

Magias de
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

April 26, 2022

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 a 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 a distância contra o novo e role novamente o dano, fazendo com que a magia possa novamente saltar para outro alvo.

[Corpo-a-corpo] Você pode, ao invés de realizar um ataque à distância, utilizar uma arma corpo-a-corpo para fazer um 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.

[dano]

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

Xanathar

Pés Leves (Recuo Acelerado) (*Expeditious Retreat*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 250 (+ 10 por minuto)

Duração: concentração, até 10 minutos

Essa magia permite que você se mova a um ritmo incrível. Quando você a conjura, a partir de então, você pode, com uma ação bônus em cada um de seus turnos até a magia terminar, realizar a ação de Disparada.

[buff]

[clérigo, guerreiro, ladino, monge, paladino]

LDJ

Queda Suave (*Feather Fall*) lvl 1

Escola(s): elemental (*ar, luz*)

Tempo conjuração: 1 reação

Alcance: 18 metros

Componentes: VM (*uma pequena pena ou penugem similar*)

Mana: 200

Duração: 1 minuto

Escolha até cinco criaturas caindo, dentro do alcance. A taxa de descendência de uma criatura caindo é reduzida para 18 metros por rodada, até o fim da magia. Se a criatura aterrissar antes da magia acabar, ela não sofre nenhum dano de queda, pode aterrissar em pé e a magia termina para essa criatura.

[exploração, utilidade]

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

LDJ

Armadura Arcana (*Mage Armor*) lvl 1

Escola(s): elemental, musical, 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]

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

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]

[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.

[buff, dano]

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

LDJ

Escudo Arcano (*Shield*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 reação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 350

Duração: instantânea

Uma barreira de energia aparece e protege você.

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

Você não pode usar essa magia junto com outros escudos mágicos. **Melhorar Magia.** Você pode gastar mais 500 mana para transformar o efeito em +4 ou então mais 2000 de mana para transformar o efeito em +5.

[defesa]

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

LDJ

Golpe de Zephyr (*Zephyr Strike*) lvl 1

Escola(s): elemental (*ar*)

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: V

Mana: 200 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d8

Dmg/effect: ar

Você se move como o vento. Até o fim da magia, seu movimento não provoca ataques de oportunidade.

Uma vez até o fim da magia, você pode se dar vantagem em uma rolagem de ataque com arma no seu turno. Esse ataque infringe 1d8 de dano de ar extra caso acerte. Não importa se acertar ou errar, sua velocidade de deslocamento aumenta em 9 metros até o final desse turno.

[buff, dano]

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

Xanathar