



# Classes Místicas



## Mago

- 3 pts **Foco Arcano:** ganhe +2 PM e Vantagem em testes para resistir a magias. *Passivo.*
- 5 pts **Escola Avançada:** pode aprender magias de nível 2. *Passivo.*
- 8 pts **Tecer Feitiços:** 1×/cena, lance uma magia de nível 2 sem gastar PM. *Ação padrão.*
- 15 pts **Magia Suprema:** agora você pode adquirir e lançar magias de nível 3. *Passivo.*



## Vampiro

- 3 pts **Sede Sangrenta:** 1×/cena, ao causar dano com um ataque corpo-a-corpo ou magia, recupere até 1d6 PM. Limite de PM recuperado dessa maneira de INT por dia. *Ação bônus.*
- 6 pts **Sombras Vampíricas:** pode aprender magias de Trevas de nível 2; vantagem em testes de Intimidação. *Passivo.*
- 12 pts **Necromancia:** transforme-se em um lich, ganhando imunidade a venenos, doenças e efeitos de morte, além de +2 PM e +2 RES. No entanto, magias de luz e cura causam o dobro de dano em você. *Passivo.*



## Druida

- 4 pts **Conversar com Animais:** Fale com animais; 2x/cena peça ajuda em testes ou batalhas (bônus de +1d6). *Ação padrão.*
- 6 pts **Forma Animal Avançada:** 1×/cena, transforme-se em um animal grande (+2 FOR, +2 RES) ou pequeno (+2 HAB fora de batalha, Vantagem em Acrobacia e Furtividade). *Ação padrão.*
- 9 pts **Gigante Verde:** 1x/sessão, vire um gigante de galhos e raízes (+3 FOR, +3 RES, +2 Armadura), use magias de Terra e Água (nível 1 e 2) sem custo. 3PM/rodada. *Ação padrão.*



## Alquimista

- 4 pts **Poções Rápidas:** 1x/cena, 2PM, cria 2 poções de nível 1 (cura ou veneno) por 1 PM cada. *Ação padrão.*
- 7 pts **Bombas Elementais:** 1×/sessão, 3PM, cria três granadas de curto alcance que causa uma explosão de 2d6 de fogo em uma área de 3m. Teste de RES para reduzir o dano. *Ação padrão.*
- 12 pts **Pedra Filosofal:** 1×/campanha, crie um artefato encantado com efeito único definido por você (sujeito à aprovação do Mestre). *Passivo.*



## Templário

- 3 pts **Caminho da Luz:** 1×/cena, envolva até 3 aliados em luzes protetoras; ganham +1 Armadura e +1 RES por 2 turnos e vantagem contra as trevas. *Ação padrão.*
- 6 pts **Manto de Luz:** pode aprender magias de nível 2 do domínio da luz; +3PM. *Passivo.*
- 7 pts **Armadura Abençoada:** use armaduras pesadas sem sofrer redução de deslocamento. *Passivo.*
- 12 pts **Aura Sagrada:** 1×/sessão, emane uma aura de 6 m que concede +2 em ataques/testes de aliados, 1d6 de cura e −1 em ataques de inimigos por 1 turno. *Ação padrão.*



## Palhaço

- 4 pts **Truque do Bufão:** 1×/cena, force rerrolagem de algum teste. *Ação padrão.*
- 7 pts **Quebra de Realidade:** 1x/sessão, inverta o resultado de um teste, que não seja Crítico. Falha vira Sucesso, e vice-versa. *Ação padrão.*
- 9 pts **Agente do Caos:** 1x/sessão, use Carisma em lugar de outros atributos por 2 turnos, imponha condições leves ao causar dano. *Ação padrão.*