

Magias de
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

October 1, 2022

CHAPTER

1

SUMÁRIO

Truques

Ataque Elemental (*Custom*)
Lâmina Elemental (*Custom*)
Lâmina Saltitante (*Green-Flame Blade*)
Mordida Congelante (*Frostbite*)
Prestidigitação (*Prestidigitatation*)
Rajada Mística (*Eldritch Blast*)
Rajada de Veneno (*Poison Spray*)

Flecha Perfurante (*Custom*)
Flecha Ácida (de Melf) (*Acid Arrow*)
Invocar Lâmina Elemental (Lâmina Flamejante) (*Flame Blade*)
Proteção contra o Veneno (*Protection from Poison*)
(Rara)
Raio Elemental (*Scorching Ray*)
Teia (*Web*)

Ciclo 1

Beberagem Cáustica (de Tasha) (*Tasha's Caustic Brew*)
Bruxaria (*Hex*)
Encantar Arma (Auxílio Divino) (*Searing Smite*)
Flecha Obscurecente (*Custom*)
Infligir Ferimentos (*InFLICT Wounds*)
Mãos Flamejantes (*Burning Hands*)
Névoa Obscurecente (*Fog Cloud*)
Proteção contra o Bem e Mal (*Protection from Evil and Good*)
Purificar Alimentos (*Purify Food and Drink*)
Raio da Doença (*Ray of Sickness*)
Raio de Caos (*Chaos Bolt*)

Ciclo 2

Alterar-se (*Alter Self*)
Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*)
Arma Espiritual (*Spiritual Weapon*)
Arma Mágica (*Magic Weapon*)
Diabo da Poeira (*Dust Devil*)
Esfera Elemental (*Flaming Sphere*)

CHAPTER

2

MAGIAS

Ataque Elemental (*Custom*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: S

Mana: 0

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Dmg/effect: elemental

Essa é a magia mais básica de dano que qualquer mago sabe utilizar e utiliza uma quantidade de mana praticamente nula (se sua mana estiver abaixo do limite, você ainda deve fazer testes de exaustão).

Você utiliza sua escola e elemento para causa 1d6 de dano no inimigo.

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

[dano]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago]

Custom

Lâmina Elemental (*Custom*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: SM (*uma arma marcial corpo-a-corpo*)

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d4

Attack/Save: corpo-a-corpo

Dmg/effect: elemental

Você transmite sua mana pela lâmina de uma arma, encobrindo-a com seu elemento. Faça um ataque

corpo-a-corpo contra uma criatura até 1,5m de você. Em um acerto, o alvo sofre os efeitos normais do ataque da arma e mais 1d4 de dano elemental.

O dano dessa magia aumenta quando você alcança certos níveis. No 5º nível, o dano aumenta para 1d6, no 11º nível aumenta para 1d8 e no 17º nível aumenta para 1d10.

[arma, corpo-a-corpo, dano]

[arqueiro, guerreiro, ladino]

Custom

Lâmina Saltitante (*Green-Flame Blade*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: SM (*uma arma marcial corpo-a-corpo*)

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: mod

Attack/Save: corpo-a-corpo

Dmg/effect: elemental

Você brande a arma utilizada na conjuração dessa magia e faz um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura até 1,5m de você. Em um acerto, o alvo sofre os efeitos normais do ataque da arma e você faz com que uma rajada elemental salte do alvo para uma criatura diferente a sua escolha que você possa ver a até 1,5m do primeiro alvo. A segunda criatura sofre dano elemental igual ao seu modificador de atributo de conjuração.

[Arqueiro] Pode usar uma arma de ataque à distância.

O dano dessa magia aumenta quando você alcança certos níveis. No 5º nível, o ataque corpo-a-corpo provoca 1d8 de dano elemental adicional se acertar, e o dano elemental que a segunda criatura recebe aumenta para 1d8 + o modificador de seu atributo de conjuração.

Ambos os danos aumentam em 1d8 no 11º nível (2d8 e 2d8) e novamente no 17º nível (3d8 e 3d8).

[arma, corpo-a-corpo, dano]

[arqueiro, guerreiro, ladino, mago, monge]

Tasha

Mordida Congelante (*Frostbite*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 100

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: elemental

Você faz com que um frio entorpecente se forme em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano elemental e terá desvantagem na próxima jogada de ataque com arma que fizer antes do final do seu próximo turno.

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

[dano, debuff]

[arqueiro, guerreiro, ladino, mago, monge]

Xanathar

Prestidigitação (*Prestidigitation*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: VS

Mana: 50

Duração: até 1 hora

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

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

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

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

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

- [Fogo] Você esfria, esquentar ou melhora o sabor de até 1 metro cúbico de matéria orgânica não viva por 1 hora.

