

NOME DO PERSONAGEM

Mago 1
CLASSE & NÍVEL

Acólito
ANTECEDENTES

NOME DO JOGADOR

Alto Elfo
RAÇA

Caótico e Bom
TENDÊNCIA

EXPERIÊNCIA

FORÇA

0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUIÇÃO

+2

14

INTELIGÊNCIA

+3

16

SABEDORIA

+1

12

CARISMA

-1

8

INSPIRAÇÃO

+2

BONUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ +0 Força
- ☐ +2 Destreza
- ☐ +2 Constituição
- ☒ +5 Inteligência
- ☒ +3 Sabedoria
- ☐ -1 Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ +2 Acrobacia (Des)
- ☐ +1 Adestrar Animais (Sab)
- ☒ +5 Arcanismo (Int)
- ☐ +0 Atletismo (For)
- ☐ -1 Enganação (Car)
- ☐ +2 Furtividade (Des)
- ☐ +3 História (Int)
- ☐ -1 Intimidação (Car)
- ☒ +3 Intuição (Sab)
- ☒ +5 Investigação (Int)
- ☐ +1 Medicina (Sab)
- ☐ +3 Natureza (Int)
- ☒ +3 Percepção (Sab)
- ☐ -1 Performance (Car)
- ☐ -1 Persuasão (Car)
- ☐ +2 Prestidigitação (Des)
- ☒ +5 Religião (Int)
- ☐ +1 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA

12

INICIATIVA

+2

DESLOCAMENTO

9 m

PONTOS DE VIDA MÁXIMO 8

PONTOS DE VIDA ATUAL

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 1d6

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

TESTE CONTRA MORTE

NOME

BONUS

DANO/TIPO

Espada Curta

+4

1d6 +2 perfurante

Truques. Você conhece mãos mágicas, prestidigitação, raio de gelo e toque chocante e pode lança-las sem limite.

Espaços de Magia. Você possui 2 espaços de magia de 1º nível, que pode usa-los para lançar suas magias prreparadas.

Magias Preparadas. Você prepara 4 magias de primeiro nível, deixando-as disponíveis para conjuração.
Grimório. Você possui um grimório contendo as seguintes magias de 1º nível: *mãos flamejantes, detectar magia, armadura arcana, misseis mágicos, escudo arcano e sono*. As descrições das magias se encontram nas Regras Básicas para Jogadores

ATAQUES & MAGIAS

Eu uso palavras polissilábicas para endossar minha impressão de grande erudição. Além do mais, eu passo tanto tempo em meu templo que possuo pouca prática em lidar com as pessoas mundo a fora.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Conhecimento. O caminho para o poder e o auto-aperfeiçoamento é através do conhecimento.

IDEAIS

O tomo que eu carrego é o registro do trabalho da minha vida até agora e nenhum cofre é seguro o suficiente para mantê-lo.

VÍNCULOS

Eu faço de tudo para desvendar segredos históricos que contribuirão para minhas pesquisas.

FRAQUEZAS

Atributo para lançar magias. Inteligência é o seu atributo para lançar suas magias de mago. A CD do teste resistência para as suas magias é 13. O seu bônus de ataque para atacar com uma magia é +5. Consulte as Regras Básicas para Jogadores para mais detalhes sobre como lançar suas magias.

Recuperação Arcana. Você pode recuperar um pouco de sua energia mágica ao estudar seu grimório. Uma vez por dia, durante um descanso curto, você pode escolher recuperar espaços utilizados de magias em qualquer combinação igual ou menor que a metade do seu nível de mago (arredondado para cima).

Visão no Escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 m. como se fosse na luz plena e no escuro como se fosse na penumbra. Você não consegue discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Ancestral Feérico. Você possui vantagem em testes de resistência para evitar ser encantado e não pode ser colocado para dormir magicamente.

Transe. Elfos não precisam dormir. Eles meditam profundamente, permanecendo semiconscientes, durante 4 horas por dia e ganham o mesmo benefício que um humano ganharia por 8 horas de sono.

