

Magias de
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

April 21, 2022

Absorver Elementos (*Absorve Elements*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*sombras*)**Tempo conjuração:** 1 reação**Alcance:** pessoal**Componentes:** S**Mana:** 350**Duração:** 1 rodada**Dano:** 1d6**Dmg/effect:** elemental

A magia reverte parte da energia recebida, minimizando seu efeito em você e armazenando-a no seu próximo ataque corpo-a-corpo. Se você recebe um dano elemental, você pode usar sua reação para diminuir o dano pela metade. Além disso, da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo no seu próximo turno, o alvo sofre 1d6 de dano extra do tipo relacionado e a magia termina.

Melhorar Magia. A cada 500 de mana que você gasta a mais para conjurar essa magia, você adiciona 1d6 a mais (máximo de 5).

[dano, defesa]

[clérigo, paladino]

*Xanathar***Espiro Ácido (*Acid Splash*)** - truque**Escola(s):** elemental (*veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VS**Mana:** 50**Duração:** instantânea**Dano:** 1d6**Attack/Save:** DEX Save**Dmg/effect:** ácido

Você arremessa uma bolha de ácido. Escolha uma criatura dentro do alcance, ou escolha duas criaturas dentro do alcance que estejam a 1,5 metro uma da outra.

Um alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano ácido.

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

[dano]

[ladino, mago]

*LDJ***Alarme (*Alarm*)** lvl 1 - ritual**Escola(s):** musical**Tempo conjuração:** 1 minuto**Alcance:** 9 metros

Componentes: VSM (*um pequeno sino e um pequeno fio de prata*)

Mana: 200**Duração:** 8 horas

Você coloca um alarme para intrusos desavisados.

Escolha uma porta, uma janela ou uma área dentro do alcance que não seja maior que 6 metros cúbicos. Até a magia acabar, um alarme alerta você sempre que uma criatura Miúda ou maior tocarem ou entrarem na área protegida. Quando você conjura a magia, você pode designar as criaturas que não ativarão o alarme. Você também escolhe se o alarme será mental ou audível.

Um alarme mental alerta você com um silvo na sua mente, se você estiver a até de 1,5 quilômetro da área protegida. Esse silvo acordará você se você estiver dormindo.

Um alarme audível produz o som de um sino de mão por 10 minutos num raio de 18 metros.

[detecção, utilidade]

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

*LDJ***Amizade Animal (*Animal Friendship*)** lvl 1**Escola(s):** musical**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 9 metros**Componentes:** VSM (*um punhado de comida*)**Mana:** 200**Duração:** 24 horas**Attack/Save:** WIS Save

Essa magia deixa você convencer uma besta que você não quer prejudicar. Escolha uma besta que você possa ver dentro do alcance. Ela deve ver e ouvir você. Se a Inteligência da besta for 4 ou maior, a magia falha. Do contrário, a besta deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração da magia. Se você ou um dos seus companheiros ferir o alvo, a magia termina.

Melhorar Magia. A cada 400 de mana adicional que você gastar, você pode afetar uma besta adicional até o máximo de 5.

[controle, social]

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

*LDJ***Armadura de Agathys (*Armor of Agathys*)** lvl 1

Escola(s): elemental (*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, bruxo, clérigo, feiticeiro, mago, monge, paladino]

LDJ

Braços de Hadar (*Arms of Hadar*) lvl 1

Escola(s): elemental (*sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: VS

Mana: 500

Duração: instantânea

Dano: 2d6

Attack/Save: STR Save

Dmg/effect: necrótico

Você invoca o poder de Hadar, o Faminto Sombrio.

Tentáculos de energia negra brotam de você e golpeiam todas as criaturas a até 3 metros de você. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, o alvo sofre 2d6 de dano necrótico e não pode fazer reações até o próximo turno dela. Em um sucesso, uma criatura sofre metade do dano e não sofre qualquer outro efeito.

Melhorar Magia. Para cada 600 de mana adicionais gastos, o dano aumenta 1d6 até um máximo de 5d6 adicionais.

[dano]

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

LDJ

Perdição (*Bane*) lvl 1

Escola(s): musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VSM (*uma gota de sangue*)

Mana: 350 (+ 75 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Attack/Save: CHA Save

Até três criaturas, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, devem realizar um teste de resistência de Carisma. Sempre que um alvo que falhou nessa resistência realizar uma jogada de ataque ou um teste de resistência antes da magia acabar, o alvo deve rolar 1d4 e subtrair o valor rolado da jogada de ataque ou teste de resistência.

Melhorar Magia: Para cada 500 de mana adicional gasto, mais uma criatura é afetada até um máximo de 5. Você pode gastar mais 500 para cada criatura

criatura afetada para transformar o d4 em d6.

[debuff]

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

LDJ

Vínculo com a Besta (*Beast Bond*) lvl 1

Escola(s): psíquica

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*um tufo de pelos envolto por um pano*)

Mana: 150 (+ 10 por minuto)

Duração: concentração, até 10 minutos

Você estabelece um elo telepático com uma besta que você tocar que seja amigável a você ou que esteja enfeitiçada por você. A magia falha se o valor de Inteligência da besta for 4 ou maior. Até a magia acabar, o elo permanece ativo contato que você e a besta tenham linha de visão um do outro. Através do elo, a besta pode compreender suas mensagens telepáticas para ela e pode comunicar telepaticamente emoções e conceitos simples de volta para você.

Enquanto o elo estiver ativo, a besta ganha vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura a até 1,5 metros de você que você possa ver.

[buff, comunicação]

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

Xanathar

Proteção contra Lâminas (*Blade Ward*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 100

Duração: 1 rodada

[Ar] Você estende sua mão e traça uma parede de vento que te protege.

Água

Você cria um fluxo de água ao seu redor, protegendo sua pele de lâminas.

Terra

Você torna sua pele mais resistente, como uma rocha.

Metal

Você torna sua pele mais resistente, como metal.

Até seu próximo turno, você tem resistência contra dano de concussão, cortante e perfurante de ataques com armas não-mágicas.

[combate, defesa]

[bardo, mago]

LDJ

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

LDJ

Lâmina Estrondosa (*Booming Blade*) - truque**Escola(s):** elemental (*relâmpago, ar, luz, sombras*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** VSM (*arma marcial corpo-a-corpo*)**Mana:** 100**Duração:** 1 rodada**Dano:** 1d8**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 então fica envolvido em energia estrondosa até o começo do seu próximo turno. Se o alvo se mover 1,5m ou mais de forma voluntária após isso, ele recebe 1d8 de dano do seu elemento e a magia se encerra.

O dano da magia aumenta quando você alcança certos níveis. No 5º nível, o ataque corpo a corpo provoca 1d8 de dano adicional se acertar, e o dano que o alvo recebe por se mover aumenta para 2d8. Ambos os danos aumentam em 1d8 no 11º nível (2d8 e 3d8) e novamente no 17º nível (3d8 e 4d8).

[arma, combate, controle, corpo-a-corpo, dano]

[guerreiro, ladino, paladino]

Tasha

Mãos Flamejantes (*Burning Hands*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*fogo, sombras, relâmpago, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal (cone de 4,5 metros)**Componentes:** VS**Mana:** 400**Duração:** instantânea**Dano:** 3d6**Attack/Save:** DEX Save**Dmg/effect:** fogo

Enquanto você mantiver suas mãos com os polegares juntos e os dedos abertos, uma fino leque de chamas emerge das pontas dos seus dedos erguidos. Cada criatura num cone de 4,5 metros deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d6 de dano elemental se falhar no teste, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área que não esteja sendo vestido ou carregado.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana a mais gasto, adicione 1d6 ao dano até um máximo de 5 dados extras.

