

Resiliência Dracônica

Passivo - Feiticeiro

Pessoal

Sua pele possui escamas finas de dragão. Enquanto não usar armadura, sua CA é 13 + Des (Total 15). Seus PV máximos aumentam em 1 por nível de feiticeiro.

Em Níveis Superiores: -

Fonte de Magia

Habilidade Nível 2

2 Pontos de Feitiçaria

Use pontos para criar Espaços de Magia ou sacrifique Espaços para criar Pontos. (Custo: 1º=2pts, 2º=3pts). Recupera em Descanso Longo.

Em Níveis Superiores: -

Metamágica: Estendida

Habilidade Nível 3

Custo: 1 Ponto

Quando conjurar uma magia com duração de 1 minuto ou mais, dobre a duração dela (máximo 24 horas).

Em Níveis Superiores: -

Metamágica: Distante

Habilidade Nível 3

Custo: 1 Ponto

Quando conjurar uma magia com alcance de 1,5m ou maior, dobre o alcance. Se a magia for de Toque, o alcance vira 9 metros.

Em Níveis Superiores: -

Besta Leve

Arma à Distância

24/96m

+4 para acertar. Causa 1d8 + 2 de dano Perfurante. (Propriedades: Duas Mãos, Recarga).

Em Níveis Superiores: -

Cajado

Arma Corpo a Corpo

Toque

+1 para acertar (Força). Causa 1d6 + 1 de concussão. (Versátil: 1d8).

Em Níveis Superiores: -

Raio de Fogo

Truque Evocação

36m, V/S, 1 Ação

Arremessa um mote de fogo. +5 para acertar. Causa 1d10 de dano de Fogo. Um objeto inflamável atingido pega fogo se não estiver sendo usado.

Em Níveis Superiores: O dano aumenta para 2d10 no nível 5.

Luz

Truque Evocação

Toque, V/M, 1 Ação

Um objeto tocado (não maior que 3m) brilha como uma tocha. Luz plena em 6m e penumbra em mais 6m. Dura 1 hora.

Em Níveis Superiores: -

Proteção Contra Lâminas

Truque Abjuração

Pessoal, V/S, 1 Ação

Você desenha um selo no ar. Até o final do seu próximo turno, você tem Resistência contra danos de Concussão, Perfurante e Cortante de armas.

Em Níveis Superiores: -

Consertar

Truque Transmutação

Toque, V/S/M, 1 Minuto

Repara um corte ou quebra em um objeto (como um elo de corrente, chave quebrada ou manto rasgado). A quebra deve ter no máximo 30cm.

Em Níveis Superiores: -

Queda Suave

Nível 1 Transmutação

18m, V/M, Reação

Usado quando você ou criaturas a 18m caem. Escolha até 5 criaturas. Elas descem lentamente (18m por rodada) e não sofrem dano de queda. Dura 1 minuto.

Em Níveis Superiores: -

Mísseis Mágicos

Nível 1 Evocação

36m, V/S, 1 Ação

Cria 3 dardos brilhantes. Eles acertam automaticamente (sem rolagem). Cada dardo causa $1d4 + 1$ de dano de Força. Pode dividir os alvos.

Em Níveis Superiores: Cria +1 dardo para cada nível de espaço acima do 1º.

Névoa Obscurecente

Nível 1 Conjuração

36m, V/S, 1 Ação

Cria uma esfera de neblina de 6m de raio. A área fica Fortemente Obscurecida (cegueira). Dura até 1 hora (Concentração) ou até ser dispersada por vento forte.

Em Níveis Superiores: Aumenta o raio em 6m para cada nível acima do 1º.

Detector Magia

Nível 1 Adivinhação (Ritual)

Pessoal, V/S, 1 Ação

Você sente a presença de magia a até 9m. Se usar uma ação, vê uma aura em volta da criatura ou objeto e descobre a escola da magia. Dura 10 min (Conc).

Em Níveis Superiores: -

Arrombar

Nível 2 Transmutação

18m, V, 1 Ação

Destranca um objeto (porta, caixa, algema) que esteja trancado, mesmo se for mágico. A magia emite um estalo alto ouvido a 90m de distância.

Em Níveis Superiores: -

Visão no Escuro

Nível 2 Transmutação

Toque, V/S/M, 1 Ação

Você toca uma criatura voluntária. Ela ganha Visão no Escuro com alcance de 18 metros. Dura 8 horas.

Em Níveis Superiores: -