

# FEITICEIRO



“Eu sou parte do arcano e o arcano é parte de mim.”

## PERFIL DA CLASSE

**Função:** Agressor. Os feiticeiros canalizam uma poderosa energia mágica através de seus corpos, exercendo controle sobre a magia arcana selvagem para destruir os adversários. Eles tendem ao controlador como função secundária.

**Fonte de Poder:** Arcano. A magia arcana está no sangue dos feiticeiros. Eles foram tocados por um antigo poder dracônico ou pela energia indomada do caos e aprenderam a liberar essa energia usando sua força de vontade e disciplina física.

**Atributos Principais:** Carisma, Destreza, Força

**Proficiência com Armaduras:** Traje

**Proficiência com Armas:** Corpo a corpo simples, à distância simples

**Implementos:** Adagas, cajados

**Bônus na Defesa:** +2 em Vontade

**Pontos de Vida no Nível 1:** 12 + valor de Constituição

**Pontos de Vida por Nível:** 5

**Pulsos de Cura por Dia:** 6 + modificador de Constituição

**Perícias Treinadas:** Arcanismo. No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Arcanismo (Int), Atletismo (For), Blefe (Car), Diplomacia (Car), Exploração (Sab), História (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Natureza (Sab), Tolerância (Con)

**Características de Classe:** Fonte de Magia

O feiticeiro é a antítese arcana do mago. Portadores do poder arcano em sua forma bruta, eles criam explosões e rajadas de energia arcana através de seus corpos. Os feiticeiros não adquirem seu poder por meio do estudo rigoroso de tomos esotéricos, mas da magia que flui em seu sangue, aguardando para ser canalizada e moldada. Se os magos portam magias como os guerreiros portam espadas, a magia do feiticeiro é como o machado grande de um bárbaro em fúria.

Seu personagem pode ser um orgulhoso draconato descendente do antigo império de Arkhosia, convocando o poder dracônico de sua linhagem, ou ele pode ter sido banhado em sangue dracônico quando era um bebê para preenchê-lo com tal poder. Talvez ele tenha nascido em um lugar onde as energias planares se convergiam em estranhos turbilhões, insuflando-o com caos, ou ainda, ele pode ter sobrevivido à implantação de um embrião slaad, ficando com uma mácula do caos dentro de si.

A magia pulsa pelas veias de um feiticeiro, implorando para ser lançada para fora. Conforme ela fica cada vez mais forte, ela o consome ou o transforma na personificação da própria magia?

# CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS FEITICEIROS

Os feiticeiros possuem as seguintes características de classe.

## FONTE DE MAGIA

Os feiticeiros adquirem seu poder arcano através de uma instintiva conexão inata a uma antiga fonte arcana. Escolha Magia Dracônica ou Magia Selvagem. Essa escolha concede ao personagem os benefícios descritos a seguir, assim como um bônus em alguns poderes de feiticeiro, como detalhados nesses poderes.

## MAGIA SELVAGEM

Esses feiticeiros buscam seu poder nas forças entrópicas do Caos Elemental. Eles liberam pulsos arcanos selvagens ao canalizar o poder de criaturas primordiais ou diretamente do Caos Elemental.

**Alma Selvagem:** Depois de um descanso prolongado, jogue um d10 para determinar um tipo de dano.

d10	Tipo de Dano
1	Ácido
2	Congelante
3	Elétrico
4	Energético
5	Flamejante
6	Necrótico
7	Psíquico
8	Radiante
9	Trovejante
10	Venenosos

Até o final do seu próximo descanso prolongado, o feiticeiro adquire resistência 5 contra o tipo de dano determinado. Essa resistência aumenta para 10 no nível 11 e 15 no nível 21.

Os poderes arcanos do feiticeiro também ignoram um valor de resistência ao tipo de dano determinado igual à resistência do personagem.

**Explosão Caótica:** A primeira jogada de ataque durante cada turno do feiticeiro determina um benefício que ele recebe naquela rodada. Se obtiver um número par, ele recebe +1 de bônus na CA até o começo do seu próximo turno. Se obtiver um número ímpar, ele realiza um teste de resistência.

**Poder Caótico:** O feiticeiro recebe um bônus nas jogadas de dano dos poderes arcanos igual ao seu modificador de Destreza. Este bônus aumenta para modificador de Destreza +2 no nível 11 e modificador de Destreza +4 no nível 21.

**Poder Irrestrito:** Quando o feiticeiro obtém um resultado de 20 natural na jogada de ataque de um poder arcano, o alvo é conduzido 1 quadrado e fica derrubado depois de sofrer os demais efeitos do ataque.

Quando o feiticeiro obtém um resultado de 1 natural na jogada de ataque de um poder arcano, ele empurra todas as criaturas a até 5 quadrados dele 1 quadrado.

