

Personality Traits

I quote (or misquote) sacred texts and proverbs in almost every situation.
Textos sagrados e provérbios são relacionados com a PMI, mas você pode estender isso ao resto das coisas.

Bonds

I owe my life to the priest who took me in when my parents died.
O padre é retirado pra substituir pelo agente Bob

Ideals

Tradition. The ancient traditions of worship and sacrifice must be preserved and upheld. (Lawful)
Quando se tratar de PMI, e as regras da ordem, você segue todos os preceitos dela, etc. se vc tiver alguma religião, provavelmente você seguiria dela tbm, mas não é obrigatório. apenas PMI é algo que vc segue mesmo como leal

Flaws

I judge others harshly, and myself even more severely.
Não fica em dúvida do que fazer etc, mas julga tuas ações o tempo todo. e provavelmente, quando envolve conjuradores, ou algo que a pmi pediu pra investigar etc, você deve fazer mais fervorosamente por causa do teu ideal. como vc é caótico, teu julgamento moral segue muito mais os preceitos da PMI.

Class Features

[] Rogue:

<> Sneak Attack. Você sabe como atacar subitamente e explorar a distração do inimigo. Uma vez por turno, você pode causar 7d6 de dano extra a uma criatura que você acerte com um ataque, desde que tenha vantagem no ataque. O ataque deve ser feito com Armas com propriedade finesse ou ranged.

-----| Você não precisa de vantagem no ataque se outro inimigo do alvo está dentro de 5 ft (1sq ou 1,5m) do alvo, e este inimigo não esteja incapacitado.

<> Thieves' Cant: Você aprendeu a arte de comunicação dos ladinos. Uma mistura de Dialeto Secreto, jargões, e códigos que permitem que você passe mensagens secretas dentro de conversas aparentemente normais. Apenas outra pessoa que conheça a arte, pode entender a linguagem. E leva 4 vezes mais tempo para transmitir uma mensagem.

-----| Adicionalmente, você entende uma série de sinais secretos, e símbolos usados para transmitir mensagens pequenas e simples, como: dizer ou perguntar se area é segura, se existe alguma guilda perto, locais para abrigo, alvos fáceis etc.

<> Expertise: proficiência dobrada em 4 skills: Nivel 1: Thieves' Tools, Furtividade. Nivel 6: Investigação, Intuição.

<> Cunning Action. Em cada turno, você pode usar uma Ação de Bônus para usar Correr (Dash), Desengatar (Disengage), ou Esconder-se (Hide).

<> Uncanny Dodge: Quando um atacante que você pode ver, te acertar com um Ataque, você pode usar sua Reação para diminuir o dano do ataque pela metade.

<> Evasion: Você pode agilmente se esquivar da área de certos efeitos, como fire breath de um dragão ou a magia Fireball. Quando você for forçado a rolar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Destreza para sofrer metade do dano num sucesso, ao invés disso você não sofrerá dano algum num sucesso, ou metade numa falha.

<> Reliable Talent: Você refinou suas Perícias até a perfeição. Sempre que fizer um teste de Habilidade, que lhe permita adicionar a proficiência, você pode tratar todo resultado no d20 abaixo de 10, como mínimo de 10. (Regra de Críticos em Perícia, 1 no d20, ainda é um erro do acaso)

<> Blindsense: Se você for capaz de ouvir, você fica ciente da localização de quaisquer criaturas escondidas ou invisíveis num raio de 10ft (2qd ou 3m) de você.

<> Slippery Mind: Você adquiriu uma força mental maior. Você ganha proficiência na Salvaguarda (Saving Throw) Sabedoria.

<> Arquétipo: Assassín:

-----| Bonus Proficiencies: Você é proficiente com Kit de Disfarce e Kit de trabalho com veneno.

-----| Assassinate: Você ganha vantagem nos ataques contra criaturas que ainda não tenham agido no combate.

** Adicionalmente, qualquer acerto contra uma criatura que estiver Surpresa é um acerto crítico.

-----| Infiltration Expertise: Você pode criar uma Identidade Falsa para você. Para isso você precisa gastar pelo menos 25 po durante 7 dias, estabelecer uma história, profissão, e estabelecer ligações para uma identidade. Você não pode estabelecer uma Identidade que pertença a outra pessoa. Exemplo: Você pode criar a identidade de um cobrador de impostos, membro de alguma guilda mercante, com nome e histórias únicas, mas não poderá se passar por um cobrador existente.