Abrigo dos Fiéis. Como um servo de Oghma, você detém o respeito daqueles que compartilham sua fé, e pode realizar cerimônias de Oghma. É provável que você e seus companheiros recebam cura gratuita e caridade de um templo, santuário ou outra presença estabelecida da fé de Oghma. Aqueles que compartilham de sua religião vão ajudá-lo (e somente para você) a manter um estilo de vida modesto. Você também possui vínculos com o templo de Oghma em Inverno Remoto, onde você possui uma residência. Sempre que estiver em Inverno Remoto, você pode solicitar o auxílio de sacerdotes de lá, desde que não os coloque em perigo.

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS

13

SABEDORIA PASSIVA
(PERCEPÇÃO)

Proficiências. Adagas, dardos, bestas leves, arcos longos, espadas longas, cajados, arcos curtos, espadas curtas e funda

Idiomas. Comum, Élfico, Dracônico, Anão e Goblin

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PP

5

Espada curta, bolsa de componentes, grimório, mochila, frasco de tinta, caneta tinteiro, 10 folhas de pergaminho, faca pequena, tomo de conhecimento histórico, símbolo sagrado, livro de preces, conjunto de roupas comuns, algibeira.

EQUIPAMENTO

Elfo

Elfos são um povo mágico de graça sobrenatural que vivem no mundo, mas não interamente como parte dele. Eles vivem em lugares de beleza etérea, no meio de antigas florestas ou em torres prateadas brilhando com luz feérica, onde uma música suave ecoa através do ar e fragrâncias delicadas flutuam na brisa. Elfos amam a natureza e a magia, a arte e o estudo, a música e a poesia, e as coisas boas do mundo. Elfos podem viver bem mais de 700 anos. Eles normalmente são mais divertidos do que animados, e provavelmente mais curiosos do que gananciosos. Elfos tendem a permanecer distantes e não se incomodam com uma pequena dose de acaso. Eles confiam mais na diplomacia e compromissos para resolver suas diferenças ao invés de apelar para a violência.

A maioria dos elfos habita pequenas aldeias florestais escondidas entre as árvores. Seu contato com estrangeiros é geralmente limitado, embora alguns elfos levam uma boa vida negociando itens artesanais por metais (pois eles não têm interesse na mineração).

Em Forgotten Realms, seu povo é chamado de elfo do sol. Também conhecidos como elfos dourados ou elfos do crepúsculo, eles possuem uma pele cor de bronze e cabelo puxando para um tom acobreado, negro ou dourado escuro, com olhos dourados, prateados ou negros. Eles são mais reclusos do que seus semelhantes, os elfos da lua, entretanto, Oghma convoca você a viver entre outras pessoas, ao invés de se esconder em um santuário.

Elfos são considerados crianças até declararem-se adultos, algum tempo depois do centésimo aniversário. Durante esse período, eles são chamados por nomes de criança. Ao declarar a idade adulta, um elfo também seleciona um nome de adulto que acompanha um nome de família, tipicamente uma combinação de palavras élficas. Alguns elfos que viajam entre os humanos, traduzem seus sobrenomes para o idioma comum.

Nomes infantis: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall

Nomes masculinos adultos: Adran, Berrian, Carric, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss, Theren, Varis

Nomes femininos adultos: Althaea, Bethrynn, Caelynn, Ielenia, Leshanna, Meriele, Naivara, Quillathe, Silaqui, Thia, Vadanía, Valanthe, Xanaphia

Nomes de Família (Traduções Comuns): Amastacia (Starflower), Galanodel (Moonwhisper), Liadon (Silverfrond), Meliamne (Oakenheel), Siannodel (Moonbrook), Ilphelkiir (Gemblossom)

Mago

Magos são os usuários supremos da magia. Tecendo as sutis tramas de magia que permeiam o cosmo, eles conjuram magias de fogo explosivo, eletricidade arqueada, sutil enganação e controle brutal da mente alheia. Os mais poderosos magos aprendem a conjurar elementais de outros planos de existência, vislumbra o futuro ou transformar inimigos mortos em zumbis.

História

Você dedicou sua vida a Oghma, o deus do conhecimento e aquele que tudo vê, e passou anos aprendendo a sabedoria do multiverso.

