

BRUXO

Nível 5



FOR 12 (+1) **Pontos de Vida:** 15

DES 10 (0) **Defesa:** 12

CON 10 (0) (Sem armadura)

INT 16 (+3) **Iniciativa:** +0

SAB 16 (+3) **Movimento:** 10 m

CAR 16 (+3)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 1 Reflexo + 1 Vontade + 7

ATAQUES

| | | | |
|-----------|--------|------------|---------------------|
| Desarmado | d20 +3 | dano 1d3+1 | crítico 20 (x 2) |
| Cajado | d20 +3 | dano 1d6+1 | crítico 20 (x 2) |
| Adaga | d20 +3 | dano 1d4+1 | crítico 19-20 (x 2) |

PERÍCIAS

Concentração +4, Conhecimento dos Planos +8, Conhecimento Arcano +8, Decifrar Inscrições + 6, Identificar Encantos +7, Conhecimento de Religião +5, Intimidação +7, Cura +6, Empatia +7, Sobrevivência +6, Escutar +6.

TALENTOS

Escrever Pergaminhos, Esquiva, Mobilidade, Conjuração Aprimorada.

DINHEIRO

20 peças de ouro

20 peças de prata

10 peças de bronze

ENCANTOS

- Cusparada de Ácido (2 x dias)
- Detectar Magia (1 x dias)
- Ferir Mortos-Vivos (1 x dia)
- Resistência (1 x dia)
- Conjurar Monstros I (2 x dia)
- Causar Medo (1 x dia)
- Toque Frígido (1 x dia)
- Conjurar Monstros II (1 x dia)
- Conjurar Enxame (1 x dia)
- Toque do Paralisante (1 x dia)
- Vida Falsa (1 x dia)
- Conjurar Monstros III (1 x dia)
- Toque Vampírico (1 x dia)
- Nuvem Fétida (1 x dia)

CONJURAÇÕES

- Conjurar Monstros I – 1d4 esqueletos
- Conjurar Monstros II – 1d4 zumbis
- Conjurar Monstros III – 1d4 sombras

EQUIPAMENTOS

Livro de Encantos
Tinta, pena e papel

Bolsa de ombro
Velas (5)

ANIMAL COMPANHEIRO (MORCEGO)

Estatísticas

- PV 7, Iniciativa +2, Defesa 19, Ataque + 3, Dano 1d2, Vigor +2, Reflexo +4, Vontade +7.

Habilidades

- Mestre ganha +2 para Escutar e Observar na presença da cobra
- Evasão Aprimorada (nenhum dado se passar no teste de Reflexo)
- Feitiços que afetam o mestre, afetam também o animal
- Link Telepático (comunicação com o animal até 1,5 km)
- Falar com o mestre

LINGUAGENS

- Comum
- Linguagem Mágica
- Infernal
- Língua dos espíritos

* Informação para o Mestre: Conjurer 5 (Prohibited School is Evocation)