

Magias de
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

March 26, 2023

CHAPTER

1

SUMÁRIO

Truques

Ataque Elemental (*Custom*)
Controlar Chamas (*Control Flames*)
Criar Chamas (*Produce Flame*)
Globos de Luz (*Dancing Lights*)
Prestidigitação (*Prestidigitation*)
Raio de Fogo (*Fire Bolt*)
Rajada Mística (*Eldritch Blast*)
Rompanete de Espadas (*Sword Burst*)

Invocar Fera (*Summon Beast*)
Invocar Lâmina Elemental (Lâmina Flamejante) (*Flame Blade*)
Nuvem de Adagas (*Cloud of Daggers*)
Pirotecnia (*Pyrotechnics*)
Raio Elemental (*Scorching Ray*)
Raio Lunar (*Moonbeam*)

Ciclo 1

Armadura Refletora (*Armor of Agathys*)
Destruição Lancinante (*Wrathful Smite*)
Encantar Arma (Auxílio Divino) (*Searing Smite*)
Escudo Arcano (*Shield*)
Escudo Protetor (*Shield of Faith*)
Mãos Flamejantes (*Burning Hands*)
Mísseis Mágicos (*Magic Missile*)
Orbe Elemental (*Chromatic Orb*)
Raio de Caos (*Chaos Bolt*)
Repreensão Infernal (*Hellish Rebuke*)

Ciclo 2

Alterar-se (*Alter Self*)
Arma Espiritual (*Spiritual Weapon*)
Arma Mágica (*Magic Weapon*)
Bafo de Dragão (*Dragon's Breath*)
Braza (de Aganazzar) (*Aganazzar's Sorcerer*)
Chama Contínua (*Continual Flame*)
Esfera Elemental (*Flaming Sphere*)
Flecha Perfurante (*Custom*)

CHAPTER

2

MAGIAS

Ataque Elemental (*Custom*) - truque

Escola(s): elemental, musical, ilusionista, necromancia, psíquica (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: S

Mana: 0

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Dmg/effect: elemental

Essa é a magia mais básica de dano que qualquer mago sabe utilizar e utiliza uma quantidade de mana praticamente nula (se sua mana estiver abaixo do limite, você ainda deve fazer testes de exaustão).

Você utiliza sua escola e elemento para causa 1d6 de dano no inimigo.

O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

[dano]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

Custom

Controlar Chamas (*Control Flames*) - truque

Escola(s): elemental (*fogo, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: S

Mana: 100 (+ 5 a cada 5 minutos)

Duração: instantânea ou 1 hora

Você escolhe uma chama não mágica que você possa ver, dentro do alcance, e que ocupe até um cubo de 1,5 metros. Você afeta ela de uma das seguintes formas:

- Você instantaneamente expande a chama em 1,5 metro em uma direção, considerando que exista madeira ou outro combustível no local novo.

- Você instantaneamente extingue as chamas dentro do cubo.

- Você dobra ou reduz à metade a área de luz plena e de penumbra emitida pela chama, muda a cor dela, ou ambos. As mudanças duram por 1 hora.

- Você faz com que formas simples - como um forma imprecisa de uma criatura, objeto inanimado ou local - apareçam dentro das chamas e se animem como você quiser. As formas duram por 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

[controle, utilidade]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

Xanathar

Criar Chamas (*Produce Flame*) - truque

Escola(s): elemental (*fogo, luz, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 50 (+ 5 por minuto)

Duração: 10 minutos

Dano: 1d8

Attack/Save: distância

Dmg/effect: fogo

Uma chama tremulante aparece na sua mão. A chama permanece aí pela duração e não machuca nem você nem seu equipamento. A chama emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por 3 metros adicionais. A magia acaba se você dissipa-la usando uma ação ou se conjura-la novamente.

Você pode, também, atacar com a chama, no entanto, fazer isso acaba com a magia. Quando você conjura essa magia ou com uma ação em um turno posterior, você pode arremessar a chama numa criatura a até 9

metros de você. Faça um ataque à distância com magia. Se atingir, o alvo sofre 1d8 de dano elemental.

[Sombras] Todos os alcances de iluminação descritos anteriormente são metade para um Mago das Sombras.

Você gasta 10 de mana por minuto até a magia acabar.

