulhento os gritos ou brados de batalha de uma criatura. É possível criar sons diferentes de vozes, como clangores de golpes de espada, sacolejar de armaduras ou rangidos de pedras. Quando o personagem sussurrar, conseguirá fazer isso tão silenciosamente que apenas as criaturas adjacentes ao alvo poderão ouvir suas palavras.

Mísseis Mágicos

Ataque de Mago 1

Você dispara uma rajada de energia prateada num inimigo.

Sem Limite ♦ Arcano, Energia, Instrumento

Ação Padrão Distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: +5 vs. Reflexos

Sucesso: 2d4+5 de dano energético.

Especial: Esse poder conta como um ataque básico à distância. Ele pode ser usado sempre que um poder permitir que o personagem realize um ataque desse tipo.

Luz

Truque de Mago

Com gesto de mão, você faz com que uma luz brilhante surja na ponta do seu cajado, sobre algum outro objeto ou num espaço próximo.

Sem Limite ♦ Arcano

Ação Mínima Distância 5

Alvo: Um objeto ou espaço desocupado

Efeito: O personagem faz o alvo emitir luminosidade brilhante. A luz preenche o espaço do alvo e todos os quadrados numa área de 4 quadrados à sua volta. Essa luz dura 5 minutos. Apagar a luz é uma ação livre.

Especial: O personagem só pode ter um truque de luz ativo por vez. Quando ele cria uma luz nova, a anterior apaga automaticamente.

Mão Mágica

Truque de Mago

Você gesticula na direção de um objeto próximo e uma mão flutuante espectral ergue o objeto no ar, movendo-o na direção desejada.

Sem Limite ♦ Arcano, Conjuração, Energia

Ação Mínima Distância 5

Efeito: O personagem conjura uma mão flutuante e espectral num espaço desocupado dentro do alcance. A mão pode apanhar, mover ou manipular um objeto adjacente com 10 kg de peso ou menos e o carrega a até 5 quadrados. Se o personagem estiver segurando o objeto quando usar este poder, a mão guardar o objeto num estojo, bolsa, bainha ou bagageiro similar e, simultaneamente, mover qualquer outro objeto carregado ou guardado em qualquer lugar do corpo dele até sua mão.

Usando uma ação de movimento, o personagem é capaz de deslocar a mão por 5 quadrados. Usando uma ação livre, é possível fazer a mão largar um objeto que estava segurando e, com uma ação mínima, a mão pode apanhar ou manipular um objeto diferente.

Sustentação Mínima: O personagem pode sustentar a mão indefinidamente.

Especial: O personagem só pode criar uma mão mágica por vez.

Explosão Ardente

Ataque de Mago 1

Uma coluna vertical de chamas douradas incinera tudo ao seu redor.

Sem Limite ♦ Arcano, Fogo, Instrumento

Ação Padrão Área explosão 1 (10 de alcance)

Alvo: Todas as criaturas na explosão

Ataque: +5 vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + 5 de dano flamejante.

Poderes Por Encontro

Orbe de Energia

Ataque de Mago 1

Você arremessa uma esfera de energia mágica contra um inimigo. Ela explode contra o alvo e se estilhaça em farpas afiadas de energia que voam causando cortes profundos nos inimigos mais próximos.

Por Encontro ♦ Arcano, Energia, Instrumento

Ação Padrão Distância 20

Alvo Principal: Uma criatura ou objeto

Ataque: +5 vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + 5 de dano energético. Faça um ataque secundário.

Alvo Secundário: Todos os inimigos adjacentes ao alvo principal.

Ataque Secundário: +5 vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + 5 de dano energético.

Cólera Infernal

Traço Racial de Tiefling

Você recorre à sua natureza furiosa para aprimorar sua capacidade de ferir seus inimigos.

Por Encontro

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: O personagem canaliza sua fúria para receber +1 de bônus de poder na sua próxima jogada de ataque contra um inimigo que tenha obtido sucesso num ataque contra ele desde o seu último turno. Caso o ataque tenha sucesso e cause dano, cause +1 de dano extra.

Poder Diário

Flecha Ácida

Ataque de Mago 1

Uma flecha feita de um líquido verde e brilhante voa na direção do alvo e explode num borriço de ácido sibilante.

Diário ♦ Ácido, Arcano, Instrumento

Ação Padrão Distância 20

Alvo Principal: Uma criatura

Ataque: +5 vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + 5 de dano ácido, e 5 de dano contínuo (TR anula). Faça um ataque secundário.

Alvo Secundário: Todas as criaturas adjacentes ao alvo principal.

Ataque Secundário: +5 vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + 5 de dano ácido, e 5 de dano contínuo (TR anula).

Fracasso: Dano pela metade e apenas 2 de dano contínuo ao alvo principal (TR anula), nenhum alvo secundário.

Sono

Ataque de Mago 1

Você impões sua vontade contra seus inimigos, buscando subjuga-los com uma onda de cansaço mágico.

Diário ♦ Arcano, Instrumento, Sono

Ação Padrão Área explosão 2 (20 de alcance)

Alvo: Todas as criaturas na explosão

Ataque: +5 vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica lento (TR anula). Caso a vítima fracasse no seu primeiro teste de resistência contra esse poder, ela fica inconsciente (TR anula).

Fracasso: O alvo fica lento (TR anula).