[dano]

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

LDJ

Catapulta (*Catapult*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*terra, luz, sombras, metal*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 45 metros**Componentes:** S**Mana:** 400**Duração:** instantânea**Dano:** 3d8**Attack/Save:** DEX Save**Dmg/effect:** concussão

Você cria uma pedra pesando entre 0,5 e 2,5 quilos. A pedra voa em linha reta até 18 metros na direção que você escolher, antes de cair no chão, parando prematuramente se atingir uma superfície sólida. Se a pedra puder atingir uma criatura, a criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a pedra atinge o alvo e para de se mover. Em qualquer caso, tanto a pedra quanto a criatura ou superfície sólida sofrem 3d8 de dano de concussão.

Melhorar Magia. A cada 600 de mana adicional gasto, o peso total da pedra pode aumentar em 2,5 quilos e o dano aumenta em 1d8 com um máximo de 5d8 adicionais.

[controle, dano]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, mago]

Xanathar

Causar Medo (*Cause Fear*) lvl 1**Escola(s):** psíquica**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** V**Mana:** 250 (+ 25 por turno)**Duração:** concentração, até 1 minuto**Dano:** 1d6**Attack/Save:** WIS Save

Dmg/effect: amedrontado

Você desperta o senso de mortalidade em uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo precisa ser bem sucedido em teste de resistência de Sabedoria ou se tornará amedrontado por você até que a magia termine. O alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência ao fim de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicionais gastos, você adiciona uma criatura extra como alvo, com um máximo de 7 alvos. As criaturas precisam estar a no máximo 9 metros uma da outra quando você as incluir como alvos.

[controle, debuff]

[bardo, bruxo, clérigo, feiticeiro, mago]

Xanathar

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

Enfeitiçar Pessoa (*Charm Person*) lvl 1

Escola(s): psíquica, musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 400

Duração: 1 hora

Attack/Save: WIS Save

Dmg/effect: enfeitiçado

Você tenta enfeitiçar um humanoide que você possa ver dentro do alcance. Ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, e recebe vantagem nesse teste se você ou seus companheiros estiverem lutando com ele. Se ele falhar, ficará enfeitiçado por você até a magia acabar ou até você ou seus companheiros fizerem qualquer coisa nociva contra ele. A criatura enfeitiçada reconhece você como um conhecido amigável. Quando a magia acabar, a criatura saberá que foi enfeitiçada por você.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicionais gastos, você pode afetar mais uma humanoide até um máximo de 5 humanoides. Para cada 500 de mana adicionais gastos por humanoide afetado, você pode estender o tempo de duração em 1 hora, até um máximo de 5 horas. Gastando 2500 de mana por humanoide afetado, você pode remover a parte da magia que fala que a criatura saberá que foi enfeitiçada por você.

[controle, debuff, social]

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

LDJ

Toque Arrepiante (*Chill Touch*) - truque

Escola(s): necromancia

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 100

Duração: 1 rodada

Dano: 1d8

Dmg/effect: necrótico

Você cria uma mão esquelética fantasmagórica no espaço de uma criatura, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra a criatura para afeta-la com o frio sepulcral. Se atingir, a criatura sofre 1d8 de dano necrótico e não poderá recuperar pontos de vida até o início do seu próximo turno. Até lá, a mão ficará presa ao alvo.

Se você atingir um alvo morto-vivo, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque contra você até o final do seu próximo turno.

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

[corpo-a-corpo, dano]

[bruxo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago]

LDJ

LDJ

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]

[bardo, bruxo, feiticeiro, mago]

LDJ

Flash (*Color Spray*) lvl 1

Escola(s): elemental (*sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal (cone de 4,5 metros)

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

Mana: 300

Duração: 2 rodadas

Attack/Save: WIS Save

Dmg/effect: amedrontado

Um feixe de luzes negras surge da sua mão. Role 6d10; o total é a quantidade de pontos de vida de criaturas que essa magia pode afetar. As criaturas num cone de 4,5 metros, originado de você, são afetadas em ordem ascendente dos seus pontos de vida (ignorando criaturas inconsciente e que não podem ver).

Começando com as criaturas que tiverem menos pontos de vida, cada criatura afetada por essa magia deve fazer um teste de Sabedoria CD 8 + seu modificador de magia. Se falhar, ficará amedrontada até o fim da magia. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de considerar os pontos de vida da próxima criatura. Os pontos de vida de uma criatura devem ser iguais ou menores que o total restante para que essa criatura seja afetada

Melhorar Magia. Você pode gastar 500 de mana adicionais para receber 2d10 extras até um limite de 10d10 extras. Você pode gastar 1500 de mana adicionais para fazer o efeito durar mais uma rodada até um máximo de 3 rodadas.

[controle, debuff]

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

Flash (*Color Spray*) lvl 1

Escola(s): elemental (*luz*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal (cone de 4,5 metros)

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

Mana: 300

Duração: 1 rodada

Dmg/effect: cego

Um feixe de luzes surge da sua mão. Role 6d10; o total é a quantidade de pontos de vida de criaturas que essa magia pode afetar. As criaturas num cone de 4,5 metros, originado de você, são afetadas em ordem ascendente dos seus pontos de vida (ignorando criaturas inconsciente e que não podem ver).

Começando com as criaturas que tiverem menos pontos de vida, cada criatura afetada por essa magia ficará cega até o fim da magia. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de considerar os pontos de vida da próxima criatura. Os pontos de vida de uma criatura devem ser iguais ou menores que o total restante para que essa criatura seja afetada

Melhorar Magia. Você pode gastar 500 de mana adicionais para receber 2d10 extras até um limite de 10d10 extras. Você pode gastar 1500 de mana adicionais para fazer o efeito durar mais uma rodada até um máximo de 3 rodadas.

[controle, debuff]

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

LDJ

Comando (*Command*) lvl 1

Escola(s): psíquica

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: V

Mana: 300

Duração: instantânea

Attack/Save: WIS Save

Você pronuncia uma palavra de comando para uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou seguirá seu comando no próximo turno dele. A magia não tem efeito se o alvo for um morto-vivo, se ele não entender seu idioma ou se o comando for diretamente nocivo a ele.

Alguns comandos típicos e seus efeitos a seguir. Você pode proferir um comando diferente dos descritos aqui. Se o fizer, o Mestre descreve como o alvo reage. Se o alvo não puder cumprir o comando, a magia termina.

Aproxime-se. O alvo se move para próximo de você o máximo que puder na rota mais direta, terminando seu turno, se ele se mover a até 1,5 metro de você.

Largue. O alvo larga o que quer que ele esteja segurando, e termina seu turno.

Fuja. O alvo gasta seu turno se movendo para longe de você da forma mais rápida que puder.

Deite-se. O alvo deita-se no chão e então, termina seu turno.

Parado. O alvo não se move e não realiza nenhuma ação. Uma criatura voadora continua no alto, considerando que ela seja capaz de fazê-lo. Se ela tiver que se mover para continuar no alto, ela voa a mínima distância necessária para permanecer no ar.

Melhorar Magia. Você pode gastar 500 de mana extra para adicionar mais uma criatura como alvo. As criaturas devem estar a 9 metros entre si para serem afetadas.

[controle, social]

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

LDJ

Duelo Compelido (*Compelled Duel*) lvl 1

Escola(s): receita

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*um conjuro de ferramentas de adivinhação - como ossos, bastões de marfim, dentes ou runas esculpidas - no valor de 100 po e um objeto do lugar que você deseja encontrar*)

Mana: 1000 (+ 100 por hora)

Duração: concentração, até 1 dia

Essa magia permite que você encontre a rota física mais curta e direta para um local específico estático, que você seja familiar, no mesmo plano de existência. Se você denominar um destino em outro plano de existência, um local que se mova (como uma fortaleza andante) ou um destino que não seja específico (como “o covil do dragão verde”), a magia falha.

