

Magias de  
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

September 28, 2022

## CHAPTER

# 1

## SUMÁRIO

### Truques

Ataque Elemental (*Custom*)  
Chicote (*Lightning Lure*)  
Flecha Improvisada (*Custom*)  
Lâmina Elemental (*Custom*)  
Lâmina Saltitante (*Green-Flame Blade*)  
Moldar Terra (*Mold Earth*)  
Mordida Congelante (*Frostbite*)  
Prestidigitação (*Prestidigitation*)  
Rajada Mística (*Eldritch Blast*)  
Rompante de Espadas (*Sword Burst*)

### Ciclo 1

Disco Flutuante (*Floating Disk*)  
Encantar Arma (Auxílio Divino) (*Searing Smite*)  
Flecha Obscurecente (*Custom*)  
Garra Imobilizadora (*Custom*)  
Proteção contra o Bem e Mal (*Protection from Evil and Good*)  
Purificar Alimentos (*Purify Food and Drink*)  
Raio de Caos (*Chaos Bolt*)  
Tremor de Terra (*Earth Tremor*)  
Área Escorregadia (*Grease*)

### Ciclo 2

Acalmar Emoções (*Calm Emotions*)  
Agarrão da Terra (*Earthbind*)  
Alterar-se (*Alter Self*)  
Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*)  
Arma Espiritual (*Spiritual Weapon*)  
Arma Mágica (*Magic Weapon*)

Arrombar (*Knock*)  
Diabo da Poeira (*Dust Devil*)  
Esfera Elemental (*Flaming Sphere*)  
Flecha Perfurante (*Custom*)  
Imobilizar Pessoa no Chão (*Hold Person*)  
Invocar Lâmina Elemental (Lâmina Flamejante) (*Flame Blade*)  
Localizar Animais ou Plantas (*Locate Animals or Plants*)  
Localizar Objeto (*Locate Object*)  
Mensageiro Animal (*Animal Messenger*)  
Patas de Aranha (*Spider Climb*)  
Pele de Árvore (*Barkskin*)  
Raio Elemental (*Scorching Ray*)  
Sentido Bestial (*Beast Sense*)  
Teia (*Web*)  
Tranca Arcana (*Arcane Lock*)  
Vínculo Protetor (*Warding Bond*)

## 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 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

[dano]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago]

*Custom*

### Chicote (*Lightning Lure*) - truque

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 4,5 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 150

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d8

**Attack/Save:** STR Save

**Dmg/effect:** elemental

Você cria um chicote elemental que golpeia uma criatura a sua escolha a sua vista a até 4,5m de você. O alvo

deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou é puxado por até 3m em linha reta na sua direção, e então recebe 1d8 de dano elemental se estiver a até 1,5m de você.

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

[controle, dano]

[bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, mago, monge, paladino]

*Tasha*

### Flecha Improvisada (*Custom*) - truque - ritual

**Escola(s):** elemental (*terra, metal*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** pessoal

**Componentes:** VS

**Mana:** 200

**Duração:** 10 minutos

Você cria flechas, virotes ou algum outro tipo de munição de forma improvisada. Você gasta sua ação criando essas munições e agora tem uma munição temporária, que pode ser gasta ao longo de dez minutos, dissolvendo-se após essa duração.

A quantidade de munições dadas por essa magia aumenta em certos níveis. Para 2 no 5º nível, para 3 no 11º nível e para 4 no 17º nível.

[utilidade]

[arqueiro, guerreiro, ladino, xamã]

*LDJ*

### Lâmina Elemental (*Custom*) - truque

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

**Tempo conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** pessoal

**Componentes:** SM (*uma arma marcial corpo-a-corpo*)

**Mana:** 150**Duração:** instantânea**Dano:** 1d4**Attack/Save:** corpo-a-corpo**Dmg/effect:** elemental

Você transmite sua mana pela lâmina de uma arma, encobrindo-a com seu elemento. Faça um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura até 1,5m de você. Em um acerto, o alvo sofre os efeitos normais do ataque da arma e mais 1d4 de dano elemental.

