

O BÁSICO DO MAGO

UM GUIA PARA O INICIANTE ÀS ARTES ARCANAS

Por James Haeck, publicado originalmente em 23 de abril de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/209-wizard-101-a-beginners-guide-to-the-arcane-arts>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira



UM GNOMO COM UMA BARBA CURTA E avermelhada olhou para os Oito Sábios, aguardando o julgamento deles. Os sábios estavam acima dele em seus pedestais como ogros, contornados pelas luzes místicas que brilhavam atrás de si. O primeiro sábio, um mestre da escola arcana de evocação, levantou-se e dirigiu-se para o gnomo, que tremia.

"Você estudou na Torre Cajadonegro durante quatro anos, jovem gnomo", disse o sábio, sua voz retumbando como um trovão distante. "Você pode ter provado suas habilidades para seus professores e para seus colegas através dos testes e estudos, mas chegou a hora de provar-se para nós".

Uma segunda sábia ficou de pé, esta uma a mestre de transmutação. Ela olhou bem para o gnomo através de óculos de lentes quadradas, dando um sorriso encorajador. Isso fez algum bem ao gnomo aprendiz. "Eu lhe aplicarei o primeiro teste", disse ela, tirando uma bola de ferro do tamanho de uma noz da manga de sua volumosa túnica. Ela segurou o orbe no alto de sua mão enluvada. "Você vai, em não mais do que trinta minutos, transmutar esta bola de ferro em madeira, em prata e de volta para ferro. Comece".

Ela lançou a bola de ferro para o gnomo do lugar onde estava. A bola voou pelo ar e desviou dos braços estendidos do gnomo, então pulou novamente no ar várias vezes até que o aprendiz tropeçou na bola saltitante.

Ao longo de várias horas, cada um dos oito sábios lançou um teste ao aprendiz. Ele evocou um raio de fogo para acender uma fileira de braseiros com um único disparo, invocou um gato para caçar um rato ilusório que ele havia criado, adivinhou as imagens de objetos escondidos em um baú de ferro e assim por diante até que ficasse encharcado de suor e ofegante de exaustão.

A última sábia levantou-se. O rosto de sorriso largo da mestre de necromancia o encarou. De alguma forma, as bochechas rosadas e os traços sorridentes aterrorizavam o gnomo mais do que a imagem austera e esquelética do sábio de necromancia que ele sempre havia imaginado.

"Eu sempre disse que meu teste é o mais difícil", disse a sábia, seu sorriso jamais saindo do rosto. "Eu deixei por último, quando sua própria magia já drenou sua energia

vital. Este teste pode decidir teu futuro, aprendiz. Se falhares agora, duvido que encontremos um mestre disposto a pegar você como aprendiz. Talvez você simplesmente perambule por Faerûn como um maguinho comum qualquer. Faz teu tipo".

"Ou talvez este gnomo aqui tenha algo a mais dentro de si", o aprendiz gritou para a sábia, as primeiras palavras que ele havia dito desde que começara o teste. "Talvez ele tenha determinação para aprender coisas que você jamais tenha sonhado! Desvendar segredos que você jamais soube existir!".

A sábia ficou quieta, pega de surpresa. Então ela riu, seu sorriso ainda mais aparente do que antes. "Oh, muito bem! Sim, muito bem de fato! Vamos começar para valer então. Vamos fazer deste teste um para os livros de história!".

Você é um mago, um estudante das artes arcanas. Quando não está se aventurando, seus dias são dedicados a estudar tomos de segredos mágicos e se debruçando sobre antigos pergaminhos atrás de pistas que irão ajudá-lo a desvendar os mistérios do universo. Se você nunca jogou D&D antes, fazer um personagem mago é jogar com uma complexidade alta demais! Suas muitas magias permitem que você realize feitos incríveis tanto dentro quanto fora do combate, porém você deve se dedicar ao tempo necessário para aprender como interpretar seu personagem e gerenciar sua enorme opção de magias.

