Aust Galanodel
NOME DO PERSONAGEM

Sábio
ANTECEDENTE

Feiticeiro
CLASSE

Meio Elfo
ESPÉCIE

Magia Selvagem
SUBCLASSE

10
NÍVEL

XP

CLASSE DE ARMADURA
13+1
ESCUDO

PONTOS DE VIDA
ATUAL
TEMP
68
MAX

DADO DE VIDA
1d6
GASTO
11d6
MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE
SUCESSOS
FALHAS

DUNGEONS & DRAGONS

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA
+4

INICIATIVA
+2

DESLOCAMENTO
9

TAMANHO
1,75

PERCEPÇÃO PASSIVA
8

FORÇA
-1 MODIFICADOR
8 VALOR
- [ ] Salvaguarda
- [ ] Atletismo

DESTREZA
+3 MODIFICADOR
16 VALOR
- [ ] Salvaguarda
- [ ] Acrobacia
- [ ] Furtividade
- [ ] Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO
+2 MODIFICADOR
14 VALOR
- [x] Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA

INTELIGÊNCIA
0 MODIFICADOR
10 VALOR
- [ ] Salvaguarda
- [x] Arcanismo
- [ ] História
- [x] Investigação
- [ ] Natureza
- [ ] Religião

SABEDORIA
0 MODIFICADOR
10 VALOR
- [ ] Salvaguarda
- [x] Intuição
- [ ] Lidar com animais
- [ ] Medicina
- [ ] Perpceção
- [ ] Sobrevivência

CARISMA
+5 MODIFICADOR
20 VALOR
- [x] Salvaguarda
- [ ] Atuação
- [x] Enganação
- [ ] Intimidação
- [ ] Persuasão

ARMAS E TRUQUES DE DANO

Nome	Bônus Atq/ CD	Dano e Tipo	Notas
Adaga(2)	1d20+4	1d4 Perfurante	
Conjuração 6 truqs de feiti	1d20+4	1d6 Perfurante	

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Feitiçaria Inata
Conjuração (6 truques de feiticeiro)

Pontos de feitiçaria: 11 (recarrega no descanso longo) = 7 restantes

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS: Leve, Média, Pesada, Escudos

ARMAS

FERRAMENTAS

TRAÇOS DE ESPÉCIES

+2 em Carisma, +1 em Destreza e +1 em Constituição.
Ancestralidade Feérica: Vantagem em testes de resistência contra ser Enfeitiçado, não pode ser colocado em sono mágico.
Versatilidade em Perícias: Proficiente em duas perícias à escolha (Intuição e Investigação no seu caso).
Visão no Escuro: Enxergar em escuridão a até 18 metros como se fosse penumbra.
Idiomas Adicionais: Comum, Élfico e um idioma extra à sua escolha.

TALENTOS

Iniciado em Magia
Resiliente
Sortudo
Iniciado em Metamagia

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO	
+9	MODIFICADOR DE CONJURAÇÃO
17	CD PARA EVITAR SUA MAGIA
+5	MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

ESPAÇOS DE MAGIAS

Círculo	Total	Gastos
1º Circ.		☒☐☐☐
2º Circ.		☒☐☐
3º Circ.		☒☐☐
4º Circ.		☒☐☐
5º Circ.		☒☐☐
6º Circ.		☐☐
7º Circ.		☐☐
8º Circ.		☐
9º Circ.		☐

TRUQUES E MAGIAS PREPARADAS

Círculo	Nome	Tempo de Conjuração	Alcance	Concentração, Ritual & Material Requerido	Notas
	Explosão Mágica	Ação	36 metros	☐C ☐R ☐M	Componente V, S
4	Erupção Arcana	Ação	36 metros	☐C ☐R ☐M	Componente V, S

APARÊNCIA

Olhos violeta profundo com toques de vermelho.
Cabelo curto branco.
Pele clara com um brilho esverdeado.
Veste um manto escuro com detalhes prateados.
Suas mãos têm marcas arcanas brilhantes que surgem quando conjura feitiços.

HISTÓRIA E PERSONALIDADE

Nasceu de uma união entre um mercador humano e uma diplomata élfica. Desde cedo, demonstrou uma aptidão mágica natural, mas essa habilidade sempre foi imprevisível e caótica. Exilado de várias escolas de magia por seus " acidentes", ele decidiu seguir seu próprio caminho como aventureiro.

Alinhamento

IDIOMAS

Comum, Élfico, Infernal, Dracônico

EQUIPAMENTO

Foco Arcano (Cristal)
Mochila de aventureiros
Manto de Proteção +1 CA e Teste de Resistência
Pedra da Sorte +1 Teste de Habilidade e Resistência

Itens Mágicos Sintonizados

☐
☐
☐

MOEDAS

PC	PP	PE	PO	PL
			28	

TM & © 2024 Wizards of the Coast LLC. Illustrations by Richard Whitters.
670D3898000001 EN