** Com a identidade formada, você a adota como disfarce, e as criaturas que você interagir, acreditarão em você até que dê motivos óbvios para desconfiar.

-----| Impostor: Você ganha a habilidade de imitar a fala, escrita e comportamento de outra pessoa. Para isso você precisa gastar pelo menos 3 horas estudando estas características, escutando o alvo falar, examinando sua letra, e observando seus maneirismos.

** Sua farsa é indiscernível para o observador casual. Se uma criatura cautelosa suspeitar que algo está errado, você tem vantagem em qualquer teste de Carisma (Enganar) que fizer para evitar ser detectado.

Racial Traits & Feats

[] Raça:

<> Darkvision: 60ft (12sq ou 18m).

<> Feline Agility: Quando se movimentar em combate, seus Reflexos lhe permitem mover com o dobro de seu Movimento. Ao usar este aspecto, você não pode usar novamente até que passe um turno sem mover.

<> Cat's Claws: Graças as suas garras, você pode escalar com velocidade 20ft (4sq ou 6m). Adicionalmente, suas garras são armas naturais, que você pode usar para fazer Ataques Desarmados. Se acertar com elas, você causa 1d4 + ForMOD de dano de Corte, no lugar de Bludgeoning.

<> Cat's Talent: Prof. Stealth e Perception.

[] FEATS:

<> Alert: Você está sempre alerta ao perigo:

-----| Você tem um bônus de +5 na Iniciativa.

-----| Você não pode ser surpreendido enquanto estiver consciente.

-----| Outras criaturas não tem vantagem, por estarem escondidas de você.

<> Observant: Você é rápido para notar os detalhes ao seu redor (Sabedoria):

-----| Se você conseguir ver a boca de uma criatura, enquanto ela estiver falando uma língua que você entenda, você pode ler seus lábios e interpretar o que ela está dizendo.

-----| Você tem um bônus de +5 para os valores Passivos de Percepção e Investigação.

<> Domínio Marcial de Habilidade: Você dominou a sua Destreza ganhando os seguintes benefícios:

-----| Quando você fizer um ataque usando esta habilidade você ganha um bônus de +2 no dano.

-----| Quando você rolar um saving throw com esta habilidade, você pode re-rolar o dado e usar qualquer resultado. Você não pode usar este benefício novamente até realizar um Descanso Longo.

<> Skill Expert: Treinado em Carisma. Expert em Persuasão, e Treino em História.

Other Features

<> Medos Intrínsecos: Fogo (não carrega ou manipula nada com chamas acesas, não se aproxima de nada pegando fogo, é intimidado pelo uso de fogo).

SOURCES OF STRESS AND REACTIONS TO STRESS

OTHER NOTES

GIFTS OF IANTARKEL

SPELL:

Legend Lore

Wisdom

SPELL LEVEL:	5	Chance of Use:	90%	Use Per day	USES	USED
Success DC:	15	Spell Slot Use / Spell Level update			Não	

Casting time: 10 minutes

Range: Self

Components: V, S, M (incense worth at least 250 gp, which the spell consumes, and four ivory strips worth at least 50 gp each)

Duration: Instantaneous

Name or describe a person, place, or object. The spell brings to your mind a brief summary of the significant lore about the thing you named. The lore might consist of current tales, forgotten stories, or even secret lore that has never been widely known. If the thing you named isn't of legendary importance, you gain no information. The more information you already have about the thing, the more precise and detailed the information you receive is.

The information you learn is accurate but might be couched in figurative language. For example, if you have a mysterious magic axe on hand, the spell might yield this information: "Woe to the evildoer whose hand touches the axe, for even the haft slices the hand of the evil ones. Only a true Child of Stone, lover and beloved of Moradin, may awaken the true powers of the axe, and only with the sacred word Rudnogg on the lips.

Source: PHB, page 254. Available in the SRD.