- [Metal] Você faz uma cor, uma pequena marca

ou um símbolo aparecer em um objeto ou superfície metálica por 1 hora.

- [Ilusão] Você cria uma bugiganga não-mágica ou uma imagem ilusória que caiba na sua mão e que dura até o final do seu próximo turno.

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

[utilidade]

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

LDJ

Rajada Mística (*Eldritch Blast*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Dano: 1d10

Attack/Save: distância

Dmg/effect: elemental

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

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

[dano, distância]

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

LDJ

Rajada de Veneno (*Poison Spray*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 4,5 metros

Componentes: VS

Mana: 200

Duração: instantânea

Dano: 1d12

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: elemental

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

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

[dano]

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

LDJ

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]

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

*Tasha***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:** 250 (+ 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 3d6. 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]

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

LDJ

Encantar Arma (Auxílio Divino) (*Searing Smite*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** pessoal**Componentes:** VS**Mana:** 300 (+ 20 por turno)**Duração:** concentração, até 1 minuto**Dano:** 1d4**Dmg/effect:** elemental

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

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

[arma, buff, dano]

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

LDJ

Flecha Obscurecente (*Custom*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*terra, sombras, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** VSM (*uma pata de aracnídeo*)**Mana:** 350**Duração:** instantânea**Dmg/effect:** elemental

Você encanta uma munição de arma à distância e faz uma jogada de ataque contra um alvo dentro do alcance normal da arma. Independente de acertar ou errar, você cria uma explosão de fumaça que cria uma esfera de 4,5m de escuridão total com foco no alvo. Em um acerto, você dá 1d4 de dano perfurante extra.

[arma, controle, dano, distância]

[arqueiro, guerreiro]

*Custom***Infligir Ferimentos (*Infllict Wounds*)** lvl 1**Escola(s):** necromancia, elemental (*sombras, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** toque**Componentes:** VS

Mana: 550**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.

Alternativamente, você pode escolher fazer um ataque com uma arma corpo-a-corpo, mas o dano era o mesmo de 3d10.

Melhorar Magia. Para cada 700 de mana adicionais, adicione 1d10 ao dano até um máximo de 3d10. Você pode gastar 5000 de mana adicional e adicionar 1d4 total para acertar.

[arma, corpo-a-corpo, dano]

[bardo, guerreiro, ladino, mago, monge]

LDJ

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:** 450**Duração:** instantânea**Dano:** 3d6**Attack/Save:** DEX Save**Dmg/effect:** elemental

Enquanto você mantiver suas mãos com os polegares juntos e os dedos abertos, um 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

Névoa Obscurecente (*Fog Cloud*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*água, sombras, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 36 metros**Componentes:** VS**Mana:** 300 (+ 10 a cada 5 minutos)**Duração:** concentração, até 1 hora**Dano:** 1d4**Dmg/effect:** elemental

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

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

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

[controle, dano]

[bardo, guerreiro, ladino, mago, monge]

LDJ

Proteção contra o Bem e Mal (*Protection from Evil and Good*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*água, terra, luz, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** toque**Componentes:** VSM (*água benta ou pó de prata e ferro, consumidos pela magia*)**Mana:** 350 (+ 10 de mana por minuto)**Duração:** concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar estará protegida contra certos tipos de criaturas: aberrações, celestiais, corruptores, elementais, fadas e mortos-vivos.

A proteção garante diversos benefícios. As criaturas desse tipo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo. O alvo não pode ser enfeitiçado, amedrontado ou possuído por elas. Se o alvo já estiver enfeitiçado, amedrontado ou possuído por uma dessas criaturas, o alvo terá vantagem em qualquer novo teste de resistência contra o efeito relevante.

[buff, debuff, defesa, toque]

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

LDJ

Purificar Alimentos (*Purify Food and Drink*) lvl 1 - ritual**Escola(s):** elemental (*água, terra, luz, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 3 metros**Componentes:** VS**Mana:** 300**Duração:** instantânea

Toda comida e bebida não-mágica dentro de uma esfera de 1,5 metro de raio centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance é purificada e se livrada de venenos

ou doenças.

[defesa, utilidade]

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

L D J

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

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

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

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

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

L D J

Raio de Caos (*Chaos Boat*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 600

Duração: instantânea

Dano: 2d8 + 1d6

Attack/Save: distância

Dmg/effect: elemental

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

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

Alternativamente, você pode utilizar uma arma corpo-a-corpo para fazer o ataque. Sua arma se enche

dessa energia caótica e o efeito é o mesmo, mas a diferença é que o alvo inicial sofre 2d8 + o dano que sua arma possui naturalmente.