O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

[dano, distância, utilidade]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

LDJ

Globos de Luz (*Dancing Lights*) - truque

Escola(s): elemental (*luz, fogo, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VSM (*um pouco de fósforo ou wychwood ou um inseto luminoso*)

Mana: 50 (+ 5 por turno, 25 para mover)

Duração: concentração, até 1 minuto

Você cria até quatro luzes do tamanho de tochas dentro do alcance, fazendo-as parecerem tochas, lanternas ou esferas luminosas que flutuam no ar pela duração. Você também pode combinar as quatro luzes em uma forma luminosa, vagamente humanoide, de tamanho Médio. Qualquer que seja a forma que você escolher, cada luz produz penumbra num raio de 3 metros.

Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover as luzes, até 18 metros, para um novo local dentro do alcance. Uma luz deve estar a, pelo menos, 6 metros de outra luz criada por essa magia e uma luz some se exceder o alcance da magia.

[Sombras] Todos os alcances de iluminação descritos anteriormente são metade para um Mago das Sombras.

Você gasta 5 de mana por turno para manter essa magia ativa.

Você gasta 25 de mana caso queira mover as luzes.

[utilidade]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

LDJ

Prestidigitação (*Prestidigitation*) - truque

Escola(s): elemental (*água, terra, fogo, ar, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: VS

Mana: 50

Duração: até 1 hora

Essa magia é um truque mágico simples que conjuradores iniciantes usam para praticar. Você cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance:

- Você cria, instantaneamente, um efeito sensorial inofensivo, como uma [relâmpago] chuva de faíscas, [ar]

um sopro de vento, ou [veneno] um odor estranho.

- [Fogo] Você, instantaneamente, acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira.

- [Terra] Você, instantaneamente, limpa ou suja um objeto de até 1 metro cúbico. Você pode limpar ou sujar uma parte de uma roupa com lama.

- [Água] Você seca ou molha uma porção de tecido, madeira ou algo do tipo.

- [Fogo] Você esfria, esquentar ou melhora o sabor de até 1 metro cubico de matéria orgânica não viva por 1 hora.

- [Metal] Você faz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo aparecer em um objeto ou superfície metálica por 1 hora.

- [Ilusão] Você cria uma bugiganga não-mágica ou uma imagem ilusória que caiba na sua mão e que dura até o final do seu próximo turno.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos seus efeitos não-instantâneos ativos, ao mesmo tempo, e você pode dissipar um desses efeitos com uma ação.

[utilidade]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

LDJ

Raio de Fogo (*Fire Bolt*) - truque

Escola(s): elemental (*fogo, sombras, luz*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d10

Attack/Save: distância

Dmg/effect: elemental

Você arremessa um cisco elemental em uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de elemental.

[Fogo|Sombras] Um objeto inflamável atingido por essa magia, incendeia se não estiver sendo vestido ou carregado.

O dano dessa magia aumenta em 1d10 quando você alcança o 5° nível (2d10), 11° nível (3d10) e 17° nível (4d10).

[dano, distância, utilidade]

[arqueiro, bardo, guerreiro, mago, monge, xamã]

LDJ

Rajada Mística (*Eldritch Blast*) - truque

Escola(s): elemental (*água, terra, ar, fogo, luz, sombras, relâmpago, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d10

Attack/Save: distância

Dmg/effect: elemental

Um feixe elemental vai em direção a uma criatura dentro do alcance. Realize uma jogada de ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano do seu elemento.

A magia cria mais de um feixe quando você alcança níveis elevados: dois feixes no 5º nível, três feixes no 11º nível e quatro feixes no 17º nível. Você pode direcionar os feixes para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Realize jogadas de ataque separadas para cada feixe.

[dano, distância]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

LDJ

Rompante de Espadas (*Sword Burst*) - truque

Escola(s): elemental (*água, terra, ar, fogo, sombras, luz, metal*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*um pouco de pó de prata*)

Mana: 100

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: fogo

Você cria um círculo momentâneo de lâminas elementais que giram ao seu redor. Todas as outras criaturas a até 1,5m de você devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza ou recebem 1d6 de dano elemental.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11 nível (3d6), e 17º nível (4d6).