O dano dessa magia aumenta quando você alcança certos níveis. No 5º nível, o dano aumenta para 1d6, no 11º nível aumenta para 1d8 e no 17º nível aumenta para 1d10.

[arma, corpo-a-corpo, dano]

[arqueiro, guerreiro, ladino]

*Custom***Lâmina Saltitante (*Green-Flame Blade*)** - truque**Escola(s):** elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** SM (*uma arma marcial corpo-a-corpo*)**Mana:** 150**Duração:** instantânea**Dano:** mod**Attack/Save:** corpo-a-corpo**Dmg/effect:** elemental

Você brande a arma utilizada na conjuração dessa magia e faz um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura até 1,5m de você. Em um acerto, o alvo sofre os efeitos normais do ataque da arma e você faz com que uma rajada elemental salte do alvo para uma criatura diferente a sua escolha que você possa ver a até 1,5m do primeiro alvo. A segunda criatura sofre dano elemental igual ao seu modificador de atributo de conjuração.

[Arqueiro] Pode usar uma arma de ataque à distância.

O dano dessa magia aumenta quando você alcança certos níveis. No 5º nível, o ataque corpo-a-corpo provoca 1d8 de dano elemental adicional se acertar, e o dano elemental que a segunda criatura recebe aumenta para 1d8 + o modificador de seu atributo de conjuração. Ambos os danos aumentam em 1d8 no 11º nível (2d8 e 2d8) e novamente no 17º nível (3d8 e 3d8).

[arma, corpo-a-corpo, dano]

[arqueiro, guerreiro, ladino, mago, monge]

*Tasha***Moldar Terra (*Mold Earth*)** - truque**Escola(s):** elemental (*terra*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 9 metros**Componentes:** S**Mana:** 50 (+ 5 a cada 5 minutos)**Duração:** instantâneo ou 1 hora

Você escolhe uma porção de detritos ou pedra que você possa ver, dentro do alcance, e que caiba num cubo de 1,5 metros. Você manipula-a de uma das seguintes maneiras:

- Se você afetar uma área de terra solta, você pode escava-la instantaneamente, movendo-a pelo solo e depositando-a 1,5 metros de distância. Esse momento não tem força suficiente para causar dano.

- Você faz com que formas, cores ou ambos apareçam na terra ou pedra, escrevendo palavras, criando imagens ou moldando padrões. As mudanças duram por 1 hora.

- Se a terra ou pedra que você afetou estiver no solo, você faz com que ele se torne terreno difícil. Alternativamente, você pode fazer com que solo se torne terreno normal, caso ele já seja terreno difícil. Essa mudança dura por 1 hora.

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

Você gasta 5 de mana a cada 5 minutos dessa magia.

[controle, utilidade]

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

*Xanathar***Mordida Congelante (*Frostbite*)** - truque**Escola(s):** elemental (*água, terra, veneno, metal, sombras*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VS**Mana:** 100**Duração:** instantânea**Dano:** 1d6**Attack/Save:** CON Save**Dmg/effect:** elemental

Você faz com que um frio entorpecente se forme em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano elemental e terá desvantagem na próxima jogada de ataque com arma que fizer antes do final do seu próximo turno.

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

[dano, debuff]

[arqueiro, guerreiro, ladino, mago, monge]

*Xanathar***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]

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]

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]

[bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino]

Tasha

### Disco Flutuante (*Floating Disk*) lvl 1

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** VSM (*uma gota de mercúrio*)

**Mana:** 200 (+ 5 a cada 5 minutos)

**Duração:** 1 hora

Essa magia cria um plano horizontal, circular elemental de 90 cm de diâmetro por 2,5 cm de espessura, que flutua 90 centímetros acima do chão em um espaço desocupado, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance. O disco permanece pela duração e pode suportar até 250 quilos. Se mais peso for colocado nele, a magia termina, e tudo em cima do disco cai no chão.

