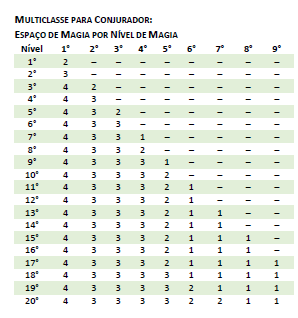
# TUDO

## Tabela



## Magias de mago Completa

### Truques (nível 0)

Amizade (encantamento)

Ataque Certeiro (adivinhação)

Consertar (transmutação)

Espirro Ácido (conjuração)

Globos de Luz (evocação)

Ilusão Menor (ilusão)

Luz (evocação)

Mãos Mágicas (conjuração)

Mensagem (transmutação)

Prestidigitação (transmutação)

Proteção contra Lâminas (abjuração)

Raio de Fogo (evocação)

Raio de Gelo (evocação)

Rajada de Veneno (conjuração)

Toque Arrepiante (necromancia)

Toque Chocante (evocação)

### 1° nível

Alarme (abjuração, ritual)

Área Escorregadia (conjuração)

Armadura Arcana (abjuração)

Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)

Convocar Familiar (conjuração, ritual)

Detectar Magia (adivinhação, ritual)

Disco Flutuante de Tenser (conjuração, ritual)

Disfarçar-se (ilusão)

Enfeitiçar Pessoa (encantamento)

Escrita Ilusória (ilusão, ritual)

Escudo Arcano (abjuração)

Identificação (adivinhação, ritual)

Imagem Silenciosa (ilusão)

Leque Cromático (ilusão)

Mãos Flamejantes (evocação)

Mísseis Mágicos (evocação)

Névoa Obscurecente (conjuração)

Onda Trovejante (evocação)

Orbe Cromática (evocação)

Passos Longos (transmutação)

Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)

Queda Suave (transmutação)

Raio Adoecente (necromancia)

Raio de Bruxa (evocação)

Recuo Acelerado (transmutação)

Riso Histérico de Tasha (encantamento)

Salto (transmutação)

Servo Invisível (conjuração, ritual)

Sono (encantamento)

Vitalidade Falsa (necromancia)

### 2° nível

Alterar-se (transmutação)

Arma Mágica (transmutação)

Arrombar (transmutação)

Aumentar/Reduzir (transmutação)

Aura Mágica de Nystul (ilusão)

Boca Encantada (ilusão, ritual)

Cegueira/Surdez (necromancia)

Chama Continua (evocação)

Coroa da Loucura (encantamento)

Despedaçar (evocação)

Detectar Pensamentos (adivinhação)

Escuridão (evocação)

Esfera Flamejante (conjuração)

Flecha Ácida de Melf (evocação)

Força Fantasmagórica (ilusão)

Imobilizar Pessoa (encantamento)

Invisibilidade (ilusão)

Levitação (transmutação)

Localizar Objeto (adivinhação)

Lufada de Vento (evocação)

Nublar (ilusão)

Nuvem de Adagas (conjuração)

Passo Nebuloso (conjuração)

Patas de Aranha (transmutação)

Raio Ardente (evocação)

Raio do Enfraquecimento (necromancia)

Reflexos (ilusão)

Repouso Tranquilo (necromancia, ritual)

Sugestão (encantamento)

Teia (conjuração)

Tranca Arcana (abjuração)

Truque de Corda (transmutação)

Ver o Invisível (adivinhação)

Visão no Escuro (transmutação)

### 3° nível

Animar Mortos (necromancia)

Bola de Fogo (evocação)

Círculo Mágico (abjuração)

Clarividência (adivinhação)

Contramágica (abjuração)

Dificultar Detecção (abjuração)

Dissipar Magia (abjuração)

Enviar Mensagem (evocação)

Forjar Morte (necromancia, ritual)

Forma Gasosa (transmutação)

Glifo de Vigilância (abjuração)

Idiomas (adivinhação)

Imagem Maior (ilusão)

Lentidão (transmutação)

Medo (ilusão)

Montaria Fantasmagórica (ilusão, ritual)

Nevasca (conjuração)

Névoa Fétida (conjuração)

Padrão Hipnótico (ilusão)