[dano]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

Tasha

Armadura Refletora (*Armor of Agathys*) lvl 1

Escola(s): elemental, musical, psíquica (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 300

Duração: 1 hora

Dano: 5

Dmg/effect: elemental

Uma força mágica protetora envolve você, manifestando-se de acordo com o seu elemento. Você ganha 5 pontos de vida temporários pela duração. Se uma criatura

atingir você com um ataque corpo-a-corpo enquanto estiver com esses pontos de vida, a criatura sofrerá 5 de dano elemental.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicional gasto, tanto os pontos de vida temporários quanto o dano aumentam em 5.

[dano, defesa]

[bardo, mago, monge, xamã]

LDJ

Destruição Lancinante (*Wrathful Smite*) lvl 1

Escola(s): elemental (*fogo, luz, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: V

Mana: 400 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d6

Attack/Save: corpo-a-corpo

Dmg/effect: elemental

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, sua arma flameja com intensas chamas e o ataque causa 1d6 de dano elemental extra ao alvo, fazendo-o incendiar pelas chamas. No início de cada turno dele, até a magia acabar, o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, ele sofre 1d6 de dano de fogo. Se passar na resistência, a magia acaba. Se o alvo ou uma criatura a 1,5 metro dele usar uma ação para apagar as chamas ou se algum outro efeito extinguir as chamas (como submergir o alvo em água), a magia acaba.

Melhorar Magia. Você pode gastar 500 de mana adicionais e 10 por turno para adicionar 1d6 no dano até um máximo de 5d6 adicionais.

[arma, corpo-a-corpo, dano]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

LDJ

Encantar Arma (Auxílio Divino) (*Searing Smite*) lvl 1

Escola(s): elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 300 (+ 20 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d4

Dmg/effect: elemental

Você envolve sua arma com seu elemento. Até o final da magia, seus ataques com arma causa 1d4 de dano elemento extra ao atingirem.

Melhorar Magia. Você pode gastar mais 500 de

mana e mais 30 de mana por turno para transformar o d4 em d6. Você pode gastar mais 1500 de mana e mais 50 de mana por turno para transformar o d6 em d8. Você pode gastar mais 5000 de mana e mais 100 de mana por turno para transformar o d8 em d10.

[arma, buff, dano]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

L D J

Escudo Arcano (*Shield*) lvl 1

Escola(s): elemental, necromancia, musical, psíquica (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 reação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 350

Duração: instantânea

Uma barreira de energia aparece e protege você.

Até o final do turno da criatura que fez a magia contra você, você recebe +3 de bônus na CA, incluindo contra o ataque que desencadeou a magia, e você não sofre dado de mísseis mágicos.

Você não pode usar essa magia junto com outros escudos mágicos.

Melhorar Magia. Você pode gastar mais 500 mana para transformar o efeito em +4 ou então mais 2000 de mana para transformar o efeito em +5.

[defesa]

[bardo, mago, monge]

L D J

Escudo Protetor (*Shield of Faith*) lvl 1

Escola(s): elemental, musical, psíquica (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*um pequeno pergaminho com alguns textos sagrados escritos nele*)

Mana: 350 (+ 10 a cada minuto)

Duração: concentração, até 10 minutos

Um campo cintilante aparece ao redor de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance, concedendo +1 de bônus na CA pela duração.

Esta magia não pode ser utilizada se a criatura já estiver sob efeito de outros escudos mágicos.

Melhorar Magia. Você pode gastar mais 2000 mana para transformar o efeito em +2 ou então mais 5000 de mana para transformar o efeito em +3.

[buff, defesa]

[bardo, mago, xamã]

L D J

Mãos Flamejantes (*Burning Hands*) lvl 1

Escola(s): elemental (*fogo, sombras, relâmpago, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal (cone de 4,5 metros)

Componentes: VS

Mana: 450

Duração: instantânea

Dano: 3d6

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: elemental

Enquanto você mantiver suas mãos com os polegares juntos e os dedos abertos, um fino leque de chamas emerge das pontas dos seus dedos erguidos. Cada criatura num cone de 4,5 metros deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d6 de dano elemental se falhar no teste, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área que não esteja sendo vestido ou carregado.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana a mais gasto, adicione 1d6 ao dano até um máximo de 5 dados extras.