O disco é imóvel enquanto você estiver a até 6 metros dele. Se você se afastar a mais de 6 metros dele, o disco seguirá você, mantendo-se a 6 metros de você. Ele pode atravessar terreno irregular, subir ou descer escadas, encostas e similares, mas ele não pode atravessar mudanças de elevação de 3 metros ou mais. Por exemplo, o disco não pode atravessar um fosso de 3 metros de profundidade nem poderia sair de tal fosso se tivesse sido criado no fundo dele.

Se você se afastar mais de 30 metros do disco (tipicamente por ele não poder rodear um obstáculo para seguir você), a magia acaba.

[utilidade]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge,

paladino]

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]

LDJ

**Flecha Obscurecente (*Custom*)** lvl 1**Escola(s):** elemental (*terra, sombras, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** VSM (*uma pata de aracnídeo*)**Mana:** 350**Duração:** instantânea**Dmg/effect:** elemental

Você encanta uma munição de arma à distância e faz uma jogada de ataque contra um alvo dentro do alcance normal da arma. Independente de acertar ou errar, você cria uma explosão de fumaça que cria uma esfera de 4,5m de escuridão total com foco no alvo. Em um acerto, você dá 1d4 de dano perfurante extra.

[arma, controle, dano, distância]

[arqueiro, guerreiro]

Custom

**Garra Imobilizadora (*Custom*)** lvl 1**Escola(s):** elemental, necromancia, psíquica (*água, terra, sombras, metal*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 4,5 metros**Componentes:** VS**Mana:** 450**Duração:** instantânea**Dano:** 1d6**Attack/Save:** DEX Save**Dmg/effect:** elemental

Você cria uma garra de sua mão lançando-a na direção de uma criatura Média ou menor a até 4,5m de distância de você. Ela deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza ou será acertada pela garra e receberá 1d6 de dano elemental. Após isso, se houver uma outra criatura a 1,5m dela, você pode lançar o primeiro alvo contra o segundo. Ambos devem fazer um teste de resistência de Força. Em uma falha, o alvo recebe 1d6 de dano de concussão e fica atordoadado até o final de sua próxima rodada.

[controle, dano]

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

Custom

**Proteção contra o Bem e Mal (*Protection from Evil and Good*)** lvl 1**Escola(s):** elemental (*água, terra, luz, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** toque**Componentes:** VSM (*água benta ou pó de prata e ferro, consumidos pela magia*)**Mana:** 350 (+ 10 de mana por minuto)**Duração:** concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar estará protegida contra certos tipos de criaturas: aberrações, celestiais, corruptores, elementais, fadas e mortos-vivos.

A proteção garante diversos benefícios. As criaturas desse tipo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo. O alvo não pode ser enfeitiçado, amedrontado ou possuído por elas. Se o alvo já estiver enfeitiçado, amedrontado ou possuído por uma dessas criaturas, o alvo terá vantagem em qualquer novo teste de resistência contra o efeito relevante.

[buff, debuff, defesa, toque]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino]

LDJ

**Purificar Alimentos (*Purify Food and Drink*)** lvl 1 - ritual**Escola(s):** elemental (*água, terra, luz, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 3 metros**Componentes:** VS**Mana:** 300**Duração:** instantânea

Toda comida e bebida não-mágica dentro de uma esfera de 1,5 metro de raio centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance é purificada e se livrada de venenos ou doenças.

[defesa, utilidade]

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

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, monge]

*Xanathar*

**Tremor de Terra (*Earth Tremor*)** lvl 1

**Escola(s):** elemental (*terra, relâmpago*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 3 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 350

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d6

**Attack/Save:** DEX Save

**Dmg/effect:** concussão

Você causa um tremor no solo dentro do alcance. Toda criatura além de você deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se falhar, a criatura recebe 1d6 de dano de concussão e cai no chão. Se o terreno for de terra solta ou pedra, ele se torna terreno difícil.

