

Background & Personality Traits		Alignment	Neutral
		Ideals	Bonds
		Flaws	

Classes and Subclasses Features	Origin Traits & Feats
---------------------------------	-----------------------

CLASS:

<> OTHERWORLDLY PATRON: Great Old One.

-----| MENTE ACORDADA - Telepatia 30 feet (n precisa saber a linguagem mas a criatura precisa saber alguma linguagem)

-----| Entropic Ward: Você aprendeu a se proteger magicamente contra ataques. Quando uma criatura rola um ataque contra você, como reação você pode impor desvantagem no ataque, se a criatura errar, você terá vantagem no próximo ataque contra essa criatura, se o fizer até o final do seu próximo turno. Pode usar este aspecto 1 vez a cada descanso.

-----| Thought Shield: Seus pensamentos não podem ser lidos por Telepatia ou outros meios sem que você permita. Você também tem Resistência a danos Psíquicos, e sempre que uma criatura causa dano Psíquico em você, a criatura sofre a mesma quantidade que você sofrer.

-----| Create Thrall: Você ganhou a habilidade de infectar a mente de um humanoide com a magia alien de seu Patrono. Você pode usar sua ação para tocar um humanoide incapacitado. Esta criatura fica então Encantada por você até que Remove Curse seja conjurada nele, a condição seja retirada dele, ou que você use este aspecto novamente.

***** Enquanto Você e a Criatura Encantada por este aspecto, estiverem no mesmo plano de existência, você pode se comunicar com ela telepaticamente.

<> Magic: Recupera todos os Slots de Magia com descanso curto ou longo.

-----| Ao passar de nível, pode trocar 1 magia da lista de magias conhecidas por outra (precisa ter SLOT do nível da magia)

<> Focus: Arcane Focus(substitui componentes materiais - Exceto: a consumir ou específicos)

<> Eldritch Invocations:

-----| Agonizing Blast: Adiciona mod de Carisma no dano de Eldritch Blast. +

-----| Eldritch Spear: Distancia de Eldritch Blast é 300ft (60sq ou 90m).

-----| Mask of Many Faces : Você pode conjurar Disguise Self a vontade sem gastar spell slot.

-----| Devil's Sight: Você pode ver normalmente na escuridão, tanto magica quanto não magica, até uma distancia de 120ft (24sq ou 36m).

-----| Eldritch Sight: Você pode conjurar detect magic a vontade, sem gastar slot de magia.

-----| Voice of the Chain Master: Você pode se comunicar telepaticamente com seu Familiar, podendo, se estiver no mesmo plano de existência, perceber através dos sentidos de seu familiar. Adicionalmente, enquanto estiver observando através dos sentidos de seu familiar, você também pode falar por ele com sua própria voz, mesmo que seu familiar seja incapaz de falar.

-----| Whispers of the Grave: Você pode conjurar Speak with Dead a vontade, sem gastar slots de magia.

-----| Eyes of the Rune Keeper: Você pode Ler todo qualquer escrita.

<> Mystic Arcanum: Você recebeu um segredo magico, chamado Arcanum. Você pode conjurar as magias a seguir 1 vez por Descanso longo, sem usar um Slot de Magia:

-----| (nível 11 de Warlock) Magia nível 6: Summon Fiend

-----| (nível 13 de Warlock) Magia nível 7: Plane Shift

-----| (nível 15 de Warlock) Magia nível 8: Maddening Darkness

-----| (nível 17 de Warlock) Magia nível 9: Power Word Kill

<> Eldritch Master: Você pode buscar poder místico de sua reserva interior ao suplicar ao seu Patrono para recuperar Espaços de Magia. Você pode gastar 1 minuto para suplicar seu Patrono, para recuperar todos os seus Espaços de Magia do seus Aspecto de Magia de Pacto. Ao recuperar seus Espaços de Magia desta forma, você precisa realizar um Descanso Longo para faze-lo novamente.

<> Pact Boon: Pact of the Chain

-----| Você aprendeu a magia Find Familiar, e pode conjura-la como ritual. Esta magia não conta com o numero de magias que você sabe. Adicionalmente, quando você usar a ação de ataque, você pode esquecer seu ataque para que seu familiar faça um ataque dele, usando a reação do familiar.

Feats:

<> Lucky: Você é inexplicavelmente sortudo. Você tem 3 pontos de Sorte. Sempre que fizer um Ataque, Teste de Habilidade, ou Saving Throw, você pode gastar um ponto de Sorte para rolar um d20 adicional. Você pode escolher rolar depois de ver o resultado do dado, mas antes de saber se obteve sucesso ou não. Você escolhe qual (ou quais) Resultados de d20, você usará.