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

[arma, corpo-a-corpo, dano]

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

Xanathar

Alterar-se (*Alter Self*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 600 (+ 15 a cada 5 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

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

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

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

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

[buff, dano, exploração, utilidade]

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

L D J

Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*) lvl

2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*pelo ou penas de uma besta*)

Mana: 750 (+ 10 a cada 10 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

Você toca uma criatura e a agracia com aprimoramento mágico (ladinos e guerreiros podem escolher apenas si próprios). Escolha um dos efeitos a seguir; o alvo ganha esse efeito até o fim da magia.

[Ar|Relâmpago] **Agilidade do Gato.** O alvo tem vantagem em testes de Destreza. Ele também não sofre dano ao cair de 6 metros ou menos, se não estiver incapacitado.

[Psíquica|Água|Luz] **Esperteza da Raposa.** O alvo tem vantagem em testes de Inteligência.

[Musical|Água|Luz] **Esplendor da Águia.** O alvo tem vantagem em testes de Carisma.

[Terra|Metal] **Força do Touro.** O alvo tem vantagem em testes de Força e sua capacidade de carga é dobrada.

[Musical|Psíquica|Água|Luz] **Sabedoria da Coruja.** O alvo tem vantagem em testes de Sabedoria.

[Terra|Metal|Veneno] **Vigor do Urso.** O alvo tem vantagem em testes de Constituição.

[Necrótico|Espiritual] **Resistência do Leão** O alvo recebe 2d6 pontos de vida temporários, que são perdidos quando a magia termina.

[buff, toque]

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

LDJ

Arma Espiritual (*Spiritual Weapon*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 900

Duração: 1 minuto

Dano: 1d8

Dmg/effect: elemental

Você cria uma arma espectral flutuante, dentro do alcance, que permanece pela duração ou até você conjurar essa magia novamente. Quando você conjura essa magia, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura a 1,5 metro da arma. Se atingir, o alvo sofre dano de elemental igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração.

Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover a arma até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a 1,5 metro dela.

A arma pode ter a forma que você desejar.

Melhorar Magia. Para cada 600 de mana extras gastos, aumente o dano da magia em 1d8 até um máximo de 4d8 adicionais.

[dano]

[bardo, guerreiro, mago, monge]

LDJ

Arma Mágica (*Magic Weapon*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 750 (+ 10 a cada 5 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

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

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

[arma, buff, dano, toque]

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

LDJ

Diabo da Poeira (*Dust Devil*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*um punhado de pó*)

Mana: 700 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d8

Attack/Save: STR Save

Dmg/effect: concussão

Escolha um cubo de ar de 1,5 metro desocupado que você possa ver, dentro do alcance. Uma força elemental que se parece com um diabo da poeira aparece no cubo e permanece pela duração da magia.

Qualquer criatura que terminar seu turno a até 1,5 metro do diabo da poeira deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, a criatura sofre 1d8 de dano de concussão e é empurrada 3 metros de distância. Se obtiver sucesso a criatura sofre metade do dano e não é empurrada.

Com uma ação bônus, você pode mover diabo da poeira até 9 metros em qualquer direção. Se o diabo da poeira se mover sobre areia, poeira, terra solta ou cascalho, ele suga o material e forma uma nuvem de 3 metros de raio de detritos envolta de si que dura até o início do seu próximo turno. A nuvem na área é de

escuridão densa.

[controle, dano]

[bardo, guerreiro, mago, monge]

LDJ

Esfera Elemental (*Flaming Sphere*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*uma pitada de enxofre e uma camada de pó de ferro*)

Mana: 750 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 2d6

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: elemental

Uma esfera elemental, com 1,5 metro de diâmetro, aparece em um espaço desocupado, à sua escolha, dentro do alcance e permanece pela duração. Qualquer criatura que terminar seu turno a até 1,5 metro da esfera, deve realizar um teste de resistência de Destreza. A criatura sofre 2d6 de dano elemental se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Com uma ação bônus, você pode mover a esfera até 9 metros. Se você arremessar a esfera contra uma criatura, essa criatura deve realizar o teste de resistência contra o dano da esfera e a esfera para de se mover esse turno.

Quando você move a esfera, você pode direcioná-la para barreira de até 1,5 metro de altura e ela salta sobre fossos de até 3 metros de distância.

[Fogo|Luz|Relâmpago] A esfera incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou carregados e emite luz plena a 6 metros de raio e penumbra por mais 6 metros adicionais.

Melhorar Magia. Para cada 550 pontos de mana gastos adicionalmente, adicione 1d6 ao dano da esfera até um máximo de 6d6 extras.

