

Os pergaminhos são uma parte essencial para o mago, neles o mago encontra diversas magias aprendíveis ou não, elas serão sua opção reserva quando seus slots de magias estiverem vazios.

Os pergaminhos podem ser infinitos ou terem quantidades determinadas de uso antes de se esgotarem.

Aqui vai uma lista de pergaminhos possíveis:

Pergaminhos de todas as habilidades ativas de mago.

Teleportar: você se teletransporta para qualquer local conhecido, pode ser usado apenas 1 vez por dia. (Infinito, Extremamente raro)

Chicote elemental: O usuário cria um chicote mágico que causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano mágico e puxa o alvo 10 metros em sua direção.(Comum, 1d8 de usos)

Globos de luz: O usuário cria 4 globos de luz que duram 1 hora e brilham em locais escuros, assim podendo ver o que há no escuro.(Infinito, Incomum)

Mísseis elementais: O usuário cria um míssil arcano de cada elemento, cada um causa (seu nível)d6 de dano daquele elemento.(Incomum, 1d10 usos)

Enjaular: O usuário cria uma jaula de pedra indestrutível que dura 2 turnos.(Comum, 1d6 usos)

Névoa: Você cria uma área 3x3 cheia de fumaça que deixa todos dentro dela cegos.(Comum, 1d6 usos)

Ilusionismo: Você cria a ilusão de qualquer coisa, dura 1 hora.(Incomum, 1d12 usos)

Tremor: Você cria um tremor que balança todo o campo de batalha, todos devem realizar um teste de destreza(1d20 + bônus de destreza), resultados abaixo de 11 caem no chão.(Incomum, 1d8 usos)

Bomba elemental: Você cria uma bomba do elemento que quiser, ela permanece em um local por 2 turnos, depois ela explode em uma área 3x3 sendo ela o centro da área, causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de dano.(Incomum, 1d8 usos)

Invisibilidade: Você se torna invisível por 1 hora ou até atacar ou ser atacado.(Raro, 1d6 usos)

Levitação: Você pode levitar objetos pesados.(Comum, 1d12 usos)

Lentidão: Reduz a velocidade de um inimigo pela metade por 4 turnos.(Comum, 1d6 usos)

Passo rápido: Aumenta a velocidade da pessoa escolhida no dobro por 4 turnos.(Comum, 1d6 usos)

Piscar: Você se teletransporta pra algum local dentro de 30 metros.(Incomum, 1d4 usos)

Revelar armadilhas: Você detecta todo tipo de armadilha dentro de 100 metros.(Incomum, 1d6 usos)

Chuva de flechas: Você cria em uma área 2x2 uma chuva de flechas que dura 3 turnos, ela causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d12 de dano.(Incomum, 1d8 usos)

Reflexos: Você concede a um aliado um aumento de 2 em CA por 3 turnos.(Raro, 1d6 usos)

Silenciar: Você silencia alguém ou algum objeto por 4 turnos, essa pessoa não poderá usar magia pela duração do efeito.(Raro, 1d6 usos)

Ver Invisibilidade: O usuário pode ver coisas que estavam invisíveis por 1 hora.(Comum, Infinito)

Elevar: Você cura seus aliados em ($\frac{1}{2}$ seu nível)d20 de vida, a vida curada extra se torna em vida adicional por 3 turnos.(Raro, 1d8 usos)

Fantasma: Você se transforma em um fantasma podendo assim atravessar paredes e objetos por 1 hora.(Extremamente raro, Infinito)

Parar o tempo: Você para o tempo em sua volta, você e seus aliados podem se mexer por 1 turno.(Lendário, 1d4 usos)

Invulnerabilidade: Você torna alguém invulnerável a qualquer tipo de dano por 2 turnos.(Lendário, 1d4 usos)

Desejo: Você pode pedir qualquer coisa, desde que não afete diretamente os Deuses.(Único, 1d2 usos)

Chuva de meteoros: Você faz com que chova meteoros do céu em um área 2x2, seu dano é ($\frac{1}{4}$ seu nível)d100 do tipo esmagador.(Lendário, 1d4 usos)

Apagar: Você apaga algo ou alguém da existência, para sempre, qualquer coisa.(Único, 1 uso)