[dano]

[bardo, mago, xamã]

L D J

Mísseis Mágicos (*Magic Missile*) lvl 1

Escola(s): elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 350

Duração: instantânea

Dano: 1d4 + 1

Dmg/effect: elemental

Você cria três dardos elementais. Cada dardo atinge uma criatura, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance. Um dardo causa 1d4 + 1 de dano elemental ao alvo. Todos os dardos atingem simultaneamente e você pode direcioná-los para atingir uma criatura ou várias.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicionais, você adiciona mais um dardo à magia, até um máximo de 10 dardos totais.

[dano]

[arqueiro, bardo, mago, xamã]

L D J

Orbe Elemental (*Chromatic Orb*) lvl 1

Escola(s): elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: VS

Mana: 400

Duração: instantânea

Dano: 3d8**Attack/Save:** distância**Dmg/effect:** elemental

Você arremessa uma esfera de energia elemental de 12 centímetros de diâmetro numa criatura que você possa ver dentro do alcance. Você realiza um ataque à distância com magia. Se o ataque atingir, a criatura sofre 3d8 de dano elemental.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicional gasto, você pode adicionar 1d8 no dano até um máximo de 5d8 extras.

[dano, distância]

[arqueiro, bardo, mago, xamã]

LDJ

Raio de Caos (*Chaos Boat*) lvl 1

Escola(s): elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação**Alcance:** 36 metros**Componentes:** VS**Mana:** 600**Duração:** instantânea**Dano:** 2d8 + 1d6**Attack/Save:** distância**Dmg/effect:** elemental

Você conjura uma massa ondulante de energia caótica elemental em uma criatura no alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo leva 2d8 + 1d6 de dano elemental.

Se os dois d8 rolados possuírem o mesmo valor, então a energia caótica salta para um alvo dentro de 9 metros de distância a sua escolha. Faça uma nova rolagem de ataque à distância contra o novo e role novamente o dano, fazendo com que a magia possa novamente saltar para outro alvo.

Alternativamente, você pode utilizar uma arma corpo-a-corpo para fazer o ataque. Sua arma se enche dessa energia caótica e o efeito é o mesmo, mas a diferença é que o alvo inicial sofre 2d8 + o dano que sua arma possui naturalmente.

Melhorar Magia. Para cada 500 adicionais de mana gasto, o dano da magia aumenta em 1d6, com um limite de 5d6 extras.

[arma, corpo-a-corpo, dano]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, xamã]

Xanathar

Repreensão Infernal (*Hellish Rebuke*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*fogo, sombras, relâmpago, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 reação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VS**Mana:** 350**Duração:** instantânea**Dano:** 2d10**Attack/Save:** DEX Save**Dmg/effect:** elemental

Você aponta seu dedo e a criatura que causou dano a você é, momentaneamente, envolta por chamas infernais. A criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ela sofre 2d10 de dano elemental se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Melhorar Magia. Para cada 600 adicionais de mana gastos, você pode adicionar 1d10 no dano.

[dano]

[bardo, mago, monge, xamã]

LDJ

Alterar-se (*Alter Self*) lvl 2

Escola(s): elemental, ilusionista (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** VS**Mana:** 600 (+ 15 a cada 5 minutos)**Duração:** concentração, até 1 hora

Você assume uma forma diferente. Quando conjurar essa magia, escolha uma das seguintes opções, o efeito durará pela duração da magia. Enquanto a magia durar, você pode terminar uma opção com uma ação para ganhar os benefícios de uma diferente.

Adaptação Aquática. [Água] Você adapta seu corpo para um ambiente aquático, brotando guelras e crescendo membranas entre seus dedos. Você pode respirar embaixo d'água e ganha deslocamento de natação igual a seu deslocamento terrestre.

Mudar Aparência. [Ilusão] Você transformam sua aparência. Você decide com o que você parece, incluindo altura, peso, traços faciais, timbre da sua voz, comprimento do cabelo, coloração e características distintas, se tiverem. Você pode ficar parecido com um membro de outra raça, apesar de nenhuma de suas estatísticas mudar. Você também não pode parecer com uma criatura de um tamanho diferente do seu, e seu formado básico permanece o mesmo; se você for bípede, você não pode usar essa magia para se tornar quadrupede, por exemplo. A qualquer momento, pela duração da magia, você pode usar sua ação para mudar sua aparência dessa forma, novamente.

