

Magias de
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

October 1, 2022

CHAPTER

1

SUMÁRIO

Truques

Ataque Elemental (*Custom*)
Chicote (*Lightning Lure*)
Flecha Improvisada (*Custom*)
Lâmina Elemental (*Custom*)
Lâmina Saltitante (*Green-Flame Blade*)
Mordida Congelante (*Frostbite*)
Prestidigitação (*Prestidigitation*)
Rajada de Veneno (*Poison Spray*)
Reparo Metálico (*Mending*)
Rompante de Espadas (*Sword Burst*)
Toque Metálico (*Shocking Grasp*)

Imobilizar Pessoa no Chão (*Hold Person*)
Invocar Lâmina Elemental (Lâmina Flamejante) (*Flame Blade*)
Localizar Objeto (*Locate Object*)
Patas de Aranha (*Spider Climb*)
Pele de Árvore (*Barkskin*)
Raio Elemental (*Scorching Ray*)
Tranca Arcana (*Arcane Lock*)
Vínculo Protetor (*Warding Bond*)

Ciclo 1

Disco Flutuante (*Floating Disk*)
Encantar Arma (Auxílio Divino) (*Searing Smite*)
Garra Imobilizadora (*Custom*)
Névoa Obscurecente (*Fog Cloud*)
Raio da Doença (*Ray of Sickness*)
Raio de Caos (*Chaos Bolt*)

Ciclo 2

Agarrão da Terra (*Earthbind*)
Alterar-se (*Alter Self*)
Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*)
Arma Espiritual (*Spiritual Weapon*)
Arma Mágica (*Magic Weapon*)
Arrombar (*Knock*)
Esfera Elemental (*Flaming Sphere*)
Esquentar Metal (*Heat Metal*)
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 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***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 cúbico 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 de Veneno (*Poison Spray*) - truque**Escola(s):** elemental (*veneno, sombras, metal*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 4,5 metros**Componentes:** VS**Mana:** 200**Duração:** instantânea**Dano:** 1d12**Attack/Save:** CON Save**Dmg/effect:** elemental

Você ergue sua mão em direção de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance e projeta um sopro de gás tóxico da sua palma. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou sofrerá 1d12 de dano de veneno.

O dano dessa magia aumenta em 1d12 quando você alcança o 5º nível (2d12), 11º nível (3d12) e 17º nível (4d12).

[dano]

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

LDJ

Reparo Metálico (*Mending*) - truque**Escola(s):** elemental (*metal*)**Tempo conjuração:** 1 minuto**Alcance:** toque**Componentes:** VSM (*dois ímas*)**Mana:** 200**Duração:** instantânea

Essa magia repara uma única quebra ou fissura em um objeto feito de metal que você tocar, como um elo quebrado de uma corrente, duas metades de uma chave partida ou uma arma arranhada. Contanto que a quebra ou fissura não tenha mais de 30 centímetros em qualquer dimensão, você pode remenda-la, não deixando qualquer vestígio do dano anterior.

Essa magia pode reparar fisicamente um item mágico ou constructo, mas a magia não irá restaurar a magia em tais objetos.

[toque, utilidade]

[arqueiro, bardo, guerreiro, 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), 11º nível (3d6), e 17º nível (4d6).

[dano]

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

Tasha

Toque Metálico (*Shocking Grasp*) - truque**Escola(s):** elemental (*metal*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** toque**Componentes:** VS**Mana:** 150**Duração:** instantânea**Dano:** 1d8**Dmg/effect:** concussão

Magnetismo surge da sua mão capaz de alterar uma armadura metálica. Se o alvo estiver usando alguma vestimenta de metal, faça um ataque corpo-a-corpo com magia com vantagem contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d8 de dano metálico e não pode usar reações até o início do próximo turno dele.

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

[corpo-a-corpo, dano, toque]

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

LDJ

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

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 atordoado até o

final de sua próxima rodada.

[controle, dano]

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

Custom

Névoa Obscurecente (*Fog Cloud*) lvl 1

Escola(s): elemental (*água, sombras, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 300 (+ 10 a cada 5 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

Dano: 1d4

Dmg/effect: elemental

Você cria uma esfera de 6 metros de raio de névoa, centrada num ponto, dentro do alcance. A esfera se espalha, dobrando esquinas, e a área dela é de escuridão densa. Ela permanece pela duração ou até um vento moderado ou mais rápido (pelo menos 15 quilômetros por hora) dispersa-la.

[Sombras|Metal|Veneno] A magia também causa 1d4 de dano em todas as criaturas que começam seu turno dentro do efeito da magia, exceto o conjurador.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicionais gastos, você pode aumentar em 6 metros o raio da nevoa até um adicional de 30 metros. Se seu elemento pode dar dano com essa magia, você pode gastar 500 adicionais para adicionar 1d4 ao dano até um máximo de 5d4 adicionais.

[controle, dano]

[bardo, guerreiro, ladino, mago, monge]

LDJ

Raio da Doença (*Ray of Sickness*) lvl 1

Escola(s): elemental, necromancia (*sombras, metal, veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 400

Duração: instantânea

Dano: 2d8

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: veneno

Um raio adoecente de energia esverdeada chicoteia na direção de uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofrerá 2d8 de dano de veneno e deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, ele também ficará envenenado até o final do seu próximo turno.

Alternativamente, você pode escolher fazer um ataque corpo-a-corpo com arma, mas o dano será o mesmo e 2d8.

Melhorar Magia. Para cada 550 de mana adi-

cionais gastos, adicione 1d8 até um máximo de 5d8.

[arma, corpo-a-corpo, dano, debuff, distância]

[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

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 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]

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]

L D J

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]

L D J

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]

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

L D J

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]

L D J

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]

LDJ

Esquentar Metal (*Heat Metal*) lvl 2

Escola(s): elemental (*metal*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*um pedaço de ferro e uma chama*)

Mana: 700 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 2d8

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: fogo

Escolha uma objeto manufaturado de metal, como uma arma de metal ou uma armadura pesada ou média de metal, que você possa ver dentro do alcance. Você faz com que o objeto brilhe vermelho-incandescente. Qualquer criatura em contato físico com o objeto sofrerá 2d8 de dano de fogo quando você conjurar a magia. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus, em cada um dos seus turnos subsequentes, para causar esse dano novamente.

Se uma criatura estiver segurando ou vestindo o objeto e sofrer o dano dele, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou

largará o objeto se ela puder. Se ela não largar o objeto, ela terá desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade até o início do seu próximo turno.

Melhorar Magia. Para cada 1000 pontos de mana adicionais gastos, adicione mais 1d8 ao dano, até um máximo de 4d8 adicionais.

[controle, dano, debuff]

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

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

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]

LDJ

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

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]

LDJ

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]

LDJ

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]

LDJ

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

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