

FEITICEIRA

Nível 5



FOR 10 (0) **Pontos de Vida:** 25

DES 16 (+3) **Defesa:** 13

CON 12 (+1) (sem armadura)

INT 14 (+2) **Iniciativa:** +3

SAB 13 (+1) **Movimento:** 10 m

CAR 17 (+3)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 3 Reflexo + 3 Vontade + 8

ATAQUES

Lança	d20 +4	dano 1d8	crítico 20 (x 3)
Adaga	d20 +3	dano 1d4	crítico 19-20 (x 2)

PERÍCIAS

Blefe + 11, Intimidação + 6, Conhecimento Arcano +6, Identificar Encantos +4, Disfarce +9, Conhecimento dos Planos +6, Empatia +4, Herbalismo +6, Cura +3, Sobrevivência +3, Nadar +2.

TALENTOS

Foco na Arma (Lança), Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Vigor Aprimorado.

DINHEIRO

5 peças de platina	20 peças de ouro	30 peças de prata
	20 peças de cobre	

HABILIDADES ESPECIAIS

- Raio de Energia – d20 +6 dano 2d6 (alcance 20 metros)
- Detectar Magia
- Redução de Dano 1 / Ferro Frio
- Raio Convulsivo (teste de Vontade dificuldade 15 ou fica trêmulo)
- Raio de Náusea (teste de Vontade dificuldade 15 ou fica nauseado)

ENCANTOS

Cusparada de Ácido (2 x dias)	Armadura Arcana (2 x dia)
Detectar Venenos (1 x dia)	Queda Suave (1 x dia)
Toque de Fadiga (1 x dia)	Neblina (1 x dia)
Marca Arcana (1 x dia)	Ventriloquismo (1 x dia)
Clarão (1 x dia)	

ANIMAL COMPANHEIRO (COBRA)

Estatísticas

- PV 12, Iniciativa +3, Defesa 18, Ataque + 5, Dano 1d6
- Vigor +3, Reflexo +5, Vontade +8

Habilidades

- Veneno (teste de Vigor dificuldade 11 ou perde 1d6 de Constituição)
- Farejar + 1 (dificuldade típica é 16)
- Mestre ganha +2 para Escutar e Observar na presença da cobra
- Evasão Aprimorada (nenhum dano se passar no teste de Reflexo, 1/2 se não passar)
- Feitiços que afetam o mestre, afetam também o animal
- Link Telepático (comunicação com o animal até 1,5 km)

EQUIPAMENTOS

Bolsa de ombro	Bexiga de água	Kit de Disfarce
Diário de viagem	Livros (3)	Roupas extras
Espelho	Maquiagem	Perfume

LINGUAGENS

- Comum
- Linguagem demoníaca
- Linguagem Mágica

* Informação para o Mestre: Warlock 3 / Sorcerer 2