Pequena Cabana de Leomund (evocação, ritual)

Piscar (transmutação)

Proteção contra Energia (abjuração)

Relâmpago (evocação)

Remover Maldição (abjuração)

Respirar na Água (transmutação, ritual)

Rogar Maldição (necromancia)

Toque Vampírico (necromancia)

Velocidade (transmutação)

Voo (transmutação)

### 4° nível

Arca Secreta de Leomund (conjuração)

Assassino Fantasmagórico (ilusão)

Banimento (abjuração)

Cão Fiel de Mordenkainen (conjuração)

Confusão (encantamento)

Conjurar Elementais Menores (conjuração)

Controlar a Água (transmutação)

Escudo de Fogo (evocação)

Esfera Resiliente de Otiluke (evocação)

Fabricar (transmutação)

Invisibilidade Maior (ilusão)

Localizar Criatura (adivinhação)

Malogro (necromancia)

Metamorfose (transmutação)

Moldar Rochas (transmutação)

Muralha de Fogo (evocação)

Olho Arcano (adivinhação)

Pele de Pedra (abjuração)

Porta Dimensional (conjuração)

Santuário Particular de Mordenkainen (abjuração)

Tempestade de Gelo (evocação)

Tentáculos Negros de Evard (conjuração)

Terreno Alucinógeno (ilusão)

### 5° nível

Âncora Planar (abjuração)

Animar Objetos (transmutação)

Círculo de Teletransporte (conjuração)

Cone de Frio (evocação)

Conhecimento Lendário (adivinhação)

Conjurar Elemental (conjuração)

Contato Extraplanar (adivinhação, ritual)

Criação (ilusão)

Criar Passagem (transmutação)

Despistar (ilusão)

Dominar Pessoa (encantamento)

Imobilizar Monstro (encantamento)

Ligação Telepática de Rary (adivinhação, ritual)

Mão de Bigby (evocação)

Missão (encantamento)

Modificar Memória (encantamento)

Muralha de Energia (evocação)

Muralha de Pedra (evocação)

Névoa Mortal (conjuração)

Similaridade (ilusão)

Sonho (ilusão)

Telecinésia (transmutação)

Vidência (adivinhação)

### 6° nível

Ataque Visual (necromancia)

Carne para Pedra (transmutação)

Círculo da Morte (necromancia)

Contingência (evocação)

Corrente de Relâmpagos (evocação)

Criar Mortos-Vivos (necromancia)

Dança Irresistível de Otto (encantamento)

Desintegrar (transmutação)

Esfera Congelante de Otiluke (evocação)

Globo de Invulnerabilidade (abjuração)

**Ilusão Programada (ilusão)**

Invocação Instantânea de Drawmij (conjuração, ritual)

Mover Terra (transmutação)

Muralha de Gelo (evocação)

Portal Arcano (conjuração)

Proteger Fortaleza (abjuração)

Raio Solar (evocação)

Recipiente Arcano (necromancia)

Sugestão em Massa (encantamento)

Visão da Verdade (adivinhação)

### 7° nível

Bola de Fogo Controlável (evocação)

Dedo da Morte (necromancia)

Espada de Mordenkainen (evocação)

Inverter a Gravidade (transmutação)

Isolamento (transmutação)

Forma Etérea (transmutação)

Mansão Magnifica de Mordenkainen (conjuração)

Miragem (ilusão)

Prisão de Energia (evocação)

Projetar Imagem (ilusão)

Rajada Prismática (evocação)

Símbolo (abjuração)

Simulacro (ilusão)

Teletransporte (conjuração)

Viagem Planar (conjuração)

### 8° nível

Antipatia/Simpatia (encantamento)

Campo Antimagia (abjuração)

Clone (necromancia)

Controlar o Clima (transmutação)

Dominar Monstro (encantamento)

Enfraquecer o Intelecto (encantamento)

Explosão Solar (evocação)

Labirinto (conjuração)

Limpar a Mente (abjuração)

Nuvem Incendiária (conjuração)

Palavra de Poder Atordoar (encantamento)

Semiplano (conjuração)

Telepatia (evocação)

### 9° nível

Alterar Forma (transmutação)