Pela duração, contanto que você esteja no mesmo plano de existência do destino, você saberá o quão longe ele está e em que direção ele se encontra. Enquanto estiver viajando, sempre que você se deparar com uma escolha de trajetória no caminho, você automaticamente determina qual trajetória tem a rota mais curta e direta (mas não necessariamente a rota mais segura) para o destino

[utilidade]

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

LDJ

Compreender Idiomas (*Comprehend Languages*) lvl 1 - ritual

Escola(s): psíquica

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*uma pitada de fuligem e sal*)

Mana: 350

Duração: 1 hora

Pela duração, você compreende o significado literal de qualquer idioma falado que você ouvir. Você também compreende qualquer idioma escrito que vir, mas você deve tocar a superfície onde as palavras estão escritas.

Leva, aproximadamente, 1 minuto para ler uma página de texto.

Essa magia não decifra mensagens secretas em textos ou glifos, como um selo arcano, que não seja parte de um idioma escrito.

[social]

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

LDJ

Controlar Chamas (*Control Flames*) - truque

Escola(s): elemental (*fogo, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: S

Mana: 100 (+ 5 a cada 5 minutos)

Duração: instantânea ou 1 hora

Você escolhe uma chama não mágica que você possa ver, dentro do alcance, e que ocupe até um cubo de 1,5 metros. Você afeta ela de uma das seguintes formas:

- Você instantaneamente expande a chama em 1,5 metro em uma direção, considerando que exista madeira ou outro combustível no local novo.
- Você instantaneamente extingue as chamas dentro do cubo.
- Você dobra ou reduz à metade a área de luz plena e de penumbra emitida pela chama, muda a cor dela, ou ambos. As mudanças duram por 1 hora.
- Você faz com que formas simples - como um forma imprecisa de uma criatura, objeto inanimado ou local - apareçam dentro das chamas e se animem como você quiser. As formas duram por 1 hora.

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 efeito desses com uma ação.

[controle, utilidade]

[bruxo, feiticeiro, mago]

Xanathar

Criar Fogueira Instantânea (*Create Bonfire*)

- truque

Escola(s): elemental (*fogo, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d8

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: fogo

Você cria uma fogueira no solo em um ponto que você possa ver, dentro do alcance. A fogueira preenche um cubo de 1,5 metros. Qualquer criatura no espaço da fogueira quando você a conjura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano de fogo.

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

[dano]

[clérigo, guerreiro, ladino, paladino]

Xanathar

Criar Fogueira (*Create Bonfire*) - truque

Escola(s): elemental (*fogo, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 100 (+ 25 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d8

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: fogo

Você cria uma fogueira no solo em um ponto que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, a fogueira preenche um cubo de 1,5 metros. Qualquer criatura no espaço da fogueira quando você a conjura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano de fogo. Uma criatura também deve realizar o teste de resistência quando entrar no espaço da fogueira pela primeira vez em um turno, ou terminar seu turno nela.

Você gasta mais 25 de mana por turno para continuar se concentrando na magia.

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

[controle, dano]

[bruxo, feiticeiro, mago]

Xanathar

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]

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

LDJ

Curar Ferimentos (*Cure Wounds*) lvl 1

Escola(s): elemental (*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]

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

LDJ

Globos de Luz (*Dancing Lights*) - truque

Escola(s): elemental (*luz, fogo, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VSM (*um pouco de fósforo ou wychwood ou um inseto luminoso*)

Mana: 50 (+ 5 por turno, 25 para mover)

Duração: concentração, até 1 minuto

Você cria até quatro luzes do tamanho de tochas dentro do alcance, fazendo-as parecerem tochas, lanternas ou esferas luminosas que flutuam no ar pela duração. Você também pode combinar as quatro luzes em uma forma luminosa, vagamente humanoide, de tamanho Médio. Qualquer que seja a forma que você escolher, cada luz produz penumbra num raio de 3 metros.

Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover as luzes, até 18 metros, para um novo local dentro do alcance. Uma luz deve estar a, pelo menos, 6 metros

de outra luz criada por essa magia e uma luz some se exceder o alcance da magia.

[Sombras] Todos os alcances de iluminação descritos anteriormente são metade para um Mago das Sombras.

Você gasta 5 de mana por turno para manter essa magia ativa.

Você gasta 25 de mana caso queira mover as luzes.

[utilidade]

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

LDJ

Detectar o Bem e Mal (*Detect Evil and Good*) lvl 1

Escola(s): receita

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 200 (+ 10 por minuto)

Duração: concentração, até 10 minutos

Pela duração, você sabe se existe uma aberração, celestial, corruptor, elemental, fada ou morto-vivo, a até 9 metros de você, assim como onde a criatura está localizada. Similarmente, você sabe se existe um local ou objeto, a até 9 metros de você, que tenha sido consagrado ou profanado magicamente.

A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra.

[detecção]

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

LDJ

Detectar Magia (*Detect Magic*) lvl 1

Escola(s): receita

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 200 (+ 10 por minuto)

Duração: concentração, até 10 minutos

Pela duração, você sente a presença de magia a até 9 metros de você. Se você sentir magia dessa forma, você pode usar sua ação para ver uma aura suave em volta de qualquer criatura ou objeto visível, na área que carrega magia, e você descobre a escolha de magia, se houver uma.

A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra.

[detecção]

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

LDJ

Detectar Veneno e Doença (*Detect Poison and Disease*) lvl 1

Escola(s): receita

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 200 (+ 10 por minuto)

Duração: concentração, até 10 minutos

Pela duração, você sente a presença e localização de venenos, criaturas venenosas e doenças a até 9 metros de você. Você também identifica o tipo de veneno, criatura venenosa ou doença em cada caso.

A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra.

Ao utilizar a magia, role 1d20 e some seu modificador de conjuração. Se o veneno ou doença foi criado por um mago do veneno, sua rolagem deve dar 10 + o modificador de conjuração do mago para você detectar a presença e deve dar 15 + o modificador de conjuração do mago para você identificar o tipo.

[detecção]

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

LDJ

Disfarçar-se (*Disguise Self*) lvl 1

Escola(s): ilusionista

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 200 (+ 20 a cada 10 minutos)

Duração: 1 hora

Attack/Save: INT Test

Você faz com que você mesmo – incluindo suas roupas, armadura, armas e outros pertences no seu personagem – pareça diferente até a magia acabar ou até você usar sua ação para dispensa-la. Você pode se parecer 30 centímetros mais baixo ou mais alto, e pode parecer magro, gordo ou entre ambos. Você não pode mudar o tipo do seu corpo, portanto, você deve adotar uma forma que tenha a mesma disposição básica de membros. No mais, a extensão da sua ilusão cabe a você.

As mudanças criadas por essa magia não conseguem se sustentar perante uma inspeção física. Por exemplo, se você usar essa magia para adicionar um chapéu ao seu visual, objetos que passarem pelo chapéu e qualquer um que tocá-lo não sentirá nada ou sentirá sua cabeça e cabelo. Se você usar essa magia para aparentar ser mais magro do que é, a mão de alguém que a erguer para tocar em você, irá esbarrar em você enquanto ainda está, aparentemente, está no ar.

Para perceber que você está disfarçado, uma criatura pode usar a ação dela para inspecionar sua aparência e deve ser bem sucedida em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da sua magia

[dano]

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

LDJ

Sussorros Dissonantes (*Dissonant Whispers*) lvl 1

Escola(s): musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Mana: 350

Duração: instantânea

Dano: 3d6

Attack/Save: WIS Save

Dmg/effect: psíquico

Você sussurra uma melodia dissonante que apenas uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance pode ouvir, causando-lhe uma terrível dor. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele sofrerá 3d6 de dano psíquico e deve, imediatamente, usar sua reação, se disponível, para se mover para o mais longe possível de você. A criatura não se moverá para um terreno obviamente perigoso, como uma fogueira ou abismo. Se obtiver sucesso na resistência, o alvo sofre metade do dano e não precisa se afastar de você. Uma criatura surda obtém sucesso automaticamente na sua resistência.