**Melhorar Magia.** Você pode adicionar mais 500 de mana para adicionar mais 1d6 de dano até um máximo de 5d6 adicionais. Você pode adicionar mais 600 de mana para aumentar o alcance da magia em 1,5m até um máximo de 4,5m adicionais.

[controle, dano]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino]

*Custom*

**Área Escorregadia (*Grease*)** lvl 1

**Escola(s):** elemental (*terra*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VSM (*um pouco de pele de porco ou manteiga*)

**Mana:** 350

**Duração:** 1 minuto

**Attack/Save:** DEX Save

**Dmg/effect:** caído

Se o terreno for de pedra, você transforma essa pedra em uma pedra extremamente polida em um quadrado de 3 metros centrado em um ponto, dentro do alcance, tornando essa área terreno difícil pela duração.

Quando a pedra fica polida, cada criatura de pé na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou cairá no chão. Uma criatura que entre na área ou termine seu turno nela também deve passar um teste de resistência de Destreza ou cairá no chão.

[controle]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino]

*LDJ*

**Acalmar Emoções (*Calm Emotions*)** lvl 2

**Escola(s):** elemental, musical, psíquica (*água, terra, luz*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 650 (+ 10 de mana por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Attack/Save:** CHA Save

Você tenta suprimir emoções fortes em um grupo de pessoas. Cada humanoide em uma esfera de 6 metros de raio, centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance, deve realizar um teste de resistência de Carisma; uma criatura pode escolher falhar nesse teste, se desejar. Se uma criatura falhar na resistência, escolha um dentre os dois efeitos a seguir.

Você pode suprimir qualquer efeito que esteja deixando a criatura enfeitiçada ou amedrontada. Quando essa magia terminar, qualquer efeito suprimido volta a funcionar, considerando que sua duração não tenha acabado nesse meio tempo.

Alternativamente, você pode tornar um alvo indiferente às criaturas que você escolher que forem hostis a ele. Essa indiferença acaba se o alvo for atacado ou ferido por uma magia ou se ele testemunhar qualquer dos seus amigos sendo ferido. Quando a magia terminar, a criatura se tornará hostil novamente, a não ser que o Mestre diga o contrário.

[buff, controle, debuff, defesa]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, mago, monge, paladino]

LDJ

**Agarrão da Terra (*Earthbind*)** lvl 2**Escola(s):** elemental (*terra, sombras, metal*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 90 metros**Componentes:** VS**Mana:** 900 (+ 10 por turno)**Duração:** concentração, até 1 minuto**Attack/Save:** STR Save

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Laços de energia mágica rodeiam a criatura. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou seu deslocamento de voo (se possuir) será reduzido para 0 metros pela duração da magia. Uma criatura voadora afetada por essa magia desce 18 metros por turno até aterrissar no solo ou a magia acabar.

[controle]

[bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, mago, paladino]

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 quadrúpede, 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]

LDJ

**Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*)** lvl 2**Escola(s):** elemental, necromancia, espiritual, musical, psíquica (*água, terra, ar, luz, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** toque**Componentes:** VSM (*pelo ou penas de uma besta*)**Mana:** 750 (+ 10 a cada 10 minutos)**Duração:** concentração, até 1 hora

Você toca uma criatura e a agracia com aprimoramento mágico (ladinos e guerreiros podem escolher apenas si próprios). Escolha um dos efeitos a seguir; o alvo ganha esse efeito até o fim da magia.

[Ar|Relâmpago] **Agilidade do Gato.** O alvo tem vantagem em testes de Destreza. Ele também não sofre dano ao cair de 6 metros ou menos, se não estiver incapacitado.

[Psíquica|Água|Luz] **Esperteza da Raposa.** O alvo tem vantagem em testes de Inteligência.

[Musical|Água|Luz] **Esplendor da Águia.** O alvo tem vantagem em testes de Carisma.

[Terra|Metal] **Força do Touro.** O alvo tem vantagem em testes de Força e sua capacidade de carga é dobrada.

[Musical|Psíquica|Água|Luz] **Sabedoria da Coruja.** O alvo tem vantagem em testes de Sabedoria.