-----| Você também pode usar um ponto de Sorte, para forçar uma nova rolagem de Ataque feita contra você.

-----| Se mais de uma criatura usar Sorte para influenciar uma rolagem, os pontos se cancelam, não rolando dados adicionais.

-----| Você recupera os pontos quando terminar um descanso longo.

<> War Caster: Você praticou a arte de conjuração em combate.

-----| Você tem Vantagem, em Salvaguardas (Saving Throw) de Constituição, que faça para manter a concentração, quando sofrer dano.

-----| Você pode realizar os componentes Somáticos mesmo quando empunhar armas ou escudos em uma, ou nas duas mãos.

-----| Quando o movimento de uma criatura hostil, provocar um Ataque de Oportunidade, você pode usar sua reação para conjurar uma magia na criatura, ao invés de realizar um ataque. A magia conjurada precisa ser de 1 Ação, e precisa ter como alvo apenas aquela criatura.

Other Features

Medos Intrínsecos: Mulheres.

Um monstro que chacinou inumeras pessoas inocentes, poupou sua vida, e você não sabe o porque.

SOURCES OF STRESS AND REACTIONS TO STRESS

OTHER NOTES

IANTARKEl's GIFT [ID: 419,0]					
SPELL:		Danse Macabre		Charisma	
SPELL LEVEL:	5	Chance of Use:	90%	Use Per day	2
Success DC:	15	Spell Slot Use / Spell Level update			Não
Casting time: 1 Action Range: 60 feet (12sq ou 18m) Components: V, S Duration: Concentration, up to 1 hour Threads of dark power leap from your fingers to pierce up to five Small or Medium corpses you can see within range. Each corpse immediately stands up and becomes undead. You decide whether it is a zombie or a skeleton (the statistics for zombies and skeletons are in the Monster Manual), and it gains a bonus to its attack and damage rolls equal to your spellcasting ability modifier. You can use a bonus action to mentally command the creatures you make with this spell, issuing the same command to all of them. To receive the command, a creature must be within 60 feet of you. You decide what action the creatures will take and where they will move during their next turn, or you can issue a general command, such as to guard a chamber or passageway against your foes. If you issue no commands, the creatures do nothing except defend themselves against hostile creatures. Once given an order, the creatures continue to follow it until their task is complete. The creatures are under your control until the spell ends, after which they become inanimate once more. At higher level When you cast this spell using a spell slot of 6th level or higher, you animate up to two additional corpses for each slot level above 5th.					

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

Gift Notes

Armor Class Calculations

ARMOR	Bonus	COST	LBs	Max Dexterity	
Studded Leather Armor, +2	+14	0	13		-
Type: Light Armor	Strength: 0		Stealth:		
SHIELD	Bonus	COST	LBs	Str:	Stealth:
	+0	0	0		

	MYSTIC TATTOO	LOCATION	%	RARITY
1	Aumento Superior de Atributo	Costas	4,5%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Benefício Místico: Ao receber a aplicação desta tatuagem, você aumenta em +2 o Valor de um Atributo, e aumenta o seu valor máximo em +2.		
2	Poço de Mana Mística	Peito	4,5%	Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Benefício Místico: Esta Tatuagem lhe concede a capacidade de armazenar 1 vez ao dia, ao amanhecer, até 4 níveis de Slot de Magia. Para isso você deve gastar um Slot de Magia para armazenar na Tatuagem, e meditar por 30 minutos por nível de Slot de magia.		
3	MYSTIC BENEFIT / NOTES			

Cloak of Protection

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Requires Attunement

You gain a +1 bonus to AC and saving throws while you wear this cloak.



Bastão do Ninho +3

Tipo:

Rod

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Requires Attunement

Dano de Fogo Substituído por Dano Psíquico

Este Bastão com adereços excêntricos, e palavras em dracônico é também imbuído com uma aura energética vinda do plano do fogo.

Quando você conjurar uma magia usando este bastão como um Foco de Conjurador, você pode adicionar um bônus de +3 nos seus Ataques com Magia, e nas Dificuldades (DC) de suas Magias. Além disso, se você conjurar uma magia que cause dano de fogo, você pode adicionar +3 de dano em um dos dados de dano da magia conjurada.

Este bastão pode ser utilizado como um Foco de Conjurador para Feiticeiro, Warlock, ou Mago.