Melhorar Magia. Você pode adicionar mais uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance para cada 500 de mana até um máximo de 5 criaturas adicionais. Além disso, você pode adicionar mais 1d6 de dano para cada 500 de mana adicionais até um máximo de 5d6.

[controle, dano]

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

LDJ

Distorcer Valor (*Distort Value*) lvl 1

Escola(s): ilusionista

Tempo conjuração: 1 minuto

Alcance: toque

Componentes: V

Mana: 250

Duração: 8 horas

Attack/Save: INT Save

Você conjura essa magia em um objeto com não mais que 30 cm em qualquer dimensão e ou dobra o valor percebido do objeto ao adicionar um floreio ilusório ou reduz pela metade o valor percebido do objeto com amassados e arranhões ilusórios. Qualquer pessoa ex-

aminando o objeto deve rolar um Teste de Investigação contra seu CD de magia.

Melhorar Magia. Você pode gastar mais 500 de mana para adicionar mais 30 cm de dimensão ao item.

[social, utilidade]

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

LDJ

Auxílio Elemental (*Divine Favor*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 200

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d4

Dmg/effect: elemental

Você conjura uma força elemental ao redor da sua arma, fraca mais nociva. Até o fim da magia, seus ataques com arma causam 1d4 de dano elemental extra ao atingirem.

[buff, dano]

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

LDJ

Tremor de Terra (*Earth Tremor*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: VS

Mana: 350

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: concussão

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

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

[combate, controle, dano]

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

Custom

Rajada Mística (*Eldritch Blast*) - truque

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

relâmpago)

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.

Caso você utilize apenas uma mão para fazer o ataque, o dano cai pela metade.

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]

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

LDJ

Golpe Constritor (*Ensnaring Strike*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: V

Mana: 400

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d6

Attack/Save: STR Save

Dmg/effect: perfurante

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque com arma, antes do final da magia, um emaranhado maciço de vinhas espinhentas elementais aparecem no local do impacto e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou ficará impedido pelas vinhas mágicas, até o fim da magia. Uma criatura Grande ou maior tem vantagem no seu teste de resistência. Se o alvo for bem sucedido na resistência, as vinhas murcharão.

Enquanto estiver impedido pela magia, um alvo sofre 1d6 de dano perfurante no início de cada um dos turnos dele. Uma criatura impedida pelas vinhas ou uma que possa tocar a criatura, pode usar sua ação para realizar um teste de Força contra a CD da magia. Num sucesso, o alvo é libertado.

Melhorar Magia. Você pode gastar 500 de mana extras para adicionar 1d6 no dano até um máximo de 5d6 adicionais.

[combate, controle, dano]

[ladino, monge, paladino]

LDJ

Construção (*Entangle*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: VS

Mana: 400

Duração: concentração, até 1 minuto

Attack/Save: STR Save

Ervas e vinhas poderosas brotam do solo num quadrado de 6 metros a partir de um ponto dentro do alcance. Pela duração, essas plantas transformam o solo na área em terreno difícil.

Uma criatura na área quando você conjurar a magia deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou ficará impedida pelo emaranhado de plantas, até a magia acabar. Uma criatura impedida pelas plantas pode usar sua ação para realizar um teste de Força, contra a CD da magia. Se for bem sucedido, irá se libertar.

Quando a magia termina, as plantas conjuradas murcharão.

[controle]

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

LDJ

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

Fogo das Fadas (*Faerie Fire*) lvl 1

Escola(s): elemental (*luz*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Mana: 200 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Attack/Save: DEX Save

Cada objeto num cubo de 6 metros dentro do alcance

fica delineado com luz azul, verde ou violeta (à sua escolha).

Qualquer criatura na área, quando a magia é conjurada, também fica delineada com luz, se falhar num teste de resistência de Destreza. Pela duração, os objetos e criaturas afetadas emitem penumbra num raio de 3 metros.

Qualquer jogada de ataque contra uma criatura afetada ou objeto tem vantagem, se o atacante puder ver o alvo e, a criatura afetada ou objeto não recebe benefício por estar invisível

[debuff]

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

LDJ

Falsa Vida (*False Life*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*uma pequena quantidade de álcool*)

Mana: 400

Duração: 1 hora

Você envolve-se com uma aura sombria e ganha 1d4 + 4 pontos de vida temporários pela duração da magia.

Melhorar Magia. Você pode gastar 500 extras para adicionar 5 pontos de vida até um máximo de 20 pontos de vida adicionais.

[buff]

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

Convocar Familiar (*Find Familiar*) lvl 1

Escola(s): invocação

Tempo conjuração: 1 hora

Alcance: 3 metros

Componentes: VSM (*carvão, incenso e ervas no valor de 10 po, que devem ser consumidos pelo fogo em um braseiro de bronze*)

Mana: 700

Duração: instantânea

Você adquire os serviços de uma familiar, um espírito que toma a forma de um animal, à sua escolha: aranha, caranguejo, cavalo marinho, coruja, corvo, doninha, gato, falcão, lagarto, morcego, peixe (arenque), polvo, rato, rã (sapo) ou serpente venenosa. Aparecendo em um espaço desocupado dentro do alcance, o familiar tem as mesmas estatísticas da forma escolhida, no entanto, ele é um celestial, corruptor ou fada (à sua escolha) ao invés de uma besta.

Seu familiar até independentemente de você, mas ele sempre obedece aos seus comandos. Em combate, ele rola sua própria iniciativa e age no seu próprio turno. Um familiar não pode atacar, mas ele pode realizar outras ações, como de costume.

Quando um familiar cai a 0 pontos de vida, ele desaparece, não deixando qualquer corpo físico para trás. Ele reaparece depois de você conjurar essa magia novamente.

Enquanto seu familiar estiver a até 30 metros de você, você pode se comunicar telepaticamente com ele. Além disso, com uma ação e 50 de mana, você pode ver através dos olhos do familiar e ouvir através dos ouvidos dele, até o início do seu próximo turno, adquirindo os benefícios de qualquer sentido especial que o familiar possua. Durante esse período, você estará cego e surdo em relação aos seus próprios sentidos.

Com uma ação, você pode, temporariamente, dispensar seu familiar. Ele desaparece dentro seu Plano Astral, onde ele aguarda sua convocação. Alternativamente, você pode dispensá-lo para sempre. Com uma ação e 50 de mana, enquanto ele estiver temporariamente dispensado, você pode fazê-lo reaparecer em qualquer espaço desocupado a até 9 metros de você.

Você não pode ter mais de um familiar por vez. Se você conjurar essa magia enquanto já tiver um familiar, ao invés disso, você faz seu familiar existente adotar uma nova forma. Escolha uma das formas da lista acima. Seu familiar se transforma na criatura escolhida.

Finalmente, quando você conjura uma magia com alcance de toque, seu familiar pode transmitir a magia, como se ele tivesse conjurado ela. Seu familiar precisa estar a até 30 metros de você e deve usar a reação dele para transmitir a magia quando você a conjurar. Se a magia necessitar de uma jogada de ataque, você usa seu modificador de ataque para essa jogada.

[utilidade]

[bruxo, feiticeiro, mago]

LDJ

Raio de Fogo (*Fire Bolt*) - truque**Escola(s):** elemental (*fogo, sombras, luz*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 36 metros**Componentes:** VS**Mana:** 150**Duração:** instantânea**Dano:** 1d10**Attack/Save:** distância**Dmg/effect:** elemental

Você arremessa um cisco elemental em uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de elemental.

[Fogo—Sombras] Um objeto inflamável atingido por essa magia, incendeia se não estiver sendo vestido ou carregado.

O dano dessa magia aumenta em 1d10 quando você alcança o 5° nível (2d10), 11° nível (3d10) e 17° nível (4d10).

[combate, dano]

[bardo, bruxo, 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.