Aprisionamento (abjuração)

Chuva de Meteoros (evocação)

Desejo (conjuração)

Encarnação Fantasmagórica (ilusão)

Metamorfose Verdadeira (transmutação)

Muralha Prismática (abjuração)

Palavra de Poder Matar (encantamento)

Parar o Tempo (transmutação)

Portal (conjuração)

Projeção Astral (necromancia)

Sexto Sentido (adivinhação)

## Magias de mago Escolha 1

### Truques (nível 0)

**Estabilizar**

**Ilusão Menor (ilusão)**

**Mãos Mágicas (conjuração)**

**Raio de Fogo (evocação)**

**Rajada de Veneno (conjuração)**

### 1° nível

**Armadura Arcana (abjuração) 13+dex CA**

**Disfarçar-se (ilusão)**

**Escudo Arcano (abjuração) +5 CA**

**Imagem Silenciosa (ilusão)**

### 2° nível

Cegueira/Surdez (necromancia)

**Força Fantasmagórica (ilusão)**

Invisibilidade (ilusão)

**Nublar (ilusão)**

**Reflexos (ilusão)**

### 3° nível

Bola de Fogo (evocação)

Círculo Mágico (abjuração)

Contramágica (abjuração)

Dissipar Magia (abjuração)

**Imagem Maior (ilusão)**

**Piscar (transmutação)**

Velocidade (transmutação)

Voo (transmutação)

### 4° nível

Banimento (abjuração)

Escudo de Fogo (evocação)

**Esfera Resiliente de Otiluke (evocação)**

Invisibilidade Maior (ilusão)

Localizar Criatura (adivinhação)

Malogro (necromancia)

Metamorfose (transmutação)

Muralha de Fogo (evocação)

Porta Dimensional (conjuração)

Tempestade de Gelo (evocação)

### 5° nível

Cone de Frio (evocação)

**Despistar (ilusão)**

Dominar Pessoa (encantamento)

**Muralha de Energia (evocação)**

**Névoa Mortal (conjuração)**

**Similaridade (ilusão)**

Telecinésia (transmutação)

### 6° nível

**Ataque Visual (necromancia)**

**Carne para Pedra (transmutação)**

**Corrente de Relâmpagos (evocação)**

**Desintegrar (transmutação)**

**Esfera Congelante de Otiluke (evocação)**

**Globo de Invulnerabilidade (abjuração)**

**Ilusão Programada (ilusão)**

**Portal Arcano (conjuração)**

Sugestão em Massa (encantamento)

Visão da Verdade (adivinhação)

### 7° nível

**Bola de Fogo Controlável (evocação)**

Dedo da Morte (necromancia)

**Inverter a Gravidade (transmutação)**

**Rajada Prismática (evocação**)

## Magias de mago Escolha 2

### Truques (nível 0)

**Estabilizar stabilize**

**Ilusão Menor (ilusão) minor illusion**

**Mãos Mágicas (conjuração) mage hands**

**Raio de Fogo (evocação) firebolt**

**Rajada de Veneno (conjuração) poison spray**

### 1° nível (4) / 4

**Armadura Arcana (abjuração) 13+dex CA mage armor**

**Disfarçar-se (ilusão) disguise self**

**Escudo Arcano (abjuração) +5 CA shield**

**Imagem Silenciosa (ilusão) silent image**

### 2° nível (3) / 3

**Força Fantasmagórica (ilusão) phantasmal force**

Invisibilidade (ilusão) invisibility

**Reflexos (ilusão) mirror image**

### 3° nível (3) / 6

Bola de Fogo (evocação) Fireball

Contramágica (abjuração) counterspell

Dissipar Magia (abjuração) Dispel Magic

**Imagem Maior (ilusão) Major Image**

**Piscar (transmutação) Blink**

Voo (transmutação) Fly

### 4° nível (3) / 3

Banimento (abjuração) Banishment

Invisibilidade Maior (ilusão) Greater Invisibility

Malogro (necromancia) Blight

### 5° nível (3) / 3

**Névoa Mortal (conjuração) Cloudkill**

**Similaridade (ilusão) seeming**

Telecinésia (transmutação) telekinesis

### 6° nível (2) / 4

**Carne para Pedra (transmutação) flesh to stone**

**Desintegrar (transmutação) disintegrate**

**Ilusão Programada (ilusão) programmed illusion**

**Portal Arcano (conjuração) arcane gate**

### 7° nível (2) /2

**Bola de Fogo Controlável (evocação) delayed Blast Fireball**

**Inverter a Gravidade (transmutação) reverse gravity**

## Raça meio elfo half elf 2 pericias 1,50 m

duas perícias, à sua escolha.

