



ΠΟΜΕ

CLASSE Mago

RAÇA Alto Elfo

ΠÍVEL 2

FOR	CON	DES	INT	SAB	CAR	CLASSE DE ARMADURA	DEFESA FÍSICA	DEFESA MENTAL
8	14	10	20	12	8	12	12	15
-1	+2	+0	+5	+1	-1	POUNTOS DE VIDA	RECUPERAÇÕES	DADOS DE RECUPERAÇÃO
+1	+4	+2	+7	+3	+1	32	8	2d6+2

SINGULARIDADE

PODER RACIAL

Teleporte do Sangue Nobre: Uma vez por batalha como ação de movimento coloque-se em um lugar próximo em seu campo de visão.

CORPO-A-CORPO

ATAQUE	DANO	ERRO
+1 vs CA	2d6	—

RELACIONAMENTO COM OS ÍCONES

MAGIAS

Flecha Ácida x2: Diário, Atinge um inimigo próximo ou distante, +7 vs. DF, 4d10 de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo caso acerte. Caso erre, 5 de dano ácido contínuo, e você reganha a magia após um descanso curto.

À DISTÂNCIA

ATAQUE	DANO	ERRO
+2 vs CA	1d4	—

ANTECEDENTES

Borrão: Diário, atinge você ou um aliado próximo, concede 20% de chance de erro pelo restante da batalha.

Misseis Mágicos: À Vontade, atinge um inimigo próximo ou distante, acerto automático, 2d4 de dano de força.

EQUIPAMENTO

Cajado
Besta de Mão

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Magia Ritual: faça um efeito de um ritual e gaste uma de suas magias para realizá-lo.

Truques

Raio de Gelo: À Vontade, atinge um inimigo próximo ou distante, +7 vs. DF, 3d6 de dano de frio caso acerte, 2 de dano caso erre.

ÍTEMS MÁGICOS

TALENTOS

Abjuração: Uma vez por batalha, quando quando conjurar uma magia que acerte a Defesa Física, maximize o dano dos dados da magia.

Evocação: +4 no bônus da CA até o fim do seu próximo turno logo após conjurar uma magia diária.

Alta Arcana: memorize uma magia diária duas vezes.

PROEZAS

Magia Ritual: Complete um ritual em 1d3+1 rodadas ao invés de muitos minutos.

Misseis Mágicos: Você pode escolher dois alvos para esta magia e dividir o dano entre eles.