[exploração, utilidade]

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

LDJ

Névoa Obscurecente (*Fog Cloud*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*água, sombras, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 36 metros**Componentes:** VS**Mana:** 200 (+ 10 a cada 5 minutos)**Duração:** concentração, até 1 hora**Dano:** 1d6**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. Caso o elemento da névoa seja Sombras, Metal ou 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 névoa 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, bruxo, clérigo, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino]

LDJ

Amizade (*Friends*) - truque**Escola(s):** psíquica**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** SM (*uma pequena quantidade de maquiagem*)**Mana:** 100**Duração:** concentração, até 1 minuto

Pela duração, você terá vantagem em todos os testes de Carisma direcionados a uma criatura, à sua escolha, que não seja hostil a você. Quando a magia acabar, a criatura perceberá que você usou magia para influenciar o humor dela, e ficará hostil a você. Uma criatura propensa a violência irá atacar você. Outra criatura pode buscar outras formas de retaliação (a critério do Mestre), dependendo da natureza da sua interação com ela. Ao final da magia, você gasta mais 100 pontos de mana.

[buff]

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

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]

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

IcewindDale

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]

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

Xanathar

Área Escorregadia (*Grease*) lvl 1

Escola(s): elemental (*terra*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

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

Mana: 350

Duração: 1 minuto

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: caído

Se o terreno for de pedra, você transforma essa pedra em uma pedra extremamente polida em um quadrado de 3 metros centrado em um ponto, dentro do alcance,

tornando essa área terreno difícil pela duração.

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

[controle]

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

LDJ

Lâmina Elemental (*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: 200

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 a té 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.

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]

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

Tasha

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]

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

LDJ

Raio Guiador (*Guiding Boat*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 400

Duração: 1 rodada

Dano: 4d6

Dmg/effect: elemental

Um lampejo de luz se lança em direção de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 4d6 de dano radiante e, a próxima jogada de ataque contra esse alvo, antes do final do seu próximo turno, terá vantagem, graças a penumbra mística cintilando no alvo, até então.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicionais gastos, você pode adicionar 2d6 ao dano até um máximo de 6d6 adicionais. Você pode gastar mais mana para reforçar a penumbra mística e adicionar mais uma jogada de ataque a cada 300 de mana adicionais gastos, até um máximo de 3000 de mana.

[buff, dano]

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

LDJ

Lufada (*Gust*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 50

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]

[bardo, bruxo, feiticeiro, ladino, mago, monge]

Xanathar

Palavra Curativa (*Healing Word*) lvl 1

Escola(s): elemental (*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

Repreensão Infernal (*Hellish Rebuke*) lvl 1

Escola(s): elemental (*fogo, sombras, relâmpago, veneno*)

Tempo conjuração: 1 reação

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 350

Duração: instantânea

Dano: 2d10

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: elemental

Você aponta seu dedo e a criatura que causou dano a você é, momentaneamente, envolta por chamas infernais. A criatura deve realizar um teste de resistência

de Destreza. Ela sofre 2d10 de dano elemental se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. **Melhorar Magia.** Para cada 600 adicionais de mana gastos, você pode adicionar 1d10 no dano.

[dano]

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

LDJ

Heroísmo (*Heroism*) lvl 1

Escola(s): musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 200 (+ 20 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Uma criatura voluntária que você tocar é imbuída com bravura. Até a magia acabar, a criatura é imune a ser amedrontada e ganha pontos de vida temporários igual ao seu modificador de habilidade de conjuração, no início de cada turno dela. Quando a magia acabar, o alvo perde qualquer ponto de vida temporário restante dessa magia.

Melhorar Magia. Para cada 350 de mana adicionais (e gastando 10 a mais por turno), você pode adicionar mais uma criatura ao efeito da magia.

[buff]

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

LDJ

Bruxaria (*Hex*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*o olho petrificado de um tritão*)

Mana: 300 (+ 50 por criatura amaldiçoada)

Duração: concentração, até 1 hora

Dano: 1d6

Dmg/effect: necrótico

Você coloca uma maldição em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, você causa 1d6 de dano necrótico extra no alvo sempre que atingi-lo com um ataque. Além disso, escolha uma habilidade quando você conjurar a magia. O alvo tem desvantagem em testes de habilidade feitos com a habilidade escolhida. Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes da magia acabar, você pode usar uma ação bônus, no seu turno subsequente para amaldiçoar outra criatura.

Uma magia *remover maldição* conjurada no alvo acaba com a magia prematuramente. **Melhorar Magia.** A cada 1000 de mana adicionais, você pode adicionar 1d6 ao dano até um máximo de 5d6. A cada 3000 de mana adicionais, você pode adicionar uma desvantagem a mais, até um máximo de 2 desvantagens

extras. Para cada dado de dano extra, você gasta 50 a mais ao trocar de alvo. Para cada desvantagem extra, você gasta 200 a mais para trocar de alvo.

[dano, debuff]

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

LDJ

Riso Histérico de Tasha (*Hideous Laughter*) lvl 1

Escola(s): musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VSM (*pequenas tortas e uma pena que é balançada no ar*)

Mana: 200 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Attack/Save: WIS Save

Dmg/effect: incapacitado

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, acha tudo hilariantemente engraçado e cai na gargalhada, se essa magia afeta-la. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria ou cairá no chão, ficando incapacitado e incapaz de se levantar pela duração. Uma criatura com valor de Inteligência 4 ou inferior não é afetada.

Ao final de cada um dos turnos dela e toda vez que sofrer dano o alvo pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. O alvo terá vantagem no teste de resistência se ele for garantido por ele ter sofrido dano. Se obtiver sucesso, a magia acaba.

[controle, debuff]

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

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.

[corpo-a-corpo, dano]

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

LDJ

Identificação (*Identify*) lvl 1 - ritual

Escola(s): espiritual

Tempo conjuração: 1 minuto

Alcance: toque

Componentes: VSM (*uma perola valendo, no mínimo, 100 po e uma pena de coruja*)

Mana: 200

Duração: instantânea

Você escolhe um objeto que você deve tocar durante toda a conjuração da magia. Se ele for um item mágico ou algum outro objeto imbuído por magia, você descobre suas propriedades e como usá-lo, se exige sintonia para ser usado e quantas cargas ele tem, se aplicável. Você descobre se quaisquer magias estão afetando o item e quais eles são. Se o item foi criado por magia, você descobre que magia o criou.

Se você, ao invés, tocar uma criatura durante toda a conjuração, você descobre quais magias, se houver alguma, estão afetando-a atualmente.

[detecção]

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

LDJ

Escrita Ilusória (*Illusory Script*) lvl 1 - ritual

Escola(s): ilusionista

Tempo conjuração: 1 minuto

Alcance: toque

Componentes: SM (*uma tina à base de chumbo valendo, no mínimo, 10 po, que é consumida pela magia*)

Mana: 300

Duração: 10 dias

Você escreve em um pergaminho, papel ou qualquer outro material adequado e tinge ele com uma poderosa ilusão que permanece pela duração.

Para você e para qualquer criatura que você designar quando você conjura essa magia, a escrita parece normal, escrita com a sua caligrafia e transmite qualquer que seja a mensagem que você desejava quando escreveu o texto. Para todos os outros, a escrita aparece como se tivesse sido escrita com uma caligrafia desconhecida ou mágica que é inteligível. Alternativamente, você pode fazer a escrita parecer uma mensagem totalmente diferente, escrita com uma caligrafia e idioma diferentes, apesar de o idioma precisar ser um que você conheça.

No caso da magia ser dissipada, tanto a escrita original quanto a ilusória desaparecem.

Uma criatura com visão verdadeira pode ler a mensagem escondida.

