



# Magias

## Regras de Magia

Cada **Caminho Elemental** deve ser adquirido separadamente. Para usar magias, é necessário comprar cada nível. Por exemplo, magias de **Fogo Nível 1** custam **3 pontos**, enquanto magias de **Fogo Nível 2** custam **6 pontos adicionais**. Qualquer personagem pode adquirir magias de Nível 1, mas para desbloquear os **Níveis 2 e 3**, é necessário pertencer a uma classe específica.

### Magias

| Custo  | Magia          | Nível | Efeito  |
|--------|----------------|-------|---|
| 0      | Concentração   | 0     | Gaste <b>1PM</b> para ganhar <b>+1</b> no próximo teste.  |
| 3 pts  | Magias Nível 1 | 1     | Adquira magias nível 1 de 1 caminho, criando, por exemplo, um <i>monge do fogo</i> ou <i>arqueiro das sombras</i> . |
| 6 pts  | Magias Nível 2 | 2     | Para nível 2, é necessário ser <b>Mago</b> , <b>Templário</b> ou <b>Vampiro</b> .                                   |
| 10 pts | Magias Nível 3 | 3     | Magias de nível 3 são exclusivas de <b>Magos</b> .  |

### Água

| Categoria       | Descrição  |
|-----------------|--|
| Descrição Geral | O arquétipo da Água usa fluidez para <i>curar</i> , <i>fortalecer aliados</i> e <i>moldar o campo</i> com jatos e correntes. |
| Nível 1         | Toque de água restaura <b>1 ponto</b> de vida ou concede <b>+1</b> em resistência contra efeitos.                            |
| Nível 2         | Jato rápido causa <b>1d6</b> de dano ou cura <b>1d6</b> pontos de vida; remove venenos leves.                                |
| Nível 3         | Onda cura <b>2d6</b> pontos de vida em área ou causa <b>2d6</b> de dano e empurra inimigos.                                  |



### Terra

| Categoria       | Descrição  |
|-----------------|--|
| Descrição Geral | O arquétipo da Terra molda o solo para criar barreiras e fortalecer armaduras naturais.  |
| Nível 1         | Placas de terra conferem <b>+1</b> de armadura, criam <b>1 m²</b> de terreno difícil ou deformidades na pedra.                     |
| Nível 2         | Escudo de pedra concede <b>1d6</b> de armadura, causa <b>1d6</b> de dano contundente ou abre e fecha passagens em túneis de pedra. |
| Nível 3         | Couraça de rocha confere <b>2d6</b> de armadura ou ergue muralha sólida de <b>3 m</b> .  |



### Combinações (nível 2)

Combine magias de nível 2 para criar efeitos únicos:

| Combinação        | Efeito  |
|-------------------|---|
| Fogo + Terra      | <b>Magma</b> : rocha fundida causa dano contínuo e aprisiona inimigos.                      |
| Ar + Terra        | <b>Tempestade de Areia</b> : nuvem cortante desgasta armaduras e reduz ataques.             |
| Terra + Água      | <b>Florada Selvagem</b> : raízes bloqueiam caminhos e prendem inimigos.                     |
| Água + Ar         | <b>Névoa Ilusória</b> : neblina confunde percepção e reduz visão.                           |
| Água + Luz        | <b>Aura Purificadora</b> : gotas luminosas curam ferimentos e removem debuffs.              |
| Luz + Trevas      | <b>Eclipse Arcano</b> : anula magias inimigas e amplifica feitiços aliados.                 |
| Fogo + Ar         | <b>Explosão Flamejante</b> : rajada de fogo espalha chamas em área ampla.                   |
| Água + Terra + Ar | <b>Trovão</b> : raios causam mais dano em metal ou água.                                    |
| Fogo + Água + Luz | <b>Chama Sagrada</b> : fogo purificador que causa dano em inimigos e cura aliados próximos. |