[Terra|Metal|Veneno] **Vigor do Urso.** O alvo tem vantagem em testes de Constituição.

[Necrótico|Espiritual] **Resistência do Leão.** O alvo recebe 2d6 pontos de vida temporários, que são perdidos quando a magia termina.

[buff, toque]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino]

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]

LDJ

### Arrombar (*Knock*) lvl 2

**Escola(s):** elemental (*terra, metal*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V

**Mana:** 800

**Duração:** instantânea

Escolha um objeto que você possa ver, dentro do alcance. O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú ou um par de algemas, um cadeado ou outro objeto que contenha um meio mundano ou mágico que previne o acesso.

Um alvo que esteja fechado por uma fechadura

mundana ou preso ou barrado torna-se destrancado, destravado ou desbloqueado. Se o objeto tiver múltiplas fechaduras, apenas uma delas é destrancada.

Se você escolher um alvo que esteja travado pela magia *tranca arcana*, essa magia será suprimida por 10 minutos, durante esse período o alvo pode ser aberto e fechado normalmente.

Quando você conjurar essa magia, uma batida forte, audível a até 90 metros de distância, emana do objeto alvo.

[exploração]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino]

LDJ

### Diabo da Poeira (*Dust Devil*) lvl 2

**Escola(s):** elemental (*terra, sombras, veneno*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VSM (*um punhado de pó*)

**Mana:** 700 (+ 10 por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Dano:** 1d8

**Attack/Save:** STR Save

**Dmg/effect:** concussão

Escolha um cubo de ar de 1,5 metro desocupado que você possa ver, dentro do alcance. Uma força elemental que se parece com um diabo da poeira aparece no cubo e permanece pela duração da magia.

Qualquer criatura que terminar seu turno a até 1,5 metro do diabo da poeira deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, a criatura sofre 1d8 de dano de concussão e é empurrada 3 metros de distância. Se obtiver sucesso a criatura sofre metade do dano e não é empurrada.

Com uma ação bônus, você pode mover diabo da poeira até 9 metros em qualquer direção. Se o diabo da poeira se mover sobre areia, poeira, terra solta ou cascalho, ele suga o material e forma uma nuvem de 3 metros de raio de detritos envolta de si que dura até o início do seu próximo turno. A nuvem na área é de escuridão densa.

[controle, dano]

[bardo, guerreiro, mago, monge]

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, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino]

L D J

### 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]

L D J

### Imobilizar Pessoa no Chão (*Hold Person*)

lvl 2

**Escola(s):** elemental (*terra, metal*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VSM (*uma pequena peça de ferro reta*)

**Mana:** 700 (+ 10 por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Attack/Save:** DEX Save

Escolha um humanoide que você possa ver dentro do alcance e que esteja no chão. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou ficará paralisado pela duração. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar um teste de resistência de Força para tentar se soltar. Se obtiver sucesso, a magia termina no alvo.

**Melhorar Magia.** Para cada 600 de mana adicionais e mais 10 por turno, você pode ter mais um humanoide como alvo da magia até um máximo de 5. Os humanoides devem estar a 9 metros entre si para serem afetados.

[controle]

[bardo, guerreiro, mago, monge]

L D J

### 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]

L D J

### Localizar Animais ou Plantas (*Locate Animals or Plants*) lvl 2

**Escola(s):** elemental (*terra*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** pessoal

**Componentes:** VSM (*um pouco de pelo de um cão de caça*)

**Mana:** 750

**Duração:** instantânea

Descreva ou nomeie um tipo específico de besta ou planta. Concentra-se na voz da natureza ao seu redor, você descobre a direção e distância da criatura ou planta mais próxima desse tipo dentro de 7,5 quilômetros, se houver alguma presente.