[comunicação, social, utilidade]

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

LDJ

Infestação (*Infestation*) - truque

Escola(s): invocação

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VSM (*uma pulga viva*)

Mana: 100

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: veneno

Você provoca uma nuvem de ácaros, pulgas e outros parasitas a aparecer momentaneamente sobre uma criatura que você pode ver dentro alcance. O alvo deve ser bem-sucedido em teste de resistência de Constituição, ou sofre 1d6 de dano de veneno e se move 1,5 metros em uma direção aleatória, se ele pode se mover e sua velocidade é de pelo menos 1,5 metros. Role 1d4 pela direção: 1, norte; 2, sul; 3, leste; ou 4, oeste. Este movimento não provoca ataques de oportunidade, e se a direção rolada estiver bloqueada, o alvo não se move. O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

[controle, dano]

[bardo, bruxo, feiticeiro, ladino, mago]

Xanathar

Infligir Ferimentos (*Inflict Wounds*) lvl 1

Escola(s): necromancia

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 500

Duração: instantânea

Dano: 3d10

Attack/Save: corpo-a-corpo

Dmg/effect: necrótico

Faça um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura dentro do alcance. Se atingir, o alvo sofre 3d10 de dano necrótico.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicionais, adicione 1d10 ao dano até um máximo de 5d10. Você pode gastar 5000 de mana adicional e adicionar 1d4 total para acertar.

[dano]

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

LDJ

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]

[bruxo, feiticeiro, ladino, mago, monge]

LDJ

Luz (*Light*) - truque

Escola(s): elemental (*luz*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*um vaga-lume ou musgo fosforescente*)

Mana: 100 (+ 5 a cada 5 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

Attack/Save: DEX Save

Você toca um objeto que não tenha mais 3 metros em qualquer dimensão. Até a magia acabar, o objeto emite luz plena num raio de 6 metros e penumbra por 6 metros adicionais. Cobrir o objeto completamente com alguma coisa opaca bloqueará a luz. A magia termina se você conjura-la novamente ou dissipa-la com uma ação.

Se você tentar afetar um objeto segurado ou vestido por uma criatura hostil, a criatura deve ser bem sucedida num teste de Destreza para evitar a magia.

Você gasta 5 de mana a cada cinco minutos passados.

[utilidade]

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

LDJ

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).

[combate, controle, dano, distância]

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

Tasha

Passos Longos (*Longstrider*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*um pouco de barro*)

Mana: 200

Duração: 1 hora

Você toca uma criatura. O deslocamento da criatura aumenta em 3 metros até a magia acabar.

Melhorar Magia. Você pode gastar mais 500 de mana para aumentar em mais 3 metros e, depois, gastar mais 1500 para aumentar em mais 3 metros, totalizando 9 metros adicionais.

[buff]

[bruxo, feiticeiro, ladino, mago, monge]

LDJ

Armadura Arcana (*Mage Armor*) lvl 1

Escola(s): elemental (*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

Mãos Mágicas (*Mage Hand*) - truque

Escola(s): necromancia

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Uma mão espectral flutuante aparece num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A mão permanece pela duração ou até você dissipa-la com uma ação. A mão some se estiver a mais de 9 metros de você ou se você conjurar essa magia novamente.

Você pode usar sua ação para controlar a mão. Você pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, guardar ou pegar um

item de um recipiente aberto ou derramar o conteúdo de um frasco. Você pode mover a mão até 9 metros a cada vez que a usa.

A mão não pode atacar, ativar itens mágicos.

Você gasta 20 de mana para cada turno que passar, 50 de mana caso a mão esteja carregando algo que pese mais de 1 quilo e 100 caso ela esteja carregando algo com mais de três quilos. Se ela tentar carregar mais de 5 quilos, você deve fazer um teste de resistência de sua habilidade de conjuração CD 12 + a quantidade de quilos acima de 5. Além disso, você gasta 100 vezes a quantidade de quilos acima de 5 pontos de mana por turno.

[utilidade]

[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

Pedra Encantada (*Magic Stone*) - truque

Escola(s): elemental (*terra*)

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: toque

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

Mana: 50

Duração: 1 minuto

Dano: 1d6 + mod

Attack/Save: distância

Dmg/effect: concussão

Você toca de uma a três pedrinhas e as imbui com mágica. Você ou mais alguém pode realizar um ataque à distância com magia com uma dessas pedrinhas ao

arremessa-las ou dispara-las com uma funda. Se for arremessada, ela tem um alcance de 18 metros. Se mais alguém atacar com a pedrinha, esse atacante adiciona seu modificador de habilidade de conjuração, não o do atacante, à jogada de ataque. Se atingir, o alvo sofre dano de concussão igual a 1d6 + seu modificador de habilidade de conjuração. Atingindo ou errando, a magia então termina na pedra.

Se você conjurar essa magia novamente, ela acaba prematuramente em quaisquer pedrinhas que ainda estivessem sendo afetadas por ela.

[dano, distância, toque, utilidade]

[bardo, bruxo, feiticeiro, mago, monge]

Xanathar

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]

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

LDJ

Mensagem (*Message*) - truque

Escola(s): psíquica

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VSM (*um pedaço curto de fio de cobre*)

Mana: 100

Duração: 1 rodada

Você aponta seu dedo para uma criatura dentro do alcance e sussurra uma mensagem. O alvo (e apenas ele) ouviu a mensagem e pode responder com um sussurro que apenas você pode ouvir.

Você pode conjurar essa magia através de objetos sólidos se você tiver familiaridade com o alvo. Silêncio mágico, 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra bloqueiam a magia. A magia não precisa seguir uma linha reta e pode viajar livremente, dobrando esquinas ou através de aberturas.

[comunicação, utilidade]

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

LDJ

Farpa Mental (*Mind Sliver*) - truque

Escola(s): psíquica

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: INT Save

Dmg/effect: psíquico

Você direciona um espinho desorientador feito de energia psíquica para dentro da mente de uma criatura que você possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Inteligência ou sofre 1d6 de dano psíquico e subtrai 1d4 da próxima salvaguarda que realizar antes do final do seu próximo turno.

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

[dano, distância]

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

Tasha

Ilusão Menor (*Minor Ilusion*) - truque

Escola(s): ilusionista

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VM (*um pouco de lã*)

Mana: 100

Duração: 1 minuto

Attack/Save: INT Test

Você cria um som ou uma imagem de um objeto, dentro do alcance, que permanece pela duração. A ilusão também termina se você dissipa-la usando uma ação ou conjurar essa magia novamente.

Se você criar um som, seu volume pode variar entre um sussurro até um grito. Pode ser a sua voz, a voz de outrem, o rugido de um leão, batidas de tambor ou qualquer outro som que você quiser. O som permanece no mesmo volume durante toda duração ou você pode fazer sons distintos em momentos diferentes, antes da magia acabar.

Se você criar uma imagem de um objeto – como uma cadeira, pegadas de lama ou um pequeno baú – ela não pode ter mais de 1,5 metro cúbico. A imagem não pode produzir som, luz, cheiro ou qualquer outro efeito sensorial. Interação física com a imagem revelará que ela é uma ilusão, já que as coisas podem atravessá-la.

Se uma criatura usar sua ação para examinar a

imagem, ela pode determinar que ela é uma ilusão se obtiver sucesso num teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia. Se uma criatura discernir a ilusão como sendo isso, a ilusão se tornará suave para a criatura.

[utilidade]

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

LDJ

Moldar Terra (*Mold Earth*) - truque

Escola(s): elemental (*terra*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: S

Mana: 50 (+ 5 a cada 5 minutos)

Duração: instantâneo ou 1 hora

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

- Se você afetar uma área de terra solta, você pode escava-la instantaneamente, movendo-a pelo solo e depositando-a 1,5 metros de distância. Esse momento não tem força suficiente para causar dano.
- Você faz com que formas, cores ou ambos apareçam na terra ou pedra, escrevendo palavras, criando imagens ou moldando padrões. As mudanças duram por 1 hora.
- Se a terra ou pedra que você afetou estiver no solo, você faz com que ele se torne terreno difícil. Alternativamente, você pode fazer com que solo se torne terreno normal, caso ele já seja terreno difícil. Essa mudança dura por 1 hora.

