

Magias

Fogo

Categoria	Descrição
Descrição Geral	O arquétipo do Fogo representa destruição e intensidade , controlando chamas para <i>incinerar inimigos</i> , criar explosões e incutir medo com calor abrasador.
Nível 1	Conjura uma pequena labareda que causa 2 ponto de dano de fogo; pode acender objetos inflamáveis <i>inofensivamente</i> .
Nível 2	Dispara um jato flamejante que causa 2d6 de dano de fogo e pode inflamar tecidos, causando <i>queimadura (condição leve)</i> .
Nível 3	Lança uma clássica Bola de Fogo que causa 3d6 de dano de fogo em um raio de 3 m , incendiando a área e provocando <i>pânico</i> .

Vento

Categoria	Descrição
Descrição Geral	O arquétipo do Vento valoriza mobilidade e agilidade , moldando correntes de ar para flutuar, acelerar aliados e desferir cortes cortantes.
Nível 1	Invoca uma brisa sutil que concede +1 em testes de movimento ou permite flutuar por breves instantes (até 3 m).
Nível 2	Conjura uma rajada cortante que causa 1d6 de dano de perfuração ou cria um impulso de ar que concede 1d6 m de movimento extra e leve levitação.
Nível 3	Gera um vórtice furioso que causa 2d6 de dano de vento cortante em área, levanta inimigos e mantém aliados flutuando, controlando o campo de batalha.

Luz

Categoria	Descrição
Descrição Geral	O arquétipo da Luz simboliza pureza e bênção , canalizando energia radiante para curar ferimentos, proteger aliados e dissipar trevas.
Nível 1	Emite um brilho reconfortante que restaura 1 ponto de vida ou concede +1 em testes de resistência contra efeitos de medo e cegueira.
Nível 2	Libera uma onda suave de luz que cura 1d6 pontos de vida em um alvo ou gera um escudo luminoso de 1d6 pontos que absorve dano e remove um efeito negativo leve.
Nível 3	Invoca uma Barreira Divina: cura 2d6 pontos de vida em área e cria uma aura de 3 m que concede +2 em armadura e vantagem em testes de resistência contra maldições por 1 turno.

Trevas

Categoria	Descrição
Descrição Geral	O arquétipo das Sombras manipula forças nefastas , lançando maldições e doenças para drenar vitalidade, enfraquecer adversários e invocar servos espectrais.
Nível 1	Profere maldição menor que inflige 1 ponto de dano necrótico por turno e impõe desvantagem em testes de resistência.
Nível 2	Desencadeia praga sombria que causa 1d6 de dano necrótico e invoca 1d6 esqueletos para atacar, drenando vigor dos inimigos.
Nível 3	Convoca maldição suprema que causa 2d6 de dano necrótico em área, drena recursos e invoca 2d6 esqueletos espectrais aprimorados.