A coisa mais importante sobre interpretar um personagem em D&D é fazê-lo de uma forma que seja divertida para você e para seus companheiros jogadores. No entanto, há certas noções básicas de como se jogar com eficiência com um mago que todos os jogadores devem saber. Assim como os DMs devem conhecer as regras a fim de quebrá-las com um propósito, você deve conhecer as táticas básicas de sua classe para que possa se divertir usando as peculiaridades de seu personagem ao mesmo tempo que apoia o seu grupo. Este guia irá cobrir o básico da magia, guiando-o através dos primeiros 5 níveis de sua carreira como mago.



CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA: CRIANDO O SEU MAGO

Este não é um guia de otimização de personagem, porém o primeiro passo para se jogar com sua classe com eficiência é construí-la de forma eficaz. As diretrizes de Criação Rápida no *Player's Handbook: Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores. Aqui é apresentado um guia expandido de Criação Rápida.

- Escolha a sua Raça. Embora qualquer raça pode ser um bom mago, os magos mais poderosos costumam ser de raças que melhoram seu valor de Inteligência. A Inteligência é o

seu valor de atributo mais importante porque ele determina o poder de suas magias.

Gnomos podem ser magos particularmente poderosos devido ao seu bônus racial de +2 na Inteligência. Humanos, alto elfos e tiferinos também são bons magos graças ao seu bônus racial de +1 na Inteligência. O traço racial dos alto elfos Treinamento Élfico com Armas também garante a você proficiência com algumas armas marciais, o que pode lhe permitir assumir a linha de frente se a coisa apertar.

Se quer jogar com um mago focado no suporte da equipe, você pode querer escolher uma combinação de classe e raça não convencional: o anão da montanha. Embora os anões não ganhem um bônus de Inteligência assim como outras raças, eles ganham proficiência em armadura média e em algumas armas de anão. Ao ganhar proficiência com armadura média, você aumenta muito sua condição de sobrevivência, embora acabe dispensando algumas magias de poder ofensivo ao escolher proficiência com armadura em vez de aumentar sua Inteligência.

- Escolha mago como sua classe (obviamente).
- Escolha perícias que se encaixem no personagem que você quer jogar. A maioria dos magos deve escolher Arcanismo, uma perícia que representa seu conhecimento sobre magia e história mágica. Um mago estudioso como a Hermione Granger, dos livros de Harry Potter, pode investir nas perícias como História e Investigação, enquanto um mago

sábio como Gandalf, de Senhor dos Anéis, pode escolher um conjunto mais diverso de perícias, como Medicina e Intuição.

- Considere que papel você quer ter no grupo. Vamos analisar isto com mais detalhes.

QUE TIPO DE MAGO VOCÊ É?

Não sinta-se sobrecarregado pelas muitas opções disponíveis a você. Mesmo que a classe mago tenha o recorde de oito Tradições Arcanas (daqui em diante chamadas de subclasses), isso somente no *Player's Handbook: Livro do Jogador*, você pode encontrar uma subclasse que lhe sirva ao dividi-las em três categorias. Considere o papel que você quer ocupar em seu grupo de aventureiros antes de escolher sua subclasse.. Você quer assumir o manto do Ataque ao usar magias e aço para destruir seus inimigos? Você quer ir para o lado da Defesa ao usar magias que enfraquecem seus inimigos? Ou você escolherá o papel de Suporte ao usar suas magias para lhe garantir e a seus aliados incríveis poderes sobrenaturais?

(Note que eu estou usando Ataque, Tanque e Suporte como uma referência. Nenhum trecho das regras de D&D se refere a personagens desta forma, mas é uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam dentro do grupo).

ATAQUE

Magos são peritos em destruir seus inimigos com magia à distância, e são particularmente poderosos contra grandes grupos de oponentes fracos, especialmente nos níveis mais baixos. Você é capaz de escolher uma subclasse no 2º nível, o que permite que você se especialize em uma determinada escola de magia. Considere se especializar na **Escola de Evocação**, que lhe dá vantagem quando usa magia elemental destrutiva, ou a **Escola de Invocação**, que permite que você invoque criaturas, objetos e energia a partir do éter.

