

Magias de
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

March 26, 2023

CHAPTER

1

SUMÁRIO

Truques

Infestação (*Infestation*)

Mãos Mágicas (*Mage Hand*)

Ciclo 1

Convocar Familiar (*Find Familiar*)

Servo Invisível (*Unseen Servant*)

Ciclo 2

Convocar Montaria (*Find Steed*) (Rara)

Espírito Curativo (*Healing Spirits*)

Invocar Fera (*Summon Beast*)

Mensageiro Animal (*Animal Messenger*)

Rebanho de Familiares (*Flock of Familiars*)

Sentido Bestial (*Beast Sense*)

CHAPTER

2

MAGIAS

Infestação (*Infestation*) - truque

Escola(s): invocação, necromancia

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]

[arqueiro, bardo, ladino, mago, xamã]

Xanathar

Mãos Mágicas (*Mage Hand*) - truque

Escola(s): necromancia, invocação

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]

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

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 dispensa-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.

[dano, exploração, utilidade]

[arqueiro, mago, xamã]

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 serviçal 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 afasta-lo a mais de 18 metros de você, a magia termina.

[exploração, utilidade]

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

LDJ

Convocar Montaria (*Find Steed*) lvl 2 (Rara)

Escola(s): invocação, necromancia, espiritual

Tempo conjuração: 10 minutos

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 1400

Duração: instantânea

Você convoca um espírito que assume a forma de uma montaria excepcionalmente inteligente, forte e leal, criando uma ligação duradoura com ela. Aparecendo em um espaço desocupado dentro do alcance, a montaria adquire a forma que você escolher, como um cavalo de guerra, um pônei, um camelo, um alce ou um mastim. (Seu Mestre pode permitir outros animais para serem convocados como montarias.) A montaria tem as estatísticas da forma escolhida, no entanto, ele é um celestial, corruptor ou fada (à sua escolha) ao invés do seu tipo normal. Além disso, se sua montaria tiver Inteligência 5 ou menor, a Inteligência dela se torna 6 e ela ganha a capacidade de compreender um idioma, à sua escolha, que você fala.

Sua montaria serve tanto para cavalgar quando para o combate e você tem uma ligação instintiva com ela que permite a vocês lutarem como uma unidade singular. Enquanto estiver montado na sua montaria, você pode fazer com que qualquer magia que você conjure que tenha alcance pessoal, também afete a sua montaria.

Quando a montaria cair a 0 pontos de vida, ela desaparece, não deixando qualquer corpo físico para trás. Você também pode dispensar sua montaria a qualquer momento, com uma ação, fazendo-a desaparecer. Em ambos os casos, conjurar essa magia novamente convocará a mesma montaria, restaurando-a ao seu máximo de pontos de vida.

Enquanto sua montaria estiver a até 1,5 quilômetro de você, você pode se comunicar telepaticamente com

ela.

Você não pode ter mais de uma montaria ligado por essa magia por vez. Com uma ação, você pode liberar a montaria da ligação a qualquer momento, fazendo-a desaparecer.

[comunicação, dano, exploração]

[arqueiro, bardo, guerreiro, mago, xamã]

L D J

Espírito Curativo (*Healing Spirits*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 700 (+ 15 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d6

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

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

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

[cura]

[bardo, monge, xamã]

L D J

Invocar Fera (*Summon Beast*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Mana: 800

Duração: 1 hora

Você convoca um espírito feral. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista dentro do alcance. Essa forma corpórea utiliza o bloco de estatísticas do Espírito Feral. Quando você conjura a magia, escolha um tipo de ambiente: Ar, Terra ou Água. A criatura se assemelha a um animal a sua escolha que vive nesse tipo de habitat, o que determina algumas características no bloco de estatísticas. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerra. A

criatura é uma aliada para você e seus companheiros. Em combate, a criatura compartilha sua contagem de iniciativa, mas realiza o turno dela imediatamente após o seu. Ela obedece a seus comandos verbais (nenhuma ação é exigida de você). Se não indicar nenhuma ação, ela realiza a ação de Esquiva e usa seu deslocamento para evitar o perigo. Em círculos superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º círculo ou superior, utilize o nível mais alto sempre que o bloco de estatísticas indicar o círculo da magia. (MAGIA INCOMPLETA. SERÁ REVISADA DEPOIS DE CRIAR O XAMÃ)

[dano]

[bardo, bruxo, feiticeiro, mago, xamã]

Tasha

Mensageiro Animal (*Animal Messenger*) lvl 2 - ritual

Escola(s): elemental, invocação, musical (*terra*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VSM (*um punhado de comida*)

Mana: 650

Duração: 24 horas

Através dessa magia, você usa um animal para entregar uma mensagem. Escolha uma besta Miúda que você possa ver dentro do alcance, como um esquilo, um gaio-azul ou um morcego. Você especifica um local, que você já deve ter visitado, e um remetente com uma descrição geral, como “um homem ou mulher vestido em um uniforme da guarda da cidade” ou “um anão ruivo vestindo um chapéu pontudo”. Você também fala uma mensagem com até vinte e cinco palavras. A besta alvo viaja pela duração da magia para o local específico, cobrindo 75 quilômetros em 24 horas para um mensageiro voador ou 37,5 quilômetros para outros animais.

Quando o mensageiro chegar, ele entrega sua mensagem para a criatura que você descreveu, repetindo o som da sua voz. O mensageiro fala apenas para uma criatura que tenha uma descrição compatível com a que ele recebeu. Se o mensageiro não alcançar o destino antes do fim da magia, a mensagem é perdida e a besta faz seu caminho de volta para onde você conjurou a magia.

Melhorar Magia. Para cada 600 de mana adicionais gastos, a duração da magia aumenta em 48 horas.

[comunicação, utilidade]

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

L D J

Rebanho de Familiares (*Flock of Familiars*) lvl 2

Escola(s): invocação

Tempo conjuração: 1 minuto

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 1400 (+ 50 a cada 5 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

Você temporariamente invoca três familiares - espíritos que tomam formas animais a sua escolha. Cada familiar usa as mesmas regras e opções de familiar invocado pela magia *Conjurar Familiar*.

Familiares invocador por essa magia podem se comunicar telepaticamente com você e compartilhar sua visão e audição enquanto eles estão a até 1,6 quilômetros de você.

Quando você conjura uma