

Magias de  
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

September 27, 2022

## CHAPTER

# 1

## SUMÁRIO

### Truques

Ataque Elemental (*Custom*)  
Lâmina Elemental (*Custom*)  
Lâmina Saltitante (*Green-Flame Blade*)  
Moldar Água (*Mold Water*)  
Mordida Congelante (*Frostbite*)  
Prestidigitação (*Prestidigitation*)  
Raio de Gelo (*Ray of Frost*)  
Rajada Mística (*Eldritch Blast*)  
Rompante de Espadas (*Sword Burst*)

Arma Espiritual (*Spiritual Weapon*)  
Arma Mágica (*Magic Weapon*)  
Esfera Elemental (*Flaming Sphere*)  
Flecha Perfurante (*Custom*)  
Invocar Lâmina Elemental (Lâmina Flamejante) (*Flame Blade*)  
Patas de Aranha (*Spider Climb*)  
Proteção contra o Veneno (*Protection from Poison*)  
(Rara)  
Raio Elemental (*Scorching Ray*)  
Sopro de Gelo (*Rime's Binding Ice*)  
Vínculo Protetor (*Warding Bond*)

### Ciclo 1

Criar ou Destruir Água (*Create or Destroy Water*)  
Curar Ferimentos (*Cure Wounds*)  
Disco Flutuante (*Floating Disk*)  
Encantar Arma (Auxílio Divino) (*Searing Smite*)  
Faca de Gelo (*Ice Knife (adaptação)*)  
Garra Imobilizadora (*Custom*)  
Névoa Obscurecente (*Fog Cloud*)  
Palavra Curativa (*Healing Word*)  
Proteção contra o Bem e Mal (*Protection from Evil and Good*)  
Purificar Alimentos (*Purify Food and Drink*)  
Raio de Caos (*Chaos Bolt*)

### Ciclo 2

Acalmar Emoções (*Calm Emotions*)  
Ajuda (*Aid*)  
Alterar-se (*Alter Self*)  
Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*)

## 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*

### 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 Água (*Mold Water*) - truque

**Escola(s):** elemental (*água*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** pessoal

**Componentes:** S

**Mana:** 50 (+ 5 a cada 5 minutos)

**Duração:** instantânea ou 1 hora

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

- Você move instantaneamente ou, de alguma outra forma, muda o curso da água como você ordenar, até 1,5 metros em qualquer direção. Esse movimento não tem força suficiente para causar dano.

- Você faz com que a água forme formas simples e se anime como você ordenar. Essa mudança dura por 1 hora.

- Você muda a cor ou opacidade da água. A água deve ser modificada da mesma forma por inteiro. Essa mudança dura por 1 hora.

- Você congela a água, considerando que não haja criaturas nela. A água descongela em 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.

Essa magia gasta 5 de mana a cada 5 minutos.

[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 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]

*L D J*

### Raio de Gelo (*Ray of Frost*) - truque

**Escola(s):** elemental (*água, ar, relâmpago*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 150

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d8

**Attack/Save:** distância

**Dmg/effect:** elemental

Um raio elemental parte em direção de uma criatura,

dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, ele sofre 1d8 de dano elemental e seu deslocamento é reduzido em 3 metros até o começo do seu próximo turno.

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

[controle, dano, distância]

[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 5° nível, três feixes no 11° nível e quatro feixes no 17° 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 5° nível (2d6), 11° nível (3d6), e 17° nível (4d6).

[dano]

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

Tasha

### Criar ou Destruir Água (*Create or Destroy Water*) lvl 1

**Escola(s):** elemental (*água*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** VSM (*uma gota de água se estiver criando ou alguns grãos de areia se estiver destruindo*)

**Mana:** 300

**Duração:** instantânea

Você pode tanto criar quanto destruir água.

**Criar Água.** Você cria 30 litros de água limpa dentro do alcance, em um recipiente aberto. Alternativamente, a água pode cair como chuva em um cubo de 9 metros dentro do alcance, extinguindo chamas expostas na área.

**Destruir Água.** Você destrói até 30 litros de água de um recipiente aberto dentro do alcance. Alternativamente, você pode destruir um nevoeiro em um cubo de 9 metros dentro do alcance.