Se você está usando o *Guia do Aventureiro Para a Costa da Espada*, um elfo ou meio-elfo mago (ou outra raça, com a aprovação do seu DM) pode ser tornar um **Lâminacantante** [Bladesinger] no 2º nível. Esta subclasse mistura magia com o flexível estilo élfico de luta com espada, transformando você em uma tempestade dançante de magia e aço.

DEFESA

Alguns magos acreditam que a melhor maneira de derrotar um inimigo é impedir que ele ataque. Tais magos usam magia para transformar o chão sob seus inimigos em lama, aprisionar inimigos em teias grudentas e enganar suas mentes com encantamentos. Quando escolhe uma subclasse no 2º nível, você pode

desejar se especializar na **Escola de Encantamento**, que lhe ajuda a usar magias para enfeitiçar criaturas e até mesmo dobrá-las à sua vontade. Ou você pode se especializar na **Escola de Ilusão**, que lhe ajuda a manifestar falsas visões e sons que desorientam seus inimigos, e até mesmo criam objetos sombreados e semi reais. Por fim, a **Escola de Necromancia** lhe garante poderes que estendem sua própria vida e até mesmo permite que você assuma o controle de mortos-vivos.

Se está usando o *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*, você pode se tornar um praticante da **Magia de Guerra** [War Magic], uma tradição que foca na manipulação tática do campo de batalha através do uso de magia, usando proteções para defender-se e até mesmo aumentando o poder de causar dano de suas magias ao usar *contramagia*.

SUPORTE

Embora criar explosões de chamas e aprisionar inimigos no gelo seja algo épico e chamativo, pode-se argumentar que os magos mais poderosos do mundo usam magias de formas mais sutis. Magos de Suporte usam magias que sutilmente reescrevem a realidade de forma a melhorar as habilidades latentes de seus aliados. Se quer jogar com um mago de Suporte, você deveria escolher uma das subclasses a seguir no 2º nível: a **Escola de Abjuração**, que permite que você despedace magias danosas com facilidade e crie proteções que resguardam a você e a seus aliados de sofrer dano, a **Escola de Adivinhação**, que garante a você o poder de vislumbrar o futuro e manipular o destino a favor de seus aliados, ou a **Escola de Transmutação**, que lhe ensina os poderes curativos da alquimia.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA (PARTE 2)

- Coloque seu maior valor de atributo na Inteligência. O melhor lugar para colocar seu segundo maior valor de atributo depende do papel que você quer ter em seu grupo, mas você pode facilmente colocá-lo onde quiser.
 - Se você quiser ocupar o papel de Ataque em seu grupo e se concentrar em causar dano, coloque o seu segundo maior valor de atributo na Destreza.
 - Se você quiser ocupar o papel de Defesa em seu grupo e se concentrar em usar magias para enfraquecer seus inimigos, coloque o seu segundo maior valor de atributo na Constituição.
 - Se você quiser ocupar o papel de Suporte em seu grupo e se concentrar em usar magias para reforçar seu grupo, coloque o seu segundo maior valor de atributo na Constituição.

- Escolha qualquer antecedente que se encaixe no seu conceito de personagem. Esta é uma oportunidade de ser criativo! O seu mago estudou a vida toda como um sábio? Ou em vez disso você era um acólito dos deuses que abandonou seu chamado sagrado? Ou então você era uma criança de rua que tentou tirar algum poder de um livro de magias que roubou do aprendiz de um mago viajante?
Imagem da Wizards of the Coast
- Por fim, determine o seu equipamento. Felizmente, é difícil errar quando se escolhe equipamento como mago, já que a maior parte do seu poder vem de suas magias, não de armaduras, escudos ou espadas. Escolha qualquer equipamento que se encaixe na visão que você tem do personagem.

UM MAGO EM COMBATE

Como um mago, seu recurso mais poderoso é a sua capacidade de conjurar magias. Você nem sequer precisa das tradicionais armas e armaduras, já que possui muitos e poderosos truques que causam dano e que podem ser utilizados no lugar das armas, e suas magias *armadura arcana* e *égide* podem protegê-lo de golpes caso seja necessário.