Carisma +2 2outros +1

1,50 metro

## Antecedentes urchin Furtividade, Prestidigitação+60po

Furtividade, Prestidigitação

10+25+25=60 po

## Talentos 4 resilient, tough, lucky INTELIGENCIA

+2 Ab. Point

### **RESILIENTE resilient**

Escolha um valor de habilidade. Você ganha os seguintes benefícios:  Aumente o valor de habilidade escolhido em 1, até o máximo de 20.  Você ganha proficiência em testes de resistência usando a habilidade escolhida.

### **ROBUSTO tough**

Seu máximo de pontos de vida aumenta em um valor igual a duas vezes seu nível quando você adquire esse talento. Toda vez que você ganhar um nível, após isso, seu máximo de pontos de vida aumenta em 2 pontos de vida adicionais.

### **SORTUDO lucky**

Você tem uma sorte inexplicável que parece surgir nos momentos exatos. Você tem 3 pontos de sorte. A qualquer momento que você realizar uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode gastar um ponto de sorte para rolar um d20 adicional. Você pode escolher gastar um dos seus pontos de sorte depois de rolar o dado, mas antes de saber o resultado da jogada. Você escolhe qual dos d20s irá usar para a jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência. Você também pode gastar um ponto de sorte quando uma jogada de ataque for feita contra você. Role um d20, e então escolha se o ataque irá usar a jogada do atacante ou a sua. Se mais de uma criatura gastar um ponto de sorte para influenciar uma mesma jogada, os pontos se cancelam mutuamente; nenhum dado adicional é rolado. Você recupera seus pontos de sorte gastos após terminar um descanso longo.

## Níveis 8,12,16,18,8,16

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Atributo | PB | Raça | Talento | Lvl | Total | Mod |
| Strength | 8 | 0 |  |  | 8 | -1 |
| Dexterity | 12 | 0 |  |  | 12 | +1 |
| Constitution | 15 | 1 |  |  | 16 | +3 |
| Intelligence | 14 | 1 | 1 | 2 | 18 | +4 |
| Wisdom | 8 | 0 |  |  | 8 | -1 |
| Charisma | 14 | 2 |  |  | 16 | +3 |

## Vida 182

182

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| lvl | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | Total |
| dado vida | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 182 |
| mod const | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| tough |  |  |  | 8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |

## ~~Itens Classe mago~~

(*a*) um bordão (2) ou (*b*) uma adaga (2)

(*a*) uma bolsa de componentes (25) ou (*b*) um foco arcano (5,10,20)

(*a*) um pacote de estudioso (40) ou (*b*) um pacote de explorador (10)

Um grimório (50)

## Itens Classe Feiticeiro Grimoire, 2 staff, 3 po

(*a*) uma besta leve e 20 virotes (25+1) ou (*b*) qualquer arma simples (5)

(*a*) uma bolsa de componentes (25) ou (*b*) um foco arcano (20)

(*a*) um pacote de explorador (10) ou (*b*) um pacote de aventureiro (12)

26+25+12=63

-50 grimorio

-10 2cajados

+3 gold

## Perícias Feiticeiro Constituição, Carisma duas dentre Arcanismo, Enganação, Intuição, Intimidação, Persuasão e Religião

Escolha duas dentre Arcanismo, Enganação, Intuição, Intimidação, Persuasão e Religião

## ~~Perícias Mago duas dentre Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião~~

**Perícias:** Escolha duas dentre Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião

## Itens mágicos

5000 + 63

2000 Heward's Handy Haversack

1500 wand of warmage +1

500 Potion of flying

4000

400 potion of speed

300 Dust of disappearance

180 potion of heroism

4880

5063-4880

183

# FIM