

MAGO

Nível 5



FOR 10 (0) **Pontos de Vida:** 18

DES 12 (+1) **Defesa:** 12

CON 13 (+1) (sem armadura)

INT 18 (+4) **Iniciativa:** +5

SAB 15 (+2) **Movimento:** 10 m

CAR 13 (+1)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 2 Reflexo + 2 Vontade + 8

ATAQUES

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

PERÍCIAS

Concentração +9, Decifrar Escritos +8, Conhecimento Arcano +10, Diplomacia + 3, Conhecimento dos Planos +6, Conhecimento da Nobreza +7, Nadar +2, Empatia +3, Identificar Encantos +12, Escutar +5, Observar +5.

TALENTOS

Iniciativa Aprimorada, Escrever pergaminhos, Maximizar Encanto (1 x dia), Vontade de Ferro, Esquiva.

DINHEIRO

40 peças de ouro 30 peças de prata 20 peças de cobre
15 peças de platina

ENCANTOS

- Detectar Magia 2 x dia
- Som Fantasma 1 x dia
- Mão do Mago 1 x dia
- Mãos Ardentes 2 x dia
- Enfeitiçar Pessoas 1 x dia
- Escudo Arcano 1 x dia
- Flecha Ácida 2 x dia
- Alterar Forma 1 x dia
- Golpe de Raio 1 x dia
- Esfera Invisível 1 x dia

EQUIPAMENTOS

Cajado Mágico

- + 1 nível para lançar encantos / Mago nível 6
- Lança o encanto Imagem no Espelho 1 x dia
- Lança o encanto Armadura do Mago 1 x dia

Livro de Encantos

Tinta e papel

Cantil

Velas (4)

Cristal de aumento

Bolsa de ombro

Pedras para acender fogo

Tochas (2)

Rações Secas (para 5 dias)

Cachimbo e fumo

LINGUAGENS

- Comum
- Linguagem mágica
- Élfico
- Oriental
- Comum antigo

* Informação para o Mestre: Wizard 5