Armas Naturais. [Elemental] Você faz crescerem garras, presas, espinhos, chifres ou armas naturais diferentes, à sua escolha de acordo com seu elemento. Seus ataques desarmados causam 1d6 de dano de concussão, perfurante ou cortante, como apropriado para a arma natural que você escolheu, e você é proficiente com seus ataques desarmados. Finalmente, a arma natural é mágica e você tem +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano que você fizer com ela.

[buff, dano, exploração, utilidade]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

LDJ

Arma Espiritual (*Spiritual Weapon*) lvl 2**Escola(s):** elemental, necromancia, espiritual (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VS**Mana:** 900**Duração:** 1 minuto**Dano:** 1d8**Dmg/effect:** elemental

Você cria uma arma espectral flutuante, dentro do alcance, que permanece pela duração ou até você conjurar essa magia novamente. Quando você conjura essa magia, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura a 1,5 metro da arma. Se atingir, o alvo sofre dano de elemental igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração.

Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover a arma até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a 1,5 metro dela.

A arma pode ter a forma que você desejar.

Melhorar Magia. Para cada 600 de mana extras gastos, aumente o dano da magia em 1d8 até um máximo de 4d8 adicionais.

[dano]

[bardo, guerreiro, mago, monge]

LDJ

Arma Mágica (*Magic Weapon*) lvl 2**Escola(s):** elemental, necromancia, espiritual, ilusionista, musical, psíquica, receita (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** toque**Componentes:** VS**Mana:** 750 (+ 10 a cada 5 minutos)**Duração:** concentração, até 1 hora

Você toca uma arma não-mágica. Até a magia acabar, a arma se torna uma arma mágica com +1 de bônus nas jogadas de ataque e jogadas de dano.

Melhorar Magia Gastando um total de 5000 de mana e 50 de mana a cada 5 minutos, você torna a arma em uma arma +2. Gastando um total de 50000 de mana e 500 de mana a cada 5 minutos, você torna a arma em uma arma +3.

[arma, buff, dano, toque]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

LDJ

Bafo de Dragão (*Dragon's Breath*) lvl 2**Escola(s):** elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** toque**Componentes:** VSM (*uma pimenta ardida*)**Mana:** 800 (+ 10 por turno)**Duração:** concentração, até 1 minuto**Dano:** 3d6**Attack/Save:** DEX Save**Dmg/effect:** elemental

Você toca uma criatura voluntária e a imbui com o poder de cuspir energia elemental de sua boca, desde que tenha uma. Até a magia terminar, a criatura pode usar uma ação para exalar energia do seu elemento em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área deve fazer um teste de resistência de Destreza, tomando um dano de 3d6 elemental em uma falha, ou metade de dano em um bem sucedido.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicionais gastos, adicione mais 1d6 até um máximo de 7d6 adicionais.

[buff, dano, toque]

[bardo, mago]

LDJ

Braza (de Aganazzar) (*Aganazzar's Sorcher*) lvl 2**Escola(s):** elemental (*água, fogo, ar, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 9 metros**Componentes:** VSM (*uma escama de dragão vermelho*)**Mana:** 800**Duração:** instantânea**Dano:** 3d8**Attack/Save:** DEX Save**Dmg/effect:** elemental

Uma linha elemental vibrante de 9 por 1,5 metros emana de você em uma direção que você escolher. Cada criatura na linha deve fazer uma salvaguarda de Destreza. A criatura recebe 3d8 de dano elemental em uma falha ou metade em um sucesso.

Melhorar Magia. Para cada 650 de mana adicionais, adicione 1d8 no dano até um máximo de 5d8 adicionais.

[dano]

[bardo, mago]

LDJ

Chama Contínua (*Continual Flame*) lvl 2**Escola(s):** elemental (*fogo, luz, relâmpago*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** toque**Componentes:** VSM (*pó de rubi no valor de 50 po, consumido pela magia*)**Mana:** 1500**Duração:** até ser dissipada

Uma chama, que produz iluminação equivalente a uma tocha, surge de um objeto que você tocar. O efeito é parecido com o de uma chama normal, mas ele não produz calor e não consome oxigênio. Uma chama continua pode ser coberta ou escondida, mas não sufocada ou extinta.