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

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

[controle]

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

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]

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

Xanathar

Rajada de Veneno (*Poison Spray*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 4,5 metros

Componentes: VS

Mana: 150

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 5° nível (2d12), 11° nível (3d12) e 17° nível (4d12).

[dano, distância]

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

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, [bardo] notas musicais suaves 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]

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

LDJ

Criar Chamas (*Produce Flame*) - truque

Escola(s): elemental (*fogo, luz, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 50 (+ 5 por minuto)

Duração: 10 minutos

Dano: 1d8

Attack/Save: distância

Dmg/effect: fogo

Uma chama tremulante aparece na sua mão. A chama permanece aí pela duração e não machuca nem você nem seu equipamento. A chama emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por 3 metros adicionais. A magia acaba se você dissipa-la usando uma ação ou se conjura-la novamente.

Você pode, também, atacar com a chama, no entanto, fazer isso acaba com a magia. Quando você conjura essa magia ou com uma ação em um turno posterior, você pode arremessar a chama numa criatura a até 9 metros de você. Faça um ataque à distância com magia. Se atingir, o alvo sofre 1d8 de dano de fogo ou luz.

[Sombras] Todos os alcances de iluminação descritos anteriormente são metade para um Mago das Sombras.

Você gasta 10 de mana por minuto até a magia

acabar.

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

[dano, distância, utilidade]

[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: 250 (+ 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]

[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.

[utilidade]

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

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]

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

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.

Melhorar Magia. Para cada 550 de mana adicionais gastos, adicione 1d8 até um máximo de 5d8.

[dano, debuff]

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

LDJ

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]

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

LDJ

Santuário (*Sanctuary*) lvl 1

Escola(s): psíquica

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 9 metros

Componentes: VSM (*um pequeno espelho de prata*)

Mana: 300

Duração: 1 minuto

Attack/Save: WIS Save

Você protege uma criatura, dentro do alcance, contra ataques. Até a magia acabar, qualquer criatura que tentar atacar ou usar magias que causem dano contra criatura protegida deve, primeiro, realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a criatura deve escolher um novo alvo ou perderá o ataque ou magia. Essa magia não protege a criatura contra efeitos de área, como a explosão de uma bola de fogo.

Se a criatura protegida realizar um ataque ou conjurar uma magia que afete uma criatura inimiga, essa magia acaba.

[buff, defesa]

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

LDJ

Ferroada do Enfraquecimento (*Sapping Sting*) - truque

Escola(s): elemental (*sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d4

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: necrótico

Você extrai a vitalidade de uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou toma 1d4 de dano necrótico e cai no chão.

[Monge] Se fizer o ataque corpo-a-corpo, o alvo toma o dano completo.

[controle, dano]

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

Wildemount

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

Chama Sagrada (*Secred Flame*) - truque

Escola(s): elemental (*luz*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d8

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: luz

Radiação similar a uma chama desce sobre uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano radiante. O alvo não recebe qualquer benefício de cobertura contra esse teste de resistência.

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

[dano, distância]

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

LDJ

Escudo Arcano (*Shield*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 reação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 200

Duração: 1 rodada

Uma barreira de energia aparece e protege você.

Até o início do seu próximo turno, você recebe +5 de bônus na CA, incluindo contra o ataque que desencadeou a magia, e você não sofre dado de mísseis mágicos.

[defesa]

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

LDJ

Escudo Protetor (*Shield of Faith*) lvl 1

Escola(s): elemental (*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: 200 (+ 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 +2 de bônus na CA pela duração

[buff, defesa]

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

LDJ

Toque Chocante (*Shocking Grasp*) - truque

Escola(s): elemental (*relâmpago*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d8

Dmg/effect: relâmpago

Eletricidade surge da sua mão para transmitir um choque em uma criatura que você tentar tocar. Faça um ataque corpo-a-corpo com magia contra o alvo. Você tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver vestindo qualquer armadura de metal. Se atingir, o alvo sofre 1d8 de dano elétrico e não pode usar reações até o início do próximo turno dele.

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

[dano, toque]

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

LDJ

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 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

[dano, toque]

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

LDJ

Imagem Silenciosa (*Silent Image*) lvl 1

Escola(s): ilusionista

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*um pouco de lã*)

Mana: 200

Duração: concentração, até 10 minutos

Attack/Save: INT Save

Você cria a imagem de um objeto, criatura ou outro fenômeno visual que não tenha mais de 4,5 metros cúbicos. A imagem aparece num ponto, dentro do alcance, e permanece pela duração. A imagem é puramente visual; não é acompanhada por som, cheiro ou outros efeitos sensoriais.

Você pode usar sua ação e 10 de mana para fazer a imagem se mover para qualquer ponto, dentro do alcance. À medida que a imagem muda de lugar, você pode alterar a aparência dela para que seu movimento pareça ser o natural para a imagem. Por exemplo, se você criar uma imagem de uma criatura e move-la, você pode alterar a imagem para que ela pareça estar andando.

Interação física com a imagem, revelará que ela é uma ilusão, já que as coisas podem passar através dela. Uma criatura que usar sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) bem sucedido contra a CD da magia. Se uma criatura discernir a ilusão como sendo isso, a criatura poderá ver através da imagem.

[utilidade]

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

LDJ

Sono (*Sleep*) lvl 1

Escola(s): elemental, musical (*veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VSM (*um punhado de areia fina, pétalas*)

de rosa ou um grilo)

Mana: 300

Duração: 1 minuto

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: inconsciente

Essa magia põem as criaturas num entorpecimento mágico. Jogue 5d8, o total é a quantidade de pontos de vida de criaturas afetados pela magia. As criaturas numa área de 6 metros de raio, centrada no ponto escolhido, dentro do alcance, são afetadas em ordem ascendente dos pontos de vida atuais delas (ignorando criaturas inconscientes).

Começando com as criaturas com menos pontos de vida atuais, cada criatura afetada por essa magia cai inconsciente até a magia acabar, sofrer dano ou alguém usar sua ação para sacudi-la ou esbofeteá-la até acordar.

Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de seguir para a próxima criatura com menos pontos de vida atuais. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menores que o valor restante para que a criatura possa ser afetada.

Mortos-vivos e criaturas imunes a serem enfeitiçadas não são afetadas por essa magia.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicionais, adicione mais 2d8 até um máximo de 10d8 adicionais.

[debuff, utilidade]

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

LDJ

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, utilidade]

[clérigo, paladino]

LDJ

Estabilização Musical (*Spare the Dying*) - truque

Escola(s): musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 4,5 metros

Componentes: VSM (*um instrumento musical*)

Mana: 150

Duração: instantânea

Você toca seu instrumento de forma mágica e ele pode

ser ouvido até pelos caídos no campo de batalha. Escolha uma criatura viva que esteja com 0 pontos de vida que você possa ver dentro do alcance. A criatura é estabilizada.

Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

[cura, utilidade]

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

LDJ

Rompante de Espadas (*Sword Burst*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

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

Mana: 100

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: fogo

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

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

[dano]

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

Tasha

Beberagem Cáustica de Tasha (*Tasha's Caustic Brew*) lvl 1

Escola(s): elemental (*veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*um pedaço de comida apodrecida*)

Mana: 350 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 2d4

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: ácido

Um jorro de ácido emana de você em uma linha de 9m de comprimento e 1,5m de largura em uma direção a sua escolha. Cada criatura na linha deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou fica coberta de ácido pela duração da magia ou até que use sua ação para tirar ou lavar o ácido de si ou de outra criatura. Uma criatura coberta pelo ácido sofre 2d4 de dano ácido no começo de cada um dos turnos dela.