Other Traits & Notes

<> Aspecto: Safe Haven: Como agente da P.M.I., você tem acesso a uma rede secreta de apoiadores e trabalhadores, que podem lhe prover assistência em suas aventuras. Além do distintivo, você sabe os códigos secretos e senhas que lhe identificam como agente da ordem, que você pode usar para identificar outros agentes, conseguir acesso a abrigos seguros, quartos sem custo, e assistência para encontrar informações. Estes agentes nunca arriscam suas missões para te ajudar.

Gift Notes

O Espião

Tipo:

Mystic Tattoo

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Application: Tatuador Místico | Size: Mínimo de 4,5% | Activation: Ação
Components: Ouro em pó no valor de 100 peças de ouro

Tatuagem no Peito.

Benefício Místico: Após a aplicação desta tatuagem, você pode usar uma ação para conjurar em você a magia Disguise Self. Ao conjurar a magia, ela funcionará normalmente por 1 hora, porém a tatuagem deve ser alterada para ser representada na sua nova forma. Para ser detectado como uma ilusão uma criatura deve passar num teste de investigação, Dificuldade (DC) 25.



Conjurador Místico, Magia Nível 2

Tipo:

Mystic Tattoo

Raridade:

Rare

Sintonia:

Aplicação: Tatuador Místico | Size: Mínimo de 3% | Activation: Ação (da magia escolhida)

