



# TIRA CAMPINOTURNA

## MEIO-ELFA BRUXA

NÍVEL 1 INDIFERENTE

“Meus mestres velados sussurram seus segredos enquanto eu durmo.”



Valor de Habilidade	Valor	Modificador		
Força	10	+0	Classe de Armadura	15
Constituição	16	+3	Defesa de Fortitude	13
Destreza	11	+0	Defesa de Reflexos	13
Inteligência	15	+2	Defesa de Vontade	15
Sabedoria	8	-1	Iniciativa	+0
Carisma	18	+4	Deslocamento (Quadrados)	6

PONTOS DE VIDA	28	PVS CURADOS POR PULSO	7	RETOMAR FÔLEGO	<input type="checkbox"/>
SANGRANDO	14	PULSOS DE CURA/DIA	9	(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 (+3 à distância)	1d4	normal 5 quadrados/ máximo 10 quadrados
Rajada Mística	+4 vs. Reflexos	1d10+4	10 quadrados

### TALENTOS

**Ação por Impulso** (+3 nos ataques em ações obtidas através de pontos de ação)

### PERÍCIAS

Intuição Passiva	16
Percepção Passiva	9
Acrobacia	+0
Atletismo	+0
Blefar	+9
Intuição	+6
Percepção	-1
Furtividade	+0
Manha	+9
Subterfúgio	+5

### MAGIAS (Poderes Arcanos)

Consulte o verso da planilha de personagem.

### EQUIPAMENTO

Armadura de couro, 3 adagas, varinha, 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

**Diplomacia Coletiva** (concede aos aliados a menos de 10 quadrados +1 de bônus racial nos testes de diplomacia)

**Pacto Feérico** (Passo Nebuloso — sempre que esse personagem reduzir um inimigo sob a sua Maldição do Bruxo a 0 pontos de vida ou menos, poderá se teletransportar 3 quadrados usando uma ação livre)

**Tiro Primário** (quando nenhum dos aliados desse personagem estiver mais próximo do alvo do que ele, ele recebe +1 nos ataques à distância contra esse alvo)

**Caminhar nas Sombras** (quando se afasta 3+ quadrados no turno, esse personagem recebe camuflagem até o final do seu próximo turno)

**Maldição do Bruxo** (uma vez por turno, usando uma ação mínima, esse personagem pode rogar uma maldição ao inimigo mais próximo dele; o bruxo causará +1d6 de dano nesse inimigo; dura até o final do encontro ou até o inimigo ser derrotado)

**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

### **Rajada Mística**

Ataque de Bruxo (Todos)

*Você dispara um raio escuro estralando de energia mística contra o seu inimigo.*

**Sem Limite** ♦ **Arcano, Instrumento**

**Ação Padrão**                      **Distância 10**

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** +4 vs. Reflexos

**Sucesso:** 1d10 + 4 de dano.

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

### **Olhar Mordaz**

Ataque de Bruxo (Fada) 1

*Você observa seu inimigo e seus olhos cintilam brevemente em cores brilhantes. Seu oponente vacila diante do seu ataque mental e você desaparece da vista dele.*

**Sem Limite** ♦ **Arcano, Feitiço, Instrumento, Psíquico**

**Ação Padrão**                      **Distância 10**

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** +4 vs. Vontade

**Sucesso:** 1d6 + 4 de dano psíquico, e o bruxo fica invisível para o alvo até o começo do seu próximo turno.

## Poderes Por Encontro

### **Raio de Gelo**

Ataque de Mago 1

Um raio branco e congelante voa estralando na direção do seu alvo.

**Por Encontro** ♦ **Arcano, Frio, Instrumento**

**Ação Padrão**                      **Distância 10**

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** +2 vs. Fortitude

**Sucesso:** 1d6 + 2 de dano congelante, e a vítima fica lenta até o final do próximo turno do personagem.

### **Fogo das Bruxas**

Ataque de Bruxo (Fada) 1

*A partir da energia mística da Agrestia das Fadas, você convoca uma chama branca e brilhante. Lançando-a na mente e no corpo do seu inimigo, arroyos de fogo argênteo irrompem pelo ar saindo dos olhos, boca e mãos dele; a agonia atinge ate mesmo os pensamentos dele.*

**Por Encontro** ♦ **Arcano, Fogo, Instrumento**

**Ação Padrão**                      **Distância 10**

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** +4 vs. Reflexos

**Sucesso:** 2d6 + 4 de dano flamejante., e a vítima sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem.

## Poder Diário

### **Maldição do Sonho Sombrio**

Ataque de Bruxo (Fada) 1

*Você provoca um pesadelo no seu inimigo acordado de forma que ele não saiba mais dizer o que é real e o que existe apenas na mente dele. Sob a sua influência, ele vacila tentando evitar despencar de precipícios imaginários ou pisotear serpentes irreais.*

**Diário** ♦ **Arcano, Feitiço, Instrumento, Psíquico**

**Ação Padrão**                      **Distância 10**

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** +4 vs. Vontade

**Sucesso:** 3d8 + 4 de dano psíquico e o personagem pode conduzir a vítima por 3 quadrados.

**Sustentação Mínima:** O personagem pode conduzir a vitima por 1 quadrado, obtendo sucesso ou não (TR anula).