[defesa, toque, utilidade]

[arqueiro, bardo, mago]

LDJ

Esfera Elemental (*Flaming Sphere*) lvl 2

Escola(s): elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*uma pitada de enxofre e uma camada de pó de ferro*)

Mana: 750 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 2d6

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: elemental

Uma esfera elemental, com 1,5 metro de diâmetro, aparece em um espaço desocupado, à sua escolha, dentro do alcance e permanece pela duração. Qualquer criatura que terminar seu turno a até 1,5 metro da esfera, deve realizar um teste de resistência de Destreza. A criatura sofre 2d6 de dano elemental se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Com uma ação bônus, você pode mover a esfera até 9 metros. Se você arremessar a esfera contra uma criatura, essa criatura deve realizar o teste de resistência contra o dano da esfera e a esfera para de se mover esse turno.

Quando você move a esfera, você pode direcioná-la para barreira de até 1,5 metro de altura e ela salta sobre fossos de até 3 metros de distância.

[Fogo|Luz|Relâmpago] A esfera incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou carregados e emite luz plena a 6 metros de raio e penumbra por mais 6 metros adicionais.

Melhorar Magia. Para cada 550 pontos de mana gastos adicionalmente, adicione 1d6 ao dano da esfera até um máximo de 6d6 extras.

[controle, dano]

[bardo, guerreiro, mago]

LDJ

Flecha Perfurante (*Custom*) lvl 2

Escola(s): elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*um pouco de pó de prata*)

Mana: 650

Duração: instantânea

Dano: 2d8

Attack/Save: STR Save

Dmg/effect: elemental

Você utiliza uma arma de ataque à distância com a propriedade munição para fazer um ataque a um inimigo dentro do alcance dessa arma. O alvo deve fazer um teste de resistência de Força. Se ele já tiver sofrido dano ou não estiver usando armadura ele o faz com desvantagem. Em uma falha, o alvo recebe os efeitos normais do ataque e mais 2d8 de dano elemental extra. Além disso, a energia elemental utilizada no disparo atravessa e continua em linha reta até atingir outro alvo, terminar o alcance da arma ou atingir um obstáculo.

Sempre que um novo alvo for atingido pelo disparo, ele deve fazer o mesmo teste de resistência de Força. O disparo continua enquanto os alvos falharem no teste. Assim que o primeiro alvo atingido obtiver um sucesso, ele recebe apenas metade do dano extra e o disparo para nele.

Apenas o primeiro alvo receberá os efeitos normais do ataque, os outros recebem apenas o dano extra.

[arma, dano, distância]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

LDJ

Invocar Fera (*Summon Beast*) lvl 2

Escola(s): elemental, invocação (*água, terra, fogo, ar*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Mana: 800

Duração: 1 hora

Você convoca um espírito feral. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Feral. Quando você conjura a magia, escolha um tipo de ambiente: Ar, Terra ou Água. A criatura se assemelha a um animal a sua escolha que vive nesse tipo de habitat, o que determina algumas características no bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A criatura é uma aliada para você e seus companheiros. Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo. Em círculos superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia. (MAGIA INCOMPLETA. SERÁ REVISADA DEPOIS DE CRIAR O XAMÃ)

[dano]

[bardo, bruxo, feiticeiro, mago, xamã]

Tasha

Invocar Lâmina Elemental (Lâmina Flamejante) (*Flame Blade*) lvl 2**Escola(s):** elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** pessoal**Componentes:** VSM (*folha de sumagre*)**Mana:** 700 (+ 10 por minuto)**Duração:** concentração, até 10 minutos**Dano:** 3d6**Attack/Save:** corpo-a-corpo**Dmg/effect:** elemental

Você evoca uma lâmina elemental ardente em sua mão livre. A lâmina é similar em tamanho e formato a uma cimitarra e ela permanece pela duração. Se você soltar a lâmina, ela desaparece, mas você pode evocar a lâmina novamente com uma ação bônus e gastando apenas mais 50 de mana.

Você pode usar sua ação para realizar ataques corpo-a-corpo com magia com a lâmina ardente. Se atingir, o alvo sofrerá 3d6 de dano elemental.