Magia: Misty Step

2nd-level conjuration

Casting Time: 1 bonus action

Range: Self

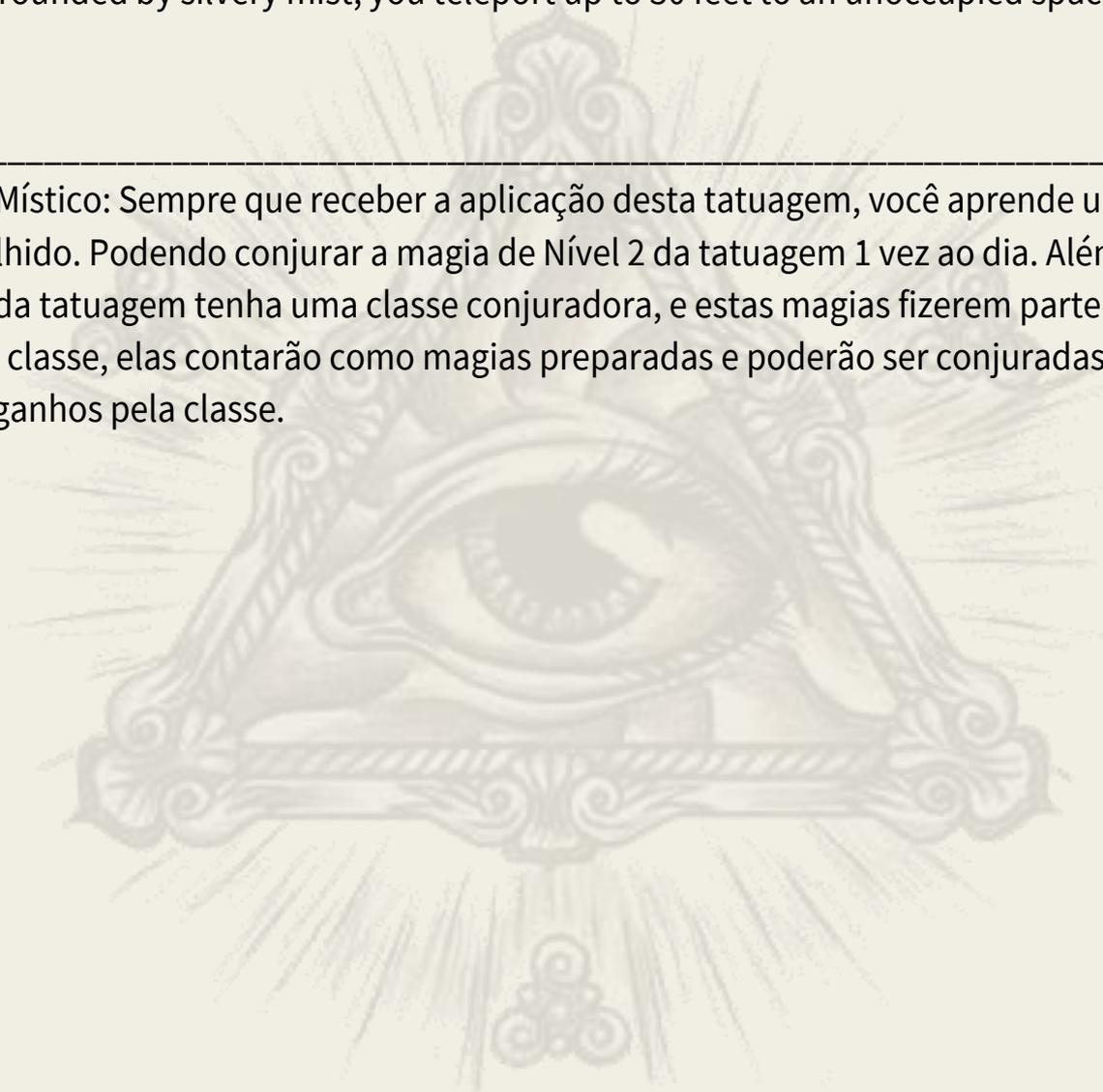
Components: V

Duration: Instantaneous

Briefly surrounded by silvery mist, you teleport up to 30 feet to an unoccupied space that you can see.

PHB p260

Benefício Místico: Sempre que receber a aplicação desta tatuagem, você aprende uma magia do nível escolhido. Podendo conjurar a magia de Nível 2 da tatuagem 1 vez ao dia. Além disso, caso o usuário da tatuagem tenha uma classe conjuradora, e estas magias fizerem parte da lista de magias da classe, elas contarão como magias preparadas e poderão ser conjuradas com os slots de magia ganhos pela classe.