[controle, dano]

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

LDJ

Flecha Perfurante (*Custom*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

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

Mana: 650

Duração: instantânea

Dano: 2d8

Attack/Save: STR Save

Dmg/effect: elemental

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

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

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

[arma, dano, distância]

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

LDJ

Flecha Ácida (de Melf) (*Acid Arrow*) lvl 2

Escola(s): elemental (*veneno*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VSM (*folha de ruibarbo em pó eo estômago de uma víbora*)

Mana: 550

Duração: instantânea

Dano: 4d4 + 2d4

Attack/Save: distância

Dmg/effect: ácido

Você cospe uma flecha esverdeada cintilante que voa em direção de um alvo dentro do alcance e explode em um jato de ácido.

Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 4d4 de dano de ácido imediatamente e 2d4 de dano de ácido no final do próximo turno dele. Se errar, a flecha salpica o alvo com ácido, causando metade do dano inicial e nenhum dano no final do próximo turno dele.

Melhorar Magia. Para cada 550 de mana gastos adicionalmente, você pode adicionar mais 1d4 ao dano inicial e final.

[dano, distância]

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

LDJ

Invocar Lâmina Elemental (Lâmina Flamejante) (*Flame Blade*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*folha de sumagre*)

Mana: 700 (+ 10 por minuto)

Duração: concentração, até 10 minutos

Dano: 3d6

Attack/Save: corpo-a-corpo

Dmg/effect: elemental

Você evoca uma lâmina elemental ardente em sua mão livre. A lâmina é similar em tamanho e formato a uma cimitarra e ela permanece pela duração. Se você soltar a lâmina, ela desaparece, mas você pode evocar a lâmina novamente com uma ação bônus e gastando apenas mais 50 de mana.

Você pode usar sua ação para realizar ataques corpo-a-corpo com magia com a lâmina ardente. Se atingir, o alvo sofrerá 3d6 de dano elemental.

Você pode gastar mais 500 de mana para fazer que, no seu próximo ataque, a lâmina exploda no alvo, causa mais 2d6 de dano elemental extra e suma. Se você usar essa opção e errar, o alvo recebe apenas 2d6 de dano e a lâmina explode, desaparecendo.

[Fogo|Luz|Relâmpago] A lâmina elemental emite luz plena a 3 metros de raio e penumbra por mais 3 metros adicionais.

Melhorar Magia. Para cada 550 pontos de mana adicionais gastos, adicione 1d6 ao dano até um máximo de 6d6 adicionais.

[corpo-a-corpo, dano]

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

LDJ

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

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 1000

Duração: 1 hora

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

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

[defesa, toque]

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

LDJ

Raio Elemental (*Scorching Ray*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 800

Duração: instantânea

Dano: 6d6

Você cria três raios elementais e os arremessa em alvos dentro do alcance. Você pode arremessa-los em um alvo ou em vários.

Realize um ataque à distância com magia para cada raio. Se atingir, o alvo sofrerá 2d6 de dano elemental.

Melhorar Magia. Para cada 600 de mana adicionais gastos, adicione mais 1d6 ao dano de cada raio.

[dano, distância]

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

LDJ

Teia (*Web*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*um pedaço de teia de aranha*)

Mana: 540 (+ 10 a cada 10 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

Dano: 2d4

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: fogo

Você conjura uma massa de teias espessas e pegajosas num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. As teias preenchem um cubo de 6 metros naquele ponto, pela duração. As teias são terreno difícil e causam escuridão leve na área delas.

Se as teias não estiverem sendo suportadas por duas massas sólidas (como duas paredes ou árvores) ou em camadas sobre um chão, parede ou teto, a teia conjurada desaba sobre si mesma e a magia termina no início do seu próximo turno. As teias em camadas sobre uma superfície plana terão 1,5 metro de profundidade.

Cada criatura que começar seu turno nas teias ou entrar nelas durante seu turno, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a criatura estará impedida enquanto permanecer nas teias ou até se libertar.

Uma criatura impedida pelas teias pode usar sua ação para realizar um teste de Força contra a CD da magia. Se obtiver sucesso, ela não estará mais impedida.

As teias são inflamáveis. Qualquer cubo de 1,5 metro de teia exposto ao fogo, é consumida por ele em 1 rodada, causando 2d4 de dano de fogo a qualquer criatura que começar seu turno nas chamadas.

[Veneno | Necromancia] Sempre que uma criatura se move dentro da área ocupada pela teia ou quando começa o turno nela, ela recebe 1d4 de dano de veneno.

[controle, dano, debuff]

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

LDJ