Meta pessoal: Reconsagrar o Altar Profanado. Através de visões em seus transe, seu deus o chamou para uma missão. Uma tribo de goblins fez o seu covil em uma antiga ruína, agora chamada de Castelo Cragmaw, onde profanaram um santuário que outrora foi consagrado a Oghma. Dedicado agora ao vil deus goblin Maglubiyet, o altar é uma ofensa a Oghma que não será tolerada. Você tem certeza que Oghma tem coisas maiores reservadas para você, caso consiga completar essa tarefa. Enquanto isso, suas visões indicam que a Irmã Garaele, uma sacerdotisa de Tymora, a deusa da sorte, pode ajudá-lo na cidade de Phandalin.

Tendência: Caótico e Bom. A busca e aquisição de conhecimento é para o bem comum. Reinos e leis são úteis, desde que permitam que o conhecimento se desenvolva. Tiranos que buscam oprimir e controlar são os piores vilões. Você compartilha o seu conhecimento livremente e usa o que aprendeu para ajudar sempre que possível.

Ganhando Níveis

Conforme você se aventura e supera desafios, você recebe pontos de experiência (XP), como explicado nas Regras Básicas para Jogadores. A cada nível que você ganha, você recebe um dado de vida adicional e acrescenta 1d6 + 2 pontos de vida ao seu máximo.

Você recebe acesso a mais magias conforme avança de nível. Você pode preparar um número de magias igual ao seu nível + seu modificador de Inteligência, como mostra a tabela de Avanço de Magias. Você também recebe mais espaços de magia

Avanço de Magias

Nível	Magias Preparadas	-Espaços de Magia por Nível-		
		1º	2º	3º
2º	5	3	—	—
3º	6	4	2	—
4º	8	4	3	—
5º	9	4	3	2

Adicionando Magias ao seu Grimório

A cada nível de mago que você ganha, você pode adicionar duas magias de mago à sua escolha em seu grimório. Cada uma destas magias deve ser de um nível para o qual você possua espaços. Em suas aventuras, você poderá encontrar outras magias e adicioná-las em seu grimório.

Copiando uma Magia para seu Grimório. Quando você encontrar uma magia de mago de 1º nível ou superior, você pode adicioná-la em seu grimório, desde que seja de um nível para o qual você possua espaços de magia, além de dispor de tempo para decifrá-la e copiá-la.

Para cada nível da magia a ser copiada, você gasta 2 horas e 50PO. O custo representa os componentes materiais que você gasta para experimentar a magia até dominá-la, bem como as finas tintas utilizadas para escrevê-las. Uma vez gasto o tempo e o dinheiro, você pode preparar a magia copiada tal qual prepara suas outras magias.

2º Nível: 300 XP

Evocação Erudita. Você gasta metade do tempo e dinheiro necessários para copiar uma magia da escola de evocação em seu grimório

Esculpir Magias. A partir do 2º nível, quando você lançar uma magia de evocação, você pode criar bolsões de segurança. Das criaturas que estão no alcance da magia, você pode escolher uma quantidade igual a 1 + o nível da magia de criaturas que você possa ver. Estas criaturas terão sucesso automático nos testes de resistência da magia lançada e não sofreram nenhum dano, quando normalmente sofreriam metade em um sucesso no teste de resistência.

3º Nível: 900 XP

Magias. Você pode preparar e lançar magias de 2º nível agora

4º Nível: 2,700 XP

Magias. Você aprende mais um truque de mago, à sua escolha

Aumento de Valor de Atributo. Sua Inteligência aumenta para 18, o que lhe concede os seguintes benefícios:

- Seu modificador de Inteligência aumenta para +4.
- A CD para testes de resistência aumenta em 1.
- Seu bônus de ataque de magia aumenta em 1.
- Seu modificador de teste de resistência de inteligência aumenta em 1.
- Seu modificador em perícias baseadas em inteligência aumenta em 1.

5º Nível: 6,500 XP

Magias. Você pode preparar e lançar magias de 3º nível agora.

Bônus de Proficiência. Seu bônus de proficiência aumenta para +3, o que lhe concede os seguintes benefícios:

- Seu bônus de ataque aumenta em 1 para lançar suas magias ou realizar ataques com armas que você é proficiente
- A CD de suas magias aumentam em 1.
- Seus modificadores de Testes de Resistência e Perícias em que você é proficiente (indicado por um ●) aumentam em 1.
- Devido ao aumento no bônus de seu teste de Sabedoria (Percepção), sua Sabedoria Passiva (Percepção) aumenta em 1.