[detecção, exploração]

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

L D J

### Localizar Objeto (*Locate Object*) lvl 2

**Escola(s):** elemental, receita (*terra, metal*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** pessoal

**Componentes:** VSM (*um galho bifurcado*)

**Mana:** 750 (+ 10 por minuto)

**Duração:** concentração, até 10 minutos

Descreva ou nomeie um objeto que seja familiar a você. Você sente a direção da localização do objeto, contanto que o objeto esteja a até 300 metros de você. Se o objeto estiver em movimento, você saberá a direção do movimento dele.

A magia pode localizar um objeto específico que você, desde que você já tenha o visto de perto – a até 9 metros – pelo menos uma vez. Alternativamente, a magia pode localizar o objeto de um tipo em particular mais próximo, como certo tipo de vestuário, joia, móvel, ferramenta ou arma.

Essa magia não pode localizar um objeto se qualquer espessura de chumbo, até mesmo uma folha fina, bloquear o caminho direto entre você e o objeto.

[Metal] Você pode detectar apenas objetos de metal.

[Terra] Você pode detectar apenas objetos de madeira.

[Receita] Você pode colocar uma receita de *Localizar Objeto* em qualquer objeto.

[detecção, exploração]

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

L D J

### Mensageiro Animal (*Animal Messenger*) lvl 2 - ritual

**Escola(s):** elemental, invocação, musical (*terra*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** VSM (*um punhado de comida*)

**Mana:** 650

**Duração:** 24 horas

Através dessa magia, você usa um animal para entregar uma mensagem. Escolha uma besta Miúda que você possa ver dentro do alcance, como um esquilo, um gaio-azul ou um morcego. Você especifica um local, que você já deve ter visitado, e um remetente com uma descrição geral, como “um homem ou mulher vestido em um uniforme da guarda da cidade” ou “um anão ruivo vestindo um chapéu pontudo”. Você também fala uma mensagem com até vinte e cinco palavras. A besta alvo viaja pela duração da magia para o local específico, cobrindo 75 quilômetros em 24 horas para um mensageiro voador ou 37,5 quilômetros para outros animais.

Quando o mensageiro chegar, ele entrega sua mensagem para a criatura que você descreveu, repetindo o som da sua voz. O mensageiro fala apenas para uma criatura que tenha uma descrição compatível com a que ele recebeu. Se o mensageiro não alcançar o destino antes do fim da magia, a mensagem é perdida e a besta faz seu caminho de volta para onde você conjurou a magia.

**Melhorar Magia.** Para cada 600 de mana adicionais gastos, a duração da magia aumenta em 48 horas.

[comunicação, utilidade]

[arqueiro, bardo, guerreiro, mago, monge]

L D J

### Patas de Aranha (*Spider Climb*) lvl 2

**Escola(s):** elemental (*água, terra, metal*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

**Componentes:** VSM (*uma gota de betume e uma aranha*)

**Mana:** 640 (+ 10 a cada 10 minutos)

**Duração:** concentração, até 1 hora

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar, recebe a habilidade de se mover para cima, para baixo e através de superfícies verticais e de cabeça para

baixo pelos tetos, enquanto deixa suas mãos livres. O alvo também ganha deslocamento de escalada igual a seu deslocamento de caminhada.

[buff, exploração, toque]

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

L D J

### Pele de Árvore (*Barkskin*) lvl 2

**Escola(s):** elemental (*terra, metal*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

**Componentes:** VSM (*um pedaço de casca de carvalho*)

**Mana:** 700 (+ 10 a cada 5 minutos)

**Duração:** concentração, até 1 hora

Você toca uma criatura voluntária. Até o fim da magia, a pele da criatura fica rígida e a CA agora é no mínimo 16, independentemente do tipo de armadura que ela esteja vestindo.

[buff, defesa, toque]

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

L D J

### 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]

L D J

### Sentido Bestial (*Beast Sense*) lvl 2

**Escola(s):** elemental, musical, invocação (*terra*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

**Componentes:** S

**Mana:** 500 (+ 20 a cada 5 minutos)

**Duração:** concentração, até 1 hora

Você toca uma besta voluntária. Pela duração da magia, você pode usar sua ação para ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da besta e continua a fazê-lo até você usar sua ação para retornar aos seus sentidos normais.

