

Mago:

Magos são seres humanos que estudam os poderes da magia. Eles gastam a maior parte de seu tempo pesquisando assuntos enigmáticos e tentando aprender novos feitiços. Os Magos iniciantes estudam esta arte com seus mestres, poderosos no livro de feitiços. Para aprender (ou reaprender) um feitiço, o Mago deve estar bem descansado (uma boa noite de sono é suficiente). Ele deve dispor também de uma hora livre, calma e sem barulho, para estudar. No seu confortável aposento na cidade isto normalmente não é problema. Às vezes, porém, uma aventura leva mais de um dia. Se o Mago trouxe o livro de feitiços com ele e pretende usá-lo, terá que encontrar hora e lugar apropriados. Como você pode ver, não há razão para levar seu livro de feitiços em aventuras curtas. Em vez disso, muitos Magos deixam seus livros em locais seguros. De fato, estes livros são tão importantes que só os Magos mais tolos os colocariam em risco. Os PNJs Magos jamais deixam alguém tocar, e mesmo olhar, seus livros de feitiços. Se algo danificar ou destruir esse livro, o Mago não terá como reaprender os feitiços que ali estavam! Os mestres ensinam aos novos discípulos apenas um feitiço, já que Magos iniciantes podem memorizar apenas 1 feitiço por vez. Eles não ensinarão outros feitiços a um novo aluno até que ele tenha experiência suficiente para memorizar mais de 1 feitiço por vez. Dessa forma, a maioria dos Magos novatos tem apenas um feitiço anotado em seus livros.

professores que concordaram em partilhar seus conhecimentos. Eles jamais auxiliam alunos, a não ser nos estudos. Os Magos são maus combatentes. Dedicando-se tanto à magia, não têm tempo para treinamento de combate. Normalmente, são frágeis e possuem poucos pontos de vida. Quando a luta começa, eles devem sair do caminho e buscar uma oportunidade de usar seus feitiços.

Atributo.Principal,.Dados.de.Vida.e.Restrições O Atributo Principal do Mago é a Inteligência. Se esta característica for marcante no seu personagem, você pode considerar criá-lo como um Mago. Eles utilizam o d4 como Dado de Vida. Por não terem tempo para treinamento com armas, os Magos podem usar apenas adagas. Eles não podem usar nenhum tipo de armadura e nem escudos. Só lançam feitiços de Magos, não sendo capazes de lançar feitiços clericais.

Habilidades.Especiais Um Mago pode lançar feitiços. Quando descobre um novo feitiço (geralmente vendo uma demonstração do seu mestre) ele o anota em seu livro de feitiços. Quando vai participar de aventuras, o Mago estuda esse livro antes de partir. Isso faz com que os gestos e frases sejam gravados em sua mente, assim permanecendo até o momento em que o feitiço é lançado. Para fazer seu PJ lançar um feitiço, basta dizer ao DM o nome do feitiço que seu personagem irá lançar e ele determinará o resultado (lendo a descrição do feitiço no livro de regras). Será preciso, no entanto, que o Mago seja capaz de falar e gesticular, além de não estar executando nenhuma outra ação, nem mesmo anda. Após o lançamento do feitiço, a frase e os gestos são apagados da mente do Mago. Ele não poderá utilizar esse feitiço novamente até que o tenha estudado.

Os Magos iniciantes podem aprender apenas os feitiços mais simples, que são os feitiços do 1º nível. O primeiro feitiço que um mestre ensinará ao seu discípulo será um feitiço do 1º nível. Os Magos às vezes encontram pergaminhos mágicos nos quais estão inscritos feitiços. Um Mago sempre poderá lançar um feitiço inscrito num pergaminho, quer esse feitiço seja do 1º nível ou não. Se o feitiço inscrito for do 1º nível, o Mago pode anotá-lo em seu livro de feitiços em vez de usá-lo, se quiser. Este procedimento apaga o feitiço do pergaminho, mas também o torna disponível para memorização posterior por parte do Mago. Anotar feitiços adicionais no livro não aumenta o número de feitiços que um Mago pode memorizar por dia. Um iniciante continuará podendo memorizar os gestos e palavras de apenas um feitiço por dia. Esse feitiço “extra” anotado apenas lhe fornece mais uma opção para memorização. A lista completa de feitiços para Magos começa na página 29.

Tabela de Experiência dos Magos

| Pontos de Nível | Título | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------|--------|---|---|---|---|---|
|-----------------|--------|---|---|---|---|---|

Médium Vidente Conjurador Mago Encantador Experiência 0 2.500 5.000 10.000 20.000 Dados
de Vida 1d4 2d4 3d4 4d4 5d4 Tabela de Jogadas de Proteção dos Magos Proteção Contra Raio
Mortal ou Veneno Hastes Mágicas Paralisia ou Petrificação Baforada de Dragão
Bastões/Cajados/Feitiços Níveis/Feitiço 1 2 3 4 5 6 1---- 2---- 2 1---- 2 2---- 2 2 4-- Níveis 1-5 13
14 13 16 15