Magos são únicos entre os conjuradores da 5ª edição de D&D. Você deve aprender todas as suas magias através de rigoroso estudo, e conhece apenas as magias que transcreveu em seu livro de magias. E uma vez que tenha sua lista de Magias Conhecidas, você deve criar um lista menor contendo suas Magias Preparadas para o dia de aventura. Você pode mudar suas magias preparadas (exceto truques, que são permanentes) sempre que completar um descanso longo! Escolher quais magias você quer usar a cada dia pode demorar um pouco na vida real, especialmente se você não está familiarizado com as magias e suas aplicações.

Se preferir, você pode usar algumas destas listas pré prontas de magia para aliviar um pouco dessa pressão. Embora cada uma destas listas de magias sejam voltadas para os papéis de Ataque, Defesa e Suporte, qualquer mago pode preparar estas magias após completar um descanso longo, contanto que tenha a magia em seu livro de magias. Se houverem magias que você deseja mas que não estão no seu livro de magias, há algumas maneiras de ganhar novas magias: você aprende duas novas



Imagem da Wizards of the Coast

magias automaticamente sempre que ganhar um nível na classe mago, e você pode gastar tempo e dinheiro para transcrever uma magia de um livro de magias ou pergaminho de magia para seu próprio livro de magias (veja a barra lateral "Seu Livro de Magias" na seção da classe mago do *Player's Handbook: Livro do Jogador*)

Lembre-se também que você só pode preparar uma quantidade de magias equivalente ao seu modificador de Inteligência mais seu nível nesta classe (veja a seção "Preparando e Conjurando" da classe mago no *Player's Handbook: Livro do Jogador* caso precise de mais informações). Esta planilha de seleção de magias presume que você tem um modificador de Inteligência de +2 no 1º nível. Se o valor for de +3, você pode preparar uma magia adicional!

Por fim, estas listas de magias sugeridas são um ponto de partida para magos que não sabem quais magias são poderosas ou

úteis. Você pode (e deve) adaptar estas listas de magias não apenas de acordo com sua preferência pessoal, mas também de acordo com o tipo de desafios que está enfrentando em sua campanha.

TODOS OS MAGOS

No 1º nível você ganha a característica Recuperação Arcana, que permite que você recupere uma pequena quantidade de energia arcana quando termina um descanso curto. A capacidade de recuperar espaços de magia antes de fazer um descanso longo é de grande utilidade, já que ela estende efetivamente a duração de seu dia de aventura.

ATAQUE

Magos são bem ricos em magias ofensivas, especialmente aquelas que têm várias criaturas como alvo. A menos que seja um **Lâminacantante** [Bladesinger], você deveria tentar ficar atrás dos seus companheiros que aguentam mais os golpes, de modo que eles sejam o alvo dos ataques que a sua CA baixa jamais conseguiria aguentar.

No 1º nível você aprende três truques de sua escolha. Bons truques que causam dano incluem *raio de fogo*, *raio*

de gelo e *reivindicar os mortos*. Estas magias causadoras de dano permitirão que você cause dano à distância mesmo quando está sem espaços de magia. Você também deveria escolher ao menos um truque de combate, para que também possa contribuir em batalha.

Também no 1º nível, escolha seis magias para preencher seu livro de magias. Isto deveria ser uma mistura de três magias ofensivas, uma magia defensiva e duas magias de fora de combate para garantir sua versatilidade. Estas magias poderiam ser: *égide*, *faca de gelo*, *imagem silenciosa*, *mãos flamejantes*, *mísseis mágicos* e *queda suave*.

Também no 1º nível, escolha magias para se preparar para o típico dia de aventura. Você pode preparar uma quantidade de magias equivalentes ao seu nível de mago (atualmente 1) mais seu modificador de Inteligência (provavelmente +2 ou +3). Prepare *égide*, *faca de gelo* e *queda suave*.

