

Magias de
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

March 10, 2023

CHAPTER

1

SUMÁRIO

Truques

Ataque Elemental (*Custom*)
Estabilizar (*Spare the Dying*)
Lufada (*Gust*)
Moldar Água (*Mold Water*)
Orientação (*Guidance*)
Prestidigitação (*Prestidigitation*)
Raio de Gelo (*Ray of Frost*)
Rajada Mística (*Eldritch Blast*)
Resistência (*Resistance*)
Rompante de Espadas (*Sword Burst*)

Ciclo 1

Armadura Arcana (*Mage Armor*)
Armadura Refletora (*Armor of Agathys*)
Bênção (*Bless*)
Criar ou Destruir Água (*Create or Destroy Water*)
Curar Ferimentos (*Cure Wounds*)
Dedos Congelantes (*Frost Fingers*)
Disco Flutuante (*Floating Disk*)
Encantar Arma (Auxílio Divino) (*Searing Smite*)
Escudo Protetor (*Shield of Faith*)
Faca de Gelo (*Ice Knife (adaptação)*)
Mísseis Mágicos (*Magic Missile*)
Névoa Obscurecente (*Fog Cloud*)
Orbe Elemental (*Chromatic Orb*)
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*)
Salto (*Jump*)

Ciclo 2

Acalmar Emoções (*Calm Emotions*)
Ajuda (*Aid*)
Alterar-se (*Alter Self*)
Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*)
Arma Mágica (*Magic Weapon*)
Espírito Curativo (*Healing Spirits*)
Flecha Perfurante (*Custom*)
Invocar Fera (*Summon Beast*)
Oração Curativa (*Prayer of Healing*)
Proteção contra o Veneno (*Protection from Poison*)
(Rara)
Restauração Menor (*Lesser Restoration*)
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 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

[dano]

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

Custom

Estabilizar (*Spare the Dying*) - truque

Escola(s): elemental (*água, luz*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 100

Duração: instantânea

Você toca uma criatura viva que esteja com 0 pontos de vida. A criatura é estabilizada.

Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

[cura, toque]

[bardo, mago, monge, xamã]

LDJ

Lufada (*Gust*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Attack/Save: STR Save

Você utiliza seu elemento para causar um dos efeitos em um ponto que você pode ver dentro do alcance:

- Uma criatura Média ou menor que você escolher deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou será afastada 1,5 metros de você.

- Você cria uma pequena rajada elemental capaz de mover um objeto que não esteja sendo segurado nem carregado e que não pese mais de 2,5 quilos. O objeto é afastado 3 metros de você. Ele não é empurrado com força suficiente para causar dano.

- [Ar] Você cria um efeito sensorial inofensivo usando o ar, como fazer folhas farfalharem, ventos fecharem persianas, suas roupas balançarem com uma brisa.

- [Sombras] Você cria um efeito sensorial inofensivo usando as sombras, como deixar sua sombra maior, diminuir um pouco a luz do ambiente, fazer a sombra de alguém sumir ou criar uma sombra que pode distrair alguém.

- [Terra] Você cria um efeito sensorial inofensivo usando terra, como fazer um pequeno morrinho, um leve tremor capaz de desbalancear um pequeno objeto ou assustar alguém.

- [Metal] Você cria um efeito sensorial inofensivo como esquentar, esfriar ou deformar levemente um metal.

[controle, utilidade]

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

Xanathar

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, xamã]

*Xanathar***Orientação (*Guidance*)** - truque**Escola(s):** elemental (*luz, água*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** toque**Componentes:** VS**Mana:** 75 (+ 50 por turno)**Duração:** concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária e uma aura elemental envolve ela, desaparecendo após alguns segundos. Uma vez, antes da magia acabar, o alvo pode rolar 1d4 e adicionar o número rolado a um teste de habilidade a escolha dele. Ele pode rolar o dado antes ou depois de realizar o teste de habilidade. Após isso, a magia termina. Você gasta 50 de mana por turno até o final da magia.

[buff, toque]

[bardo, monge, xamã]

*LDJ***Prestidigitação (*Prestidigitation*)** - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação**Alcance:** 3 metros**Componentes:** VS**Mana:** 50**Duração:** até 1 hora

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

- Você cria, instantaneamente, um efeito sensorial inofensivo, como uma [relâmpago] chuva de faíscas, [ar] um sopro de vento, ou [veneno] um odor estranho.