**Melhorar Magia.** Você pode adicionais mais 30 litros de água para cada 500 de mana gastos até um total de 150 litro adicionais máximos. Você pode aumentar o tamanho do cubo em 1,5 para cada 500 de mana gastos adicionalmente até um máximo de 7,5 metros.

[controle, utilidade]

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

LDJ

### Curar Ferimentos (*Cure Wounds*) lvl 1

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

**Componentes:** VS

**Mana:** 350

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d8 + mod

Uma criatura que você tocar recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não produz efeito em mortos-vivos ou constructos.

**Melhorar Magia** Para cada 500 adicionais de mana gastos, a cura aumenta em 1d8 até um máximo de 5d8.

[cura, toque]

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

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

### Faca de Gelo (*Ice Knife (adaptação)*) lvl 1

**Escola(s):** elemental (*água*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** pessoal

**Componentes:** VSM (*uma arma corpo-a-corpo*)

**Mana:** 400

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d6

**Attack/Save:** corpo-a-corpo

**Dmg/effect:** gelo

Você congela a lâmina de uma arma que estiver empunhando e faz um ataque contra uma criatura que esteja no alcance da arma. Em um acerto, o ataque causa 1d10 a mais de dano congelante e a criatura deve fazer um teste de resistência de Força ou terá seu movimento reduzido pela metade no seu próximo turno.

**Melhorar Magia.** A cada 550 de mana adicionais gastos, você adiciona 1d10 ao dano.

[arma, controle, corpo-a-corpo, 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 atordado 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

### Palavra Curativa (*Healing Word*) lvl 1

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

**Tempo conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V

**Mana:** 250

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d4 + mod

**Dmg/effect:** cura

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos ou constructos.

**Melhorar Magia.** Para cada 500 de mana adicionais, você pode adicionar 1d4 na cura total. Para cada 500 de mana adicional, você pode escolher uma criatura a mais para ser curada. O valor rolado é o total de cura, você determina como essa cura é distribuída entre as criaturas curadas.

[cura]

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

LDJ

### 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

**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

**Ajuda (*Aid*)** lvl 2**Escola(s):** elemental, musical (*água, luz*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 9 metros**Componentes:** VSM (*uma pequena fita de tecido branco*)**Mana:** 700**Duração:** 8 horas**Dano:** 5

Sua magia inspira seus aliados com vigor e determinação.

Escolha até três criaturas dentro do alcance. O máximo de pontos de vida e os pontos de vida atuais de cada alvo aumentam em 5, pela duração.

**Melhorar Magia.** Para cada 600 de mana adicionais gastos, você aumenta em 5 o total de pontos de vida até um máximo de 25 totais.

[buff, cura]

[bardo, guerreiro, mago, monge]

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]

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

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

### 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 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

### 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

### Proteção contra o Veneno (*Protection from Poison*) lvl 2 (Rara)

**Escola(s):** elemental (*água, luz, veneno*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

**Componentes:** VS

**Mana:** 1000

**Duração:** 1 hora

Você toca uma criatura. Se ela estiver envenenada, você neutraliza o veneno. Se mais de um veneno estiver afligindo o alvo, você neutraliza um veneno, que você saiba estar presente, ou neutraliza um aleatório.

Pela duração, o alvo terá vantagem em testes de resistência para não envenenado e terá resistência a dano de veneno.

[defesa, toque]

[arqueiro, bardo, 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]

L D J

**Sopro de Gelo (*Rime's Binding Ice*)** lvl 2

**Escola(s):** elemental (*água*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** pessoal

**Componentes:** SM (*uma gota de água*)

**Mana:** 850

**Duração:** instantânea

**Dano:** 3d8

**Attack/Save:** CON Save

**Dmg/effect:** congelante

Uma explosão de frio emana de você em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, a criatura recebe 3d8 de dano de frio e fica impedido por uma formação de gelo por 1 minuto ou até uma criatura dentro de 1,5m da impedida utilizar sua ação para quebrar o gelo. Em um sucesso, a criatura recebe metade do dano e não fica impedida pelo gelo.

**Melhorar Magia.** Para cada 600 pontos de mana adicionais gastos, adicione 1d8 ao dano, até um máximo de 4d8 adicionais.

[controle, dano]

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

L D J

**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]

L D J