No 2º nível, você pode escolher sua subclasse. Escolha a **Escola de Evocação** se você quer causar dano através do puro poder de fogo mágico, a **Escola da Invocação** se você quer causar dano através de criatura invocadas, ou **Lâminacantante** [Bladesinger] (do *Guia do Aventureiro Para a Costa da Espada*) se você quer lutar tanto com espada quanto com magia. Cada uma destas subclasses garante a você uma nova característica de classe neste nível.

Também no 2º nível, você aprende duas novas magias e pode preparar uma magia adicional. Aprenda as magias *convocar familiar* e *enfeitiçar pessoa*, e prepare *enfeitiçar pessoa*. Como *convocar familiar* é uma magia ritual, você pode conjurá-la sem ter que prepará-la ou até mesmo gastar um espaço de magia ao conjurá-la se passar 10 minutos conjurando-a como um ritual (entretanto, lembre-se que ela custa 10 PO em componentes materiais). Se você é um **Lâminacantante** [Bladesinger], deveria aprender *armadura arcana* em vez de *enfeitiçar pessoa*, de forma a ser mais fácil sobreviver na vanguarda do combate.

No 3º nível você ganha acesso a magias de 2º círculo! Lembre-se que você pode conjurar magias como *mãos flamejantes* em espaços de magia mais altos para aumentar seu poder. Adicione duas novas magias de 2º círculo ao seu livro de magias, tais como *passo nebuloso* e *raio ardente*. Prepare a magia *passo nebuloso*. Você pode conjurar esta magia com uma ação bônus, o que permite que você também faça um ataque com sua arma de combate corpo a corpo ou conjure um truque como *raio de fogo* com sua ação além de escolher se aproximar ou fugir de seus inimigos (lembre-se que você não pode conjurar duas magias de círculo com sua ação e com sua ação bônus; se você conjurar duas magias, uma delas tem que ser um truque).

No 4º nível, use seu Aumento no Valor de Atributo para melhorar seu modificador de Inteligência para +3 (ou possivelmente +4, dependendo de como começaram seus valores de atributo). Aumentar seu modificador de Inteligência permitirá que você prepare uma nova magia

da sua lista de magias (além da nova magia que você pode preparar graças ao seu aumento de nível). Você também aprende outro truque de sua escolha no 4º nível.

Também no 4º nível, aprenda duas novas magias de sua escolha, como *armadura arcana* e *lâmina sombria*. Prepare *armadura arcana* se você precisar ser melhor protegido ou *lâmina sombria* se você está lutando a maioria dos combates em distância próxima ou média.

O 5º nível significa uma explosão de poder para os magos, já que agora você pode conjurar magias do 3º círculo, como *bola de fogo* e *relâmpago*, duas das magias mais intencionalmente poderosas da quinta edição do D&D. Adicione duas novas magias de 3º círculo ao seu livro de magias, como *bola de fogo* e *invocar demônios menores*.

DEFESA

Suas magias são focadas em controlar proativamente o campo de batalha e inibir as ações e movimento dos inimigos em vez de defender seus aliados com proteções e em dissipar encantamentos hostis.

No 1º nível, aprenda três truques de sua escolha, incluindo *congelamento* e *raio de gelo*. Estes truques gélidos causam dano ao mesmo tempo que dificultam que os inimigos acertem os ataques ou avancem em direção a você, respectivamente.

Também no 1º nível, escolha seis magias para preencher seu livro de magias. Deveria ser uma mistura de uma magia ofensiva, quatro magias defensivas e uma magia que não seja de combate. Estas magias podem ser: *enfeitiçar pessoa*, *gargalhada nefasta de Tasha*, *graxa*, *leque cromático*, *onda trovejante* e *raio nauseante*.

Também no 1º nível, escolha magias para se preparar para o típico dia de aventura. Você pode preparar uma quantidade de magias equivalentes ao seu nível de mago (atualmente 1) mais seu modificador de Inteligência (provavelmente +2 ou +3). Prepare *gargalhada nefasta de Tasha*, *leque cromático* e *raio nauseante*.