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

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

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

- [Fogo] Você esfria, esquentar ou melhora o sabor de até 1 metro 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, xamã]

*LDJ***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, xamã]

LDJ

Rajada Mística (*Eldritch Blast*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d10

Attack/Save: distância

Dmg/effect: elemental

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

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

[dano, distância]

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

L D J

Resistência (*Resistance*) - truque

Escola(s): elemental (*luz, água*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*um manto em miniatura*)

Mana: 75 (+ 50 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária e uma aura elemental envolve ela, desaparecendo após alguns segundos. Uma vez, antes da magia acabar, o alvo pode rolar 1d4 e adicionar o número rolado a um teste de resistência de sua escolha. Ele pode rolar o dado antes ou depois de realizar o teste de resistência. Após isso, a magia termina. Você gasta 50 de mana por turno até o final da magia.

[buff, toque]

[bardo, monge, xamã]

L D J

Rompante de Espadas (*Sword Burst*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

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

Mana: 100

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: fogo

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

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

[dano]

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

T a s h a

Armadura Arcana (*Mage Armor*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*um pedaço de couro curado*)

Mana: 350

Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária que não esteja vestindo armadura e uma energia mágica protetora a envolve até a magia acabar. A CA base do alvo se torna 13 ([Metal] 15) + o modificador de Destreza dele. A magia acaba se o alvo colocar uma armadura ou se você dissipa-la usando uma ação.

[buff, defesa, toque]

[mago, xamã]

L D J

Armadura Refletora (*Armor of Agathys*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 300

Duração: 1 hora

Dano: 5

Dmg/effect: elemental

Uma força mágica protetora envolve você, manifestando-se de acordo com o seu elemento. Você ganha 5 pontos de vida temporários pela duração. Se uma criatura atingir você com um ataque corpo-a-corpo enquanto estiver com esses pontos de vida, a criatura sofrerá 5 de dano elemental.

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

[dano, defesa]

[bardo, mago, monge, xamã]

L D J

Bênção (*Bless*) lvl 1

Escola(s): elemental (*água, luz*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VSM (*um borribo de água benta*)

Mana: 300 (+ 30 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Você abençoa até três criaturas, à sua escolha, dentro do alcance. Sempre que um alvo realizar uma jogada de ataque ou teste de resistência antes da magia acabar, o alvo pode jogar um d4 e adicionar o valor jogado ao ataque ou teste de resistência.

Melhorar Magia. Você pode gastar 500 de mana adicionais para adicionar mais uma pessoa até um máximo de 6 pessoas no total.

[buff]

[bardo, monge, xamã]

LDJ

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 adicionar 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, xamã]

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, xamã]

LDJ

Dedos Congelantes (*Frost Fingers*) lvl 1

Escola(s): elemental (*água*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 450

Duração: instantânea

Dano: 2d8

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: água

Um vento congelante assopra de seus dedos em um cone de 4,5 metros. Toda criatura nessa área deve fazer um Teste de Resistência de Constituição, levando 2d8 de dano congelante em uma falha ou metade em um sucesso.

O vento congela líquidos não-mágicos na área que não estão sendo vestidos ou carregados.

[dano, utilidade]

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

Etc.

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]

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

LDJ

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

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 300 (+ 20 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d4

Dmg/effect: elemental

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

Melhorar Magia. Você pode gastar mais 500 de mana e mais 30 de mana por turno para transformar o d4 em d6. Você pode gastar mais 1500 de mana e mais 50 de mana por turno para transformar o d6 em d8. Você pode gastar mais 5000 de mana e mais 100 de mana por turno para transformar o d8 em d10.