Enquanto estiver utilizando os sentidos da besta,

você ganha os benefícios de qualquer sentido especial possuído pela criatura, no entanto, você estará cego e surdo em relação aos seus próprios sentidos.

[exploração, toque]

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

L D J

### Teia (*Web*) lvl 2

**Escola(s):** elemental, necromancia (*terra, veneno*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VSM (*um pedaço de teia de aranha*)

**Mana:** 540 (+ 10 a cada 10 minutos)

**Duração:** concentração, até 1 hora

**Dano:** 2d4

**Attack/Save:** DEX Save

**Dmg/effect:** fogo

Você conjura uma massa de teias espessas e pegajosas num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. As teias preenchem um cubo de 6 metros naquele ponto, pela duração. As teias são terreno difícil e causam escuridão leve na área delas.

Se as teias não estiverem sendo suportadas por duas massas sólidas (como duas paredes ou árvores) ou em camadas sobre um chão, parede ou teto, a teia conjurada desaba sobre si mesma e a magia termina no início do seu próximo turno. As teias em camadas sobre uma superfície plana terão 1,5 metro de profundidade.

Cada criatura que começar seu turno nas teias ou entrar nelas durante seu turno, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a criatura estará impedida enquanto permanecer nas teias ou até se libertar.

Uma criatura impedida pelas teias pode usar sua ação para realizar um teste de Força contra a CD da magia. Se obtiver sucesso, ela não estará mais impedida.

As teias são inflamáveis. Qualquer cubo de 1,5 metro de teia exposto ao fogo, é consumida por ele em 1 rodada, causando 2d4 de dano de fogo a qualquer criatura que começar seu turno nas chamas.

[Veneno | Necromancia] Sempre que uma criatura se move dentro da área ocupada pela teia ou quando começa o turno nela, ela recebe 1d4 de dano de veneno.

[controle, dano, debuff]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino]

L D J

### Tranca Arcana (*Arcane Lock*) lvl 2

**Escola(s):** elemental (*terra, metal*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

**Componentes:** VSM (*pó de ouro valendo, no mínimo, 25 po, consumido pela magia*)

**Mana:** 1000

**Duração:** até ser dissipada

Você toca uma porta, janela, portão, baú ou outra entrada fechada e ela ficará trancada pela duração. Você e as criaturas que você designar, quando você conjurar essa magia, podem abrir o objeto normalmente. Você também pode definir uma senha que, quando falada a 1,5 metro do objeto, suprime a magia por 1 minuto. De outra forma, ele é intransponível até ser quebrado ou a magia seja dissipada ou suprimida. Conjurar *arrombar* no objeto suprime a *tranca arcana* por 10 minutos.

Enquanto estiver sob efeito dessa magia, o objeto é mais difícil de quebrar ou de forçar para abrir; a CD para quebra-lo ou de arromba-lo aumenta em 10.

[controle, defesa, toque]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino]

*LDJ*

### Vínculo Protetor (*Warding Bond*) lvl 2

**Escola(s):** elemental, musical, espiritual (*água, terra, ar, luz, metal*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

**Componentes:** VSM (*um par de anéis de platina valendo, no mínimo, 50 po cada, que você e o alvo devem usar pela duração*)

**Mana:** 750

**Duração:** 1 hora

Essa magia protege uma criatura voluntária que você tocar e cria uma conexão mística entre você e o alvo até a magia acabar. Enquanto o alvo estiver a até 18 metros de você, ele recebe +1 de bônus na CA, nos testes de resistência e terá resistência a todos os danos. No entanto, a cada vez que ele sofrer dano, você sofrerá a mesma quantidade de dano.

A magia acaba se você cair a 0 pontos de vida ou se você e o alvo ficarem separados a mais de 18 metros. Ela também termina se a magia for conjurada novamente em quaisquer das criaturas conectadas. Você também pode dissipar a magia com uma ação.

[buff, defesa, toque]

[bardo, guerreiro, monge]

*LDJ*