

# MAGA

Nível 5



**FOR** 10 (0)      **Pontos de Vida:** 20

**DES** 12 (+1)      **Defesa:** 13

**CON** 13 (+1)      (sem armadura)

**INT** 16 (+3)      **Iniciativa:** + 1

**SAB** 12 (+1)      **Movimento:** 10 m

**CAR** 16 (+3)



## TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 3   Reflexo + 2   Vontade + 5

## ATAQUES

Desarmado	d20 +2	dano 1d3	crítico 20 (x 2)
Adaga	d20 +2	dano 1d14	crítico 19-20 (x 2)

## PERÍCIAS

Concentração +4, Decifrar Inscrições +6, Identificar Encantos +8, Conhecimento Arcano +8, História +8, Religião +8, Conhecimento dos Planos +8, Nobreza & Heráldica +8, Diplomacia +6, Empatia +4.

## TALENTOS

Escrever pergaminhos, Potencializar Encanto (1 x dia), Esquiva, Mobilidade, Vigor Aprimorado.

## DINHEIRO

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

## ENCANTOS

- Detectar Magia (1 x dia)
- Ler Magia (1 x dia)
- Raio de Gelo (1 x dia)
- Detectar Veneno (1 x dia)
- Armadura Arcana (1 x dia)
- Spray de Cor (1 x dia)
- Raio do Enfraquecimento (1 x dia)
- Travar portal (1 x dia)
- Raio de Calor (2 x dia)
- Invisibilidade (1 x dia)
- Bola de Fogo (1 x dia)
- Travar Pessoas (1 x dia)

## EQUIPAMENTOS

Varinha Mágica

- + 1 nível para lançar encantos / Mago nível 6

Livro de Encantos

Tinta, pena e papel

Bexiga de água

Rações Secas (para 5 dias)

Cristal de aumento

Roupas extras

Espelho

Bolsa de ombro

Pedras para acender fogo

Velas (4)

Túnica Cerimonial

Ácido (3 frascos)

Maquiagem, perfume e sabão

Lâmpada e óleo

## LINGUAGENS

- Comum
- Linguagem Mágica
- Élfico
- Dragão

\* Informação para o Mestre: Wizard 5