[arma, buff, dano]

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

LDJ

Escudo Protetor (*Shield of Faith*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

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

Mana: 350 (+ 10 a cada minuto)

Duração: concentração, até 10 minuto

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

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

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

[buff, defesa]

[bardo, mago, xamã]

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, xamã]

LDJ

Mísseis Mágicos (*Magic Missile*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 350

Duração: instantânea

Dano: 1d4 + 1

Dmg/effect: elemental

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

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

[dano]

[arqueiro, bardo, mago, xamã]

LDJ

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, mago, xamã]

L D J

Orbe Elemental (*Chromatic Orb*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: VS

Mana: 400

Duração: instantânea

Dano: 3d8

Attack/Save: distância

Dmg/effect: elemental

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

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

[dano, distância]

[arqueiro, bardo, mago, xamã]

L D J

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, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

L D J

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, mago, monge, xamã]

L D J

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]

[bardo, xamã]

L D J

Raio de Caos (*Chaos Bolt*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 600

Duração: instantânea

Dano: 2d8 + 1d6

Attack/Save: distância

Dmg/effect: elemental

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

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

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

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

[arma, corpo-a-corpo, dano]

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

Xanathar

Salto (*Jump*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*uma perna de gafanhoto*)

Mana: 200

Duração: 1 minuto

Você toca uma criatura. A distância de salto da criatura é triplicada até a magia acabar.

[buff, toque]

[ladino, mago, monge, xamã]

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, guerreiro, mago, monge, xamã]

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, xamã]

LDJ

Alterar-se (*Alter Self*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 600 (*+ 15 a cada 5 minutos*)

Duração: concentração, até 1 hora

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

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

Mudar Aparência. [Ilusão] Você transforma sua aparência. Você decide com o que você parece,

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

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

[buff, dano, exploração, utilidade]

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

LDJ

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, guerreiro, ladino, mago, xamã]

LDJ

Arma Mágica (*Magic Weapon*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 750 (+ 10 a cada 5 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

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

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

[arma, buff, dano, toque]

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

LDJ

Espírito Curativo (*Healing Spirits*) lvl 2

Escola(s): elemental, invocação, espiritual (*água, terra, luz*)

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 700 (+ 15 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d6

Você invoca um espírito de natureza para confortar os feridos. O espírito intangível aparece em um espaço que é um cubo de 1,5 metros você pode ver dentro do alcance. O espírito parece uma besta ou fada transparente (sua escolha).

Até que a magia termine, sempre que você ou uma criatura que você pode ver se move para o espaço do espírito pela primeira vez em um turno, ou começa seu turno lá, você pode fazer com que o espírito restaure 1d6 pontos de vida dessa criatura (não é necessária nenhuma ação). O espírito não pode curar construtos ou mortos-vivos. Como uma ação bônus na sua vez, você pode mover o espírito até 9 metros para um espaço dentro do alcance que você pode ver.

Melhorar Magia. Para cada 1000 pontos de mana adicionais gastos, você pode adicionar mais 1d6 à cura do espírito, até um máximo de 3d6 adicionais.

[cura]

[bardo, monge, xamã]

LDJ

Flecha Perfurante (*Custom*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

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

Mana: 650

Duração: instantânea

Dano: 2d8

Attack/Save: STR Save

Dmg/effect: elemental

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

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

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

[arma, dano, distância]

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

LDJ

Invocar Fera (*Summon Beast*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Mana: 800

Duração: 1 hora

Você convoca um espírito feral. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Feral. Quando você conjura a magia, escolha um tipo de ambiente: Ar, Terra ou Água. A criatura se assemelha a um animal a sua escolha que vive nesse tipo de habitat, o que determina algumas características no bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A criatura é uma aliada para você e seus companheiros. Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação,

ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo. Em círculos superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3° círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia. (MAGIA INCOMPLETA. SERÁ REVISADA DEPOIS DE CRIAR O XAMÃ)

[dano]

[bardo, bruxo, feiticeiro, mago, xamã]

Tasha

Oração Curativa (*Prayer of Healing*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 10 minutos

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Mana: 750

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: fogo

Até seis criaturas, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, recuperam uma quantidade de pontos de vida igual a 2d8 + seu modificador de habilidade de conjuração, cada uma. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

Melhorar Magia. Para cada 700 de mana adicionais gastos, adicione 1d8 à cura, até um máximo de 5d8 adicionais.

[cura]

[bardo, mago, monge, xamã]

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]

[mago, monge, xamã]

LDJ

Restauração Menor (*Lesser Restoration*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 800

Duração: instantânea

Você toca uma criatura e pode ou acabar com uma doença ou uma condição que a esteja afligindo. A condição pode ser cega, surda, paralisada ou envenenada.

[buff, defesa]

[arqueiro, bardo, mago, monge, xamã]

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, xamã]

LDJ