Cloak of the Bat

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

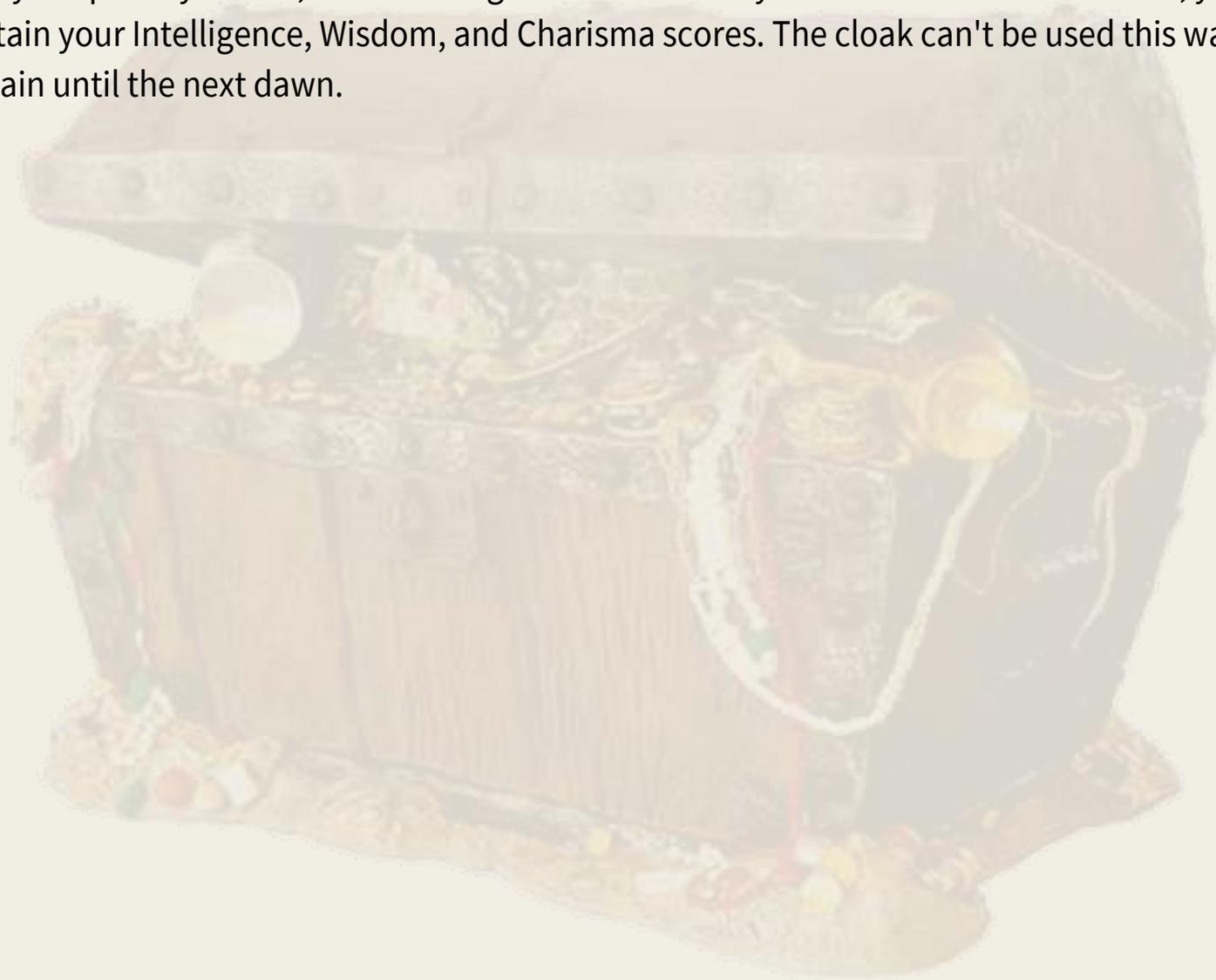
Rare

Sintonia:

Requires Attunement

While wearing this cloak, you have advantage on Dexterity (Stealth) checks. In an area of dim light or darkness, you can grip the edges of the cloak with both hands and use it to fly at a speed of 40 feet. If you ever fail to grip the cloak's edges while flying in this way, or if you are no longer in dim light or darkness, you lose this flying speed.

While wearing the cloak in an area of dim light or darkness, you can use your action to cast polymorph on yourself, transforming into a bat. While you are in the form of the bat, you retain your Intelligence, Wisdom, and Charisma scores. The cloak can't be used this way again until the next dawn.



Bracer of Flying Daggers

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requires Attunement

This armband appears to have thin daggers strapped to it. As an action, you can pull up to two magic daggers from the bracer and immediately hurl them, making a ranged attack with each dagger. A dagger vanishes if you don't hurl it right away, and the daggers disappear right after they hit or miss. The bracer never runs out of daggers.



Gloves of Thievery

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

These gloves are invisible while worn. While wearing them, you gain a +5 bonus to Dexterity (Sleight of Hand) checks and Dexterity checks made to pick locks.



Botas Élficas

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Esta bota marrom é feita de couro. Mesmo assim ela se apresenta macia como seda. Enquanto utilizar estas botas, seus passos não emitem nenhum som, independente da superfície que você esteja atravessando.

Você terá também, vantagem nos testes de Destreza (Stealth) que necessitem que você ande silenciosamente.

(DMG pg: 155)



Sacola Mágica

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Aproximadamente 2 ft(60cm) de boca e 4ft (1,20m) de profundidade.

Ela pode conter até 500 lbs, não excedendo o vol.de 64ft (19,2m) cubicos. E Pesa 15 LB, independente de seu conteudo.