Melhorar Magia. Você pode gastar mais 500 de mana para adicionar 2d4 até um máximo de 10d4 adicionais.

[controle, dano]

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

Tasha

Taumaturgia (*Thaumaturgy*) - truque

Escola(s): ilusionista

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Mana: 50 (+ 25 por turno)

Duração: até 1 minuto

Você manifesta pequenas maravilhas dentro do alcance.

Você cria um dos seguintes efeitos mágicos:

- Sua voz ressoa com o triplo do volume normal por 1 minuto.
- Você provoca tremores inofensivos no solo por 1 minuto.
- Você cria, instantaneamente, um som que se origina de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance, como o barulho de um trovão, o gralhar de um corvo ou sussurros sinistros.
- Você altera a aparência dos seus olhos por 1 minuto. Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos efeitos de 1 minuto ativos por vez, e você pode dissipar um desses efeitos com uma ação. Você gasta 25 de mana a cada turno.

[utilidade]

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

LDJ

Golpe Sonoro (*Thunderclap*) - truque

Escola(s): musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 4,5 metros

Componentes: SM (*um instrumento musical*)

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: energia

Você cria uma violenta explosão sonora, que pode ser ouvida a até 30 metros de distância. Cada criatura diferente de você a até 4,5 metros de você deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano energético.

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, mago, monge, paladino]

Xanathar

Escola(s): elemental (*relâmpago*)

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: V

Mana: 450 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 2d6

Attack/Save: STR Save

Dmg/effect: trovejante

Da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo enquanto essa magia durar, sua arma (ou mão) é rodeada por trovões que são audíveis a até 90 metros de você e o ataque causa 2d6 de dano trovejante extra no alvo. Além disso, se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou será empurrado 3 metros para longe de você e cairá no chão.

[controle, dano, debuff]

[clérigo, guerreiro, ladino, monge, paladino]

LDJ

Onda Trovejante (*Thunderwave*) lvl 1

Escola(s): elemental (*relâmpago*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 450

Duração: instantânea

Dano: 2d8

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: trovejante

Uma onda de força trovejante varre tudo a partir de você.

Cada criatura num cubo de 4,5 metros originado em você, deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 2d8 de dano trovejante e será empurrada 3 metros para longe de você.

Se obtive sucesso na resistência, a criatura sofrerá metade desse dano e não será empurrada.

Além disso, objetos soltos que estiverem completamente dentro da área de efeito serão automaticamente empurrados 3 metros para longe de você pelo efeito da magia e a magia emitirá um ressonante barulho de trovão audível a até 90 metros.

Melhorar Magia. Você pode gastar 550 de mana adicionais para adicionar 1d8 ao dano, até um máximo de 5d8 adicionais.

[controle, dano]

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

LDJ

Destuição Trovejante (*Thunderous Smite*) lvl 1

Soar os Mortos (*Toll the Dead*) - truque

Escola(s): musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*um instrumento musical ou canto*)

Mana: 200

Duração: instantânea

Dano: 1d8 ou 1d12

Attack/Save: WIS Save

Dmg/effect: necrótico

Você toca uma melodia agonizante que preenche o ar em volta de uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d8 de dano necrótico. Se o alvo tiver perdido qualquer de seus pontos de vida, ele sofre um dano necrótico de 1d12. O dano da magia aumenta em um dado quando atinge o 5º nível (2d8 ou 2d12), 11º nível (3d8 ou 3d12) e 17º nível (4d8 ou 4d12)

[dano]

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

Xanathar

Ataque Certo (True Strike) - truque

Escola(s): psíquica

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: S

Mana: 100

Duração: 1 rodada

Você encara um alvo no alcance, vasculhando seus pensamentos superficiais. Sua magia garante a você uma breve intuição sobre as defesas do alvo. No seu próximo turno, você terá vantagem na primeira jogada de ataque contra o alvo.

[buff, combate]

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

LDJ

Servo Invisível (Unseen Servant) lvl 1 - ritual

Escola(s): invocação

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*um pedaço de barbante e um pouco de madeira*)

Mana: 200

Duração: 1 hora

Essa magia cria uma força invisível, sem mente e sem forma que realiza tarefas simples, ao seu comando, até a magia acabar. O servo aparece do nada em um espaço desocupado no chão, dentro do alcance. Ele tem CA 10, 1 ponto de vida, Força 2 e não pode atacar. Se ele cair a 0 pontos de vida, a magia acaba.

Uma vez em cada um dos seus turnos, com uma ação bônus, você pode comandar, mentalmente, o servo

para se mover até 4,5 metros e interagir com um objeto. O servo pode realizar tarefas simples que um servo humano faria, como buscar coisas, limpar, consertar, dobrar roupas, acender chamas, servir comida ou derramar vinho. Uma vez que um comando seja dado, o servo realiza a tarefa da melhor forma possível, até completar a tarefa, então esperará o seu próximo comando.

Se você comandar o servo a realizar uma tarefa que poderia afastá-lo a mais de 18 metros de você, a magia termina.

[utilidade]

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

LDJ

Zombaria Viciosa (Vicious Mockery) - truque

Escola(s): musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*um instrumento musical ou a voz*)

Mana: 100

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: WIS Save

Dmg/effect: psíquico

Você lança uma série de notas dissonantes atadas com encantamentos sutis numa criatura que você possa ver, dentro do alcance. Se o alvo puder ouvir você, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d6 de dano psíquico e terá desvantagem na próxima jogada de ataque que ele fizer antes do final do próximo turno dele. O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

[dano, debuff]

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

LDJ

Raio de Bruxa (Witch Bolt) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VSM (*um galho de uma árvore que tenha sido atingida por um relâmpago*)

Mana: 500 (+ 20 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d12

Attack/Save: distância

Dmg/effect: elemental

Um raio crepitante de energia elemental é arremessado em uma criatura dentro do alcance, formando um arco elétrico contínuo entre você e o alvo. Faça um ataque à distância com magia contra a criatura. Se

atingir, o alvo sofrerá 1d12 de dano elemental e, em cada um dos seus turnos, pela duração, você pode usar sua ação para causar 1d12 de dano elétrico ao alvo, automaticamente. A magia acaba se você usar sua ação para fazer qualquer outra coisa. A magia também acaba se o alvo estiver fora do alcance da magia ou se você tiver cobertura total para ele.

Melhorar Magia. Você pode gastar mais 600 de mana e mais 20 por turno para adicionar 1d12 ao dano, até um máximo de 3d12 adicionais.

[dano]

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

LDJ

Palavra do Esplendor (*Word of Radiance*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 1,5 metros

Componentes: VS

Mana: 100

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: elemental

Você levanta sua mão para o alto, pronunciando uma palavra divina e um raio elemental cai como um trovão nos inimigos. Cada criatura a sua escolha que você pode ver dentro do alcance deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição o sofre 1d6 de dano elemental. O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17 nível (4d6).

[dano]

[bruxo, clérigo, feiticeiro, mago, paladino]

Xanathar

Destrução Lancinante (*Wrathful Smite*) lvl 1

Escola(s): elemental (*fogo, luz, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: V

Mana: 400 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d6

Attack/Save: corpo-a-corpo

Dmg/effect: elemental

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, sua arma flameja com intensas chamas e o ataque causa 1d6 de dano elemental extra ao alvo, fazendo-o incendiar pelas chamas. No início de cada turno dele, até a magia acabar, o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, ele

sofre 1d6 de dano de fogo. Se passar na resistência, a magia acaba. Se o alvo ou uma criatura a 1,5 metro dele usar uma ação para apagar as chamas ou se algum outro efeito extinguir as chamas (como submergir o alvo em água), a magia acaba.

Melhorar Magia. Você pode gastar 500 de mana adicionais e 10 por turno para adicionar 1d6 no dano até um máximo de 5d6 adicionais.

[buff, dano]

[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