No 2º nível, você pode escolher sua subclasse. Escolha a **Escola de Encantamento** se você quer enganar PNJs nos cenários interpretativos e deslumbrar os inimigos em combate, a **Escola de Ilusão** se você quer confundir seus inimigos e semear o caos, a **Escola de Necromancia** se você quer criar lacaios para inibir seus inimigos de avançar ou **Magia de Guerra** [War Magic] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) se você quer comandar o campo de batalha como um mestre tático.

Cada uma destas subclasses garante a você uma nova característica de classe neste nível.

Também no 2º nível, você aprende duas novas magias e pode preparar uma magia adicional. Aprenda as magias *convocar familiar* e *sono*, e prepare *sono*. Como *convocar familiar* é uma magia ritual, você pode conjurá-la sem ter que prepará-la ou até mesmo gastar um espaço de magia ao conjurá-la se passar 10 minutos conjurando-a como um ritual (entretanto, lembre-se que ela custa 10 PO em componentes materiais). Um dos muitos usos de seu familiar é ver através dos olhos dele, o que permite a você realizar vigilância e reconhecimento a partir de um local seguro.

No 3º nível você ganha acesso a magias de 2º círculo! Adicione duas novas magias de 2º círculo ao seu livro de magias, como *cegueira/surdez* e *imobilizar pessoa*. Prepare a magia *imobilizar pessoa*.

No 4º nível, use seu Aumento no Valor de Atributo para melhorar seu modificador de Inteligência para +3 (ou possivelmente +4, dependendo de como começaram seus valores de atributo). Aumentar seu modificador de Inteligência permitirá que

você prepare uma nova magia da sua lista de magias (além da nova magia que você pode preparar graças ao seu aumento de nível). Você também aprende outro truque de sua escolha no 4º nível.

Também no 4º nível, aprenda duas novas magias de sua escolha, como *armadura arcana* e *teia*. Prepare *armadura arcana* se um ou mais de seus aliados precisar ser melhor protegido ou *teia* se houver probabilidade de você ter que lutar contra hordas de criaturas.

O 5º nível significa uma explosão de poder para os magos, já que agora você pode conjurar magias do 3º círculo como *bola de fogo* e *relâmpago*, duas das magias mais intencionalmente poderosas da quinta edição de D&D. Ainda que você não seja um mago de Ataque, provavelmente você deve acrescentar *bola de fogo* ao seu livro de magias devido seu poder bruto. Adicione mais uma nova magia de 3º círculo ao seu livro de magia, de preferência uma magia defensiva como *contramagia* ou uma magia utilitária como *soneca*.

SUPORTE

Suporte parece um papel incomum para um mago, já que a magia arcana normalmente não é capaz de curar outras criaturas. Em vez de jogar com um mago de suporte como se ele fosse um curandeiro, seu trabalho é usar magias utilitárias para superar armadilhas e obstáculos, e pra melhorar as capacidades de combate



Imagem da Wizards of the Coast

de seus aliados para enfrentar inimigos, explorar masmorras ou enganar rivais ao aumentar suas habilidades existentes com suas magias.

No 1º nível, aprenda três truques de sua escolha, incluindo *luz*. Este truque ajudará aliados que não tenham visão no escuro a enxergar em cavernas e masmorras escuras, e remove a necessidade deles carregarem tochas o tempo todo, algo que poderia ser usado para segurar um escudo ou disparar um arco.

Também no 1º nível, escolha seis magias para preencher seu livro de magias. Deveria ser uma mistura de uma magia ofensiva, uma magia de melhoria e quatro magias que não sejam de combate. Estas magias podem ser: *compreender idiomas*, *convocar familiar*, *detectar magia*, *disfarçar-se*, *enfeitiçar pessoa* e *onda trovejante*.