## IMPLEMENTOS

Os feiticeiros usam adagas e cajados para canalizar seus poderes arcanos selvagens. Quando empunha uma adaga ou cajado mágico, o feiticeiro adiciona o bônus de melhoria desses itens nas jogadas de ataque e dano dos poderes de feiticeiro e de trilha exemplar de feiticeiro que possuem a palavra-chave implemento. Sem um implemento, eles ainda podem utilizar esses poderes.

Qualquer adaga pode funcionar como um implemento de feiticeiro. Contudo, o personagem não recebe o bônus de proficiência com a adaga quando a utiliza como um implemento.

## CRIANDO UM FEITICEIRO

Carisma, Destreza, e Força são os valores de atributo mais importantes para um feiticeiro. Eles podem escolher quaisquer poderes que quiserem, mas a maioria escolhe talentos, perícias e poderes que complementem sua escolha da Fonte de Magia.

## FEITICEIRO DO CAOS

Assim como o poder arcano que ele controla, esse tipo de feiticeiro pode ser descuidado e difícil de controlar. O Carisma deve ser seu valor de atributo mais elevado, seguido de Destreza. Escolha poderes que fazem uso da Destreza para mover os oponentes, causar dano adicional ou impor penalidades ao alvo.

**Característica de Classe Sugerida:** Magia Selvagem

**Talento Sugerido:** Magia Furiosa Arcana

**Perícias Sugeridas:** Arcanismo, Biefe, Intuição, Tolerância

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *caminhar da tempestade, raio do caos*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *explosão molestadora*

**Poder Diário Sugerido:** *raio deslumbrante*

## PODERES DE FEITICEIRO

Assim como os poderes de outras classes arcanas, os poderes de feiticeiro são chamados de magias. O arsenal de um feiticeiro é composto por uma mistura eclética de magias fatais vindas de tradições mágicas enigmáticas ou impiedosas. Praticantes arcanos mais estudiosos muitas vezes consideram os feiticeiros como novatos que brincam com poderes além de sua compreensão, mas a prova do verdadeiro valor de um feiticeiro se encontra na destruição que ele leva aos inimigos.



## MAGIAS SEM LIMITE DE NÍVEL 1

### Caminhar da Tempestade Ataque de Feiticeiro 1

*Seu passos trovejantes abalam o inimigo.*

**Sem Limite** ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

**Ação Padrão** À distância 10

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Carisma vs. Fortitude

**Sucesso:** 1d8 + modificador de Carisma de dano trovejante.

**Nível 21:** 2d8 + modificador de Carisma de dano trovejante.

**Especial:** O feiticeiro ajusta 1 quadrado antes ou depois do ataque.

### Raio do Caos Ataque de Feiticeiro 1

*Um raio de luzes multicoloridas salta de sua mão e segue gritando em direção a cabeça do inimigo.*

**Sem Limite** ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

**Ação Padrão** À distância 10

**Alvo Primário:** Uma criatura

**Ataque Primário:** Carisma vs. Vontade

**Sucesso:** 1d10 + modificador de Carisma de dano psíquico.

**Nível 21:** 2d8 + modificador de Carisma de dano psíquico.

**Magia Selvagem:** Se obtiver um número par na jogada de ataque primário, o feiticeiro realiza um ataque secundário.

**Alvo Secundário:** Uma criatura a até 5 quadrados do último alvo atingido por este poder

**Ataque Secundário:** Carisma vs. Vontade

**Sucesso:** 1d6 de dano psíquico. Se obtiver um número par na jogada de ataque, o feiticeiro repete o ataque secundário. Uma determinada criatura só pode ser atacada uma vez por este poder.

## MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

### Explosão Molestadora Ataque de Feiticeiro 1

*Criando uma erupção de energia mental, você atinge o oponente, debilitando-o.*

**Encontro** ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

**Ação Padrão** Explosão contígua 3

**Alvo:** Uma ou duas criaturas dentro da explosão

**Ataque:** Carisma vs. Vontade

**Sucesso:** 1d10 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Destreza do feiticeiro.

**Magia Selvagem:** Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, o alvo é conduzido em vez de empurrado.

## MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 1

### Raio Deslumbrante Ataque de Feiticeiro 1

*Com um feixe brilhante, você atinge o inimigo e o deixa confuso.*

**Diário** ♦ Arcano, Implemento, Radiante

**Ação Padrão** À distância 10

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Carisma vs. Vontade

**Sucesso:** 6d6 + modificador de Carisma de dano radiante.

**Magia Selvagem:** Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, o alvo sofre uma penalidade nas jogadas de ataque contra ele igual ao modificador de Destreza do personagem (TR encerra).

**Fracasso:** Metade do dano.

## TALENTO

### MAGIA FURIOSA ARCANA

**Pré-requisito:** Feiticeiro

**Benefício:** Quando atinge um inimigo com um poder de ataque sem limite, o feiticeiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque contra esse inimigo até o final do seu próximo turno.