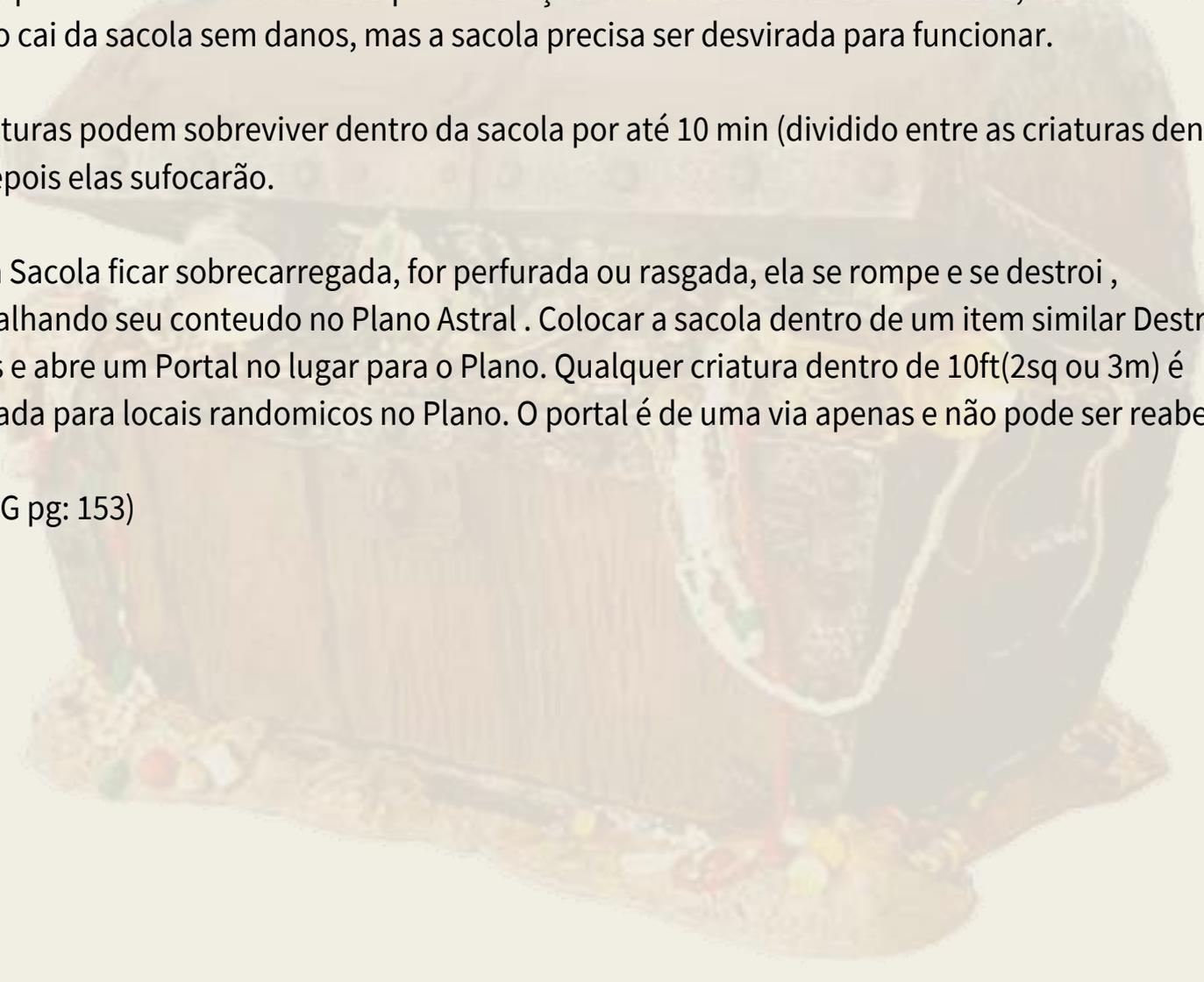
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

Recuperar um item da sacola requer uma Ação. Se a Sacola é virada ao avesso, seu conteudo todo cai da sacola sem danos, mas a sacola precisa ser desvirada para funcionar.

Criaturas podem sobreviver dentro da sacola por até 10 min (dividido entre as criaturas dentro), e depois elas sufocarão.

Se a Sacola ficar sobrecarregada, for perfurada ou rasgada, ela se rompe e se destroi , espalhando seu conteudo no Plano Astral . Colocar a sacola dentro de um item similar Destroi os dois e abre um Portal no lugar para o Plano. Qualquer criatura dentro de 10ft(2sq ou 3m) é sugada para locais randomicos no Plano. O portal é de uma via apenas e não pode ser reaberto.

(DMG pg: 153)



Potion of Healing

Tipo:

Potion

Raridade:

Common

Sintonia:

You regain $2d4 + 2$ hit points when you drink this potion.

- The potion's red liquid glimmers when agitated.



Potion of Healing

Tipo:

Potion

Raridade:

Common

Sintonia:

You regain $2d4 + 2$ hit points when you drink this potion.

- The potion's red liquid glimmers when agitated.