Também no 1º nível, escolha magias para se preparar para o típico dia de aventura. Você pode preparar uma quantidade de magias equivalentes ao seu nível de mago (atualmente 1) mais seu modificador de Inteligência (provavelmente +2 ou +3). Prepare *detectar magia*, *disfarçar-se* e *onda trovejante*. Em níveis mais baixos, *convocar familiar* pode ser a mais poderosa magia de melhoria em seu repertório, já que o seu familiar pode usar uma ação em seu turno para Ajudar um aliado. Note que *convocar familiar* e *detectar magia* podem ser conjuradas como rituais, o que significa que você pode conjurá-las sem prepará-las ou gastar um espaço de magia se você gastar 10 minutos para conjurá-las.

No 2º nível, você pode escolher sua subclasse. Escolha a **Escola de Abjuração** se você quer proteger diretamente seus aliados de sofrer dano, a **Escola de Adivinhação** se você quer melhorar o destino de seus aliados ao trazer-lhes sorte contra seus inimigos, ou a **Escola de Transmutação** se você quer usar o poder da alquimia e da transfiguração para garantir a você e a seus aliados novos poderes. Cada uma destas subclasses garante a você uma nova característica de classe neste nível.

Também no 2º nível, você aprende duas novas magias e pode preparar uma magia adicional. Aprenda *proteção contra o bem e o mal* (embora lembre-se que a água benta que é usada como componente material custa 25 PO e é consumida pela magia) e *salto*, e prepare *proteção contra o bem e o mal*.

No 3º nível você ganha acesso a magias de 2º círculo! Acrescente duas novas magias de 2º círculo ao seu livro de magias, como *invisibilidade* e *sopro de dragão*. Prepare a magia *invisibilidade*.

No 4º nível, use seu Aumento no Valor de Atributo para melhorar seu modificador de Inteligência para +3 (ou possivelmente +4, dependendo de como começaram seus valores de atributo). Aumentar seu modificador de Inteligência permitirá que você prepare uma nova magia da sua lista de magias (além da nova magia que você pode preparar graças ao seu aumento de nível). Você também

aprende outro truque de sua escolha no 4º nível.

Também no 4º nível, aprenda duas novas magias de sua escolha, como *arma mágica* e *aumentar/reduzir*. Prepare *arma mágica* se itens mágicos são raros em sua campanha, ou *aumentar/reduzir* se o principal causador de dano for um combatente corpo a corpo como um guerreiro ou paladino.

O 5º nível significa uma explosão de poder para os magos, já que agora você pode conjurar magias do 3º círculo como *bola de fogo* e *relâmpago*, duas das magias mais intencionalmente poderosas da quinta edição de D&D. Ainda que você não seja um mago de Ataque, provavelmente você deve acrescentar *bola de fogo* ao seu livro de magias devido seu poder bruto. Acrescente mais uma nova magia de 3º círculo ao seu livro de magias, de preferência uma magia de melhoria como *celeridade* ou *voo*.

TORNANDO O SEU MAGO SÓ SEU

Este guia é bem focado na criação de um mago que se especializa em certos papéis de combate e escolhe magias que dão a você um nicho específico em seu grupo. Como jogador, eu gosto de ter um papel bem específico e ser muito bom nesse papel, deixando outros deveres para os outros membros do meu grupo. Isto torna mais fácil que eu compartilhe a ribalta com meus amigos, revezando com eles os grandes momentos de glória ao longo do decorrer do jogo.

Porém você pode não jogar desta forma, ou pode ter um grupo tão grande que é impossível não se ter vários personagens com papéis parecidos dentro do grupo. Sem problemas! Ser um mago genérico que se concentra e ser poderoso em diferentes circunstâncias é tão divertido quanto ser poderoso em seu nicho. É bem legal sentir-se como se tivesse uma resposta para todo e qualquer problema. Se esta é a primeira vez que está jogando com um mago, você deveria reservar um tempo para explorar a maneira como quer jogar com ele. O que descobrir pode surpreendê-lo.

James Haeck é o principal escritor do *D&D Beyond*, o co-autor do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei*, da *Critical Role*, e um escritor freelancer para *Wizards of the Coast*, para a *D&D Adventurers League* e para a *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas duas familiares felinas, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.



www.aventureirosdosreinos.com