Você pode gastar mais 500 de mana para fazer que, no seu próximo ataque, a lâmina exploda no alvo, causa mais 2d6 de dano elemental extra e suma. Se você usar essa opção e errar, o alvo recebe apenas 2d6 de dano e a lâmina explode, desaparecendo.

[Fogo|Luz|Relâmpago] A lâmina elemental emite luz plena a 3 metros de raio e penumbra por mais 3 metros adicionais.

Melhorar Magia. Para cada 550 pontos de mana adicionais gastos, adicione 1d6 ao dano até um máximo de 6d6 adicionais.

[corpo-a-corpo, dano]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge]

LDJ

Nuvem de Adagas (*Cloud of Daggers*) lvl 2**Escola(s):** elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VSM (*uma lasca de vidro*)**Mana:** 650 (+ 10 por turno)**Duração:** concentração, até 1 minuto**Dano:** 4d4**Dmg/effect:** elemental

Você preenche o ar com adagas giratórias num cubo de 1,5 metro quadrado, centrado em um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Uma criatura sofre 4d4 de dano cortante quando entra na área da magia pela

primeira vez no turno dela ou começa seu turno na área.

Melhorar Magia. Para cada 650 de pontos de mana adicionais gastos, adicione mais 2d4 ao dano, até um máximo de 10d4 adicionais.

[controle, dano]

[arqueiro, bardo, ladino, mago]

LDJ

Pirotecnia (*Pyrotechnics*) lvl 2**Escola(s):** elemental (*fogo*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VS**Mana:** 750**Duração:** instantânea**Attack/Save:** CON Save

Escolha uma área de chamas que você possa ver e que caiba num cubo de 1,5 metros, dentro do alcance. Você pode extinguir o fogo na área e criar tanto fogos de artifício quanto fumaça.

Fogos de Artifício. O alvo explode em uma apresentação incrível de cores. Cada criatura a até 3 metros do alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou ficará cega até o final do seu próximo turno.

Fumaça. Uma fumaça negra e espessa se espalha do alvo num raio de 6 metros, dobrando esquinas. A área da fumaça é de escuridão densa. A fumaça persiste por 1 minuto ou até um vento forte dispersa-la.

[controle, debuff]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge]

Xanathar

Raio Elemental (*Scorching Ray*) lvl 2**Escola(s):** elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 36 metros**Componentes:** VS**Mana:** 800**Duração:** instantânea**Dano:** 6d6

Você cria três raios elementais e os arremessa em alvos dentro do alcance. Você pode arremessa-los em um alvo ou em vários.

Realize um ataque à distância com magia para cada raio. Se atingir, o alvo sofrerá 2d6 de dano elemental.

Melhorar Magia. Para cada 600 de mana adicionais gastos, adicione mais 1d6 ao dano de cada raio.

[dano, distância]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago, monge]

LDJ

Raio Lunar (*Moonbeam*) lvl 2**Escola(s):** elemental (*fogo, luz*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VSM (*várias sementes de qualquer planta lunar e um pedaço de feldspato opalescente*)

Mana: 750 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 2d10

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: radiante

Um raio prateado de luz pálida brilha para baixo em um cilindro com 1,5 metro de raio e 12 metros de altura, centrado num ponto dentro do alcance. Até a magia acabar, penumbra preenche o cilindro.

Quando uma criatura entrar na área da magia pela primeira vez em um turno, ou começar seu turno lá, ela é engolfada por chamas fantasmagóricas que causam dores lancinantes e ela deve realizar um teste de resistência de Constituição. Ela sofre 2d10 de dano radiante se falhar na resistência ou metade desse dano se passar.

Um metamorfo faz seu teste de resistência com desvantagem. Se ele falhar, ele, também, reverte instantaneamente para sua forma original e não pode assumir uma forma diferente até deixar a luz da magia.

Em cada um dos seus turnos após conjurar essa magia, você pode usar uma ação e mais 10 de mana para mover o raio 18 metros em qualquer direção.

Melhorar Magia. Gastando 600 a mais de mana e 10 a mais por turno, você pode adicionar mais 1d10 ao dano, até um máximo de 3d10 extras.

[controle, dano]

[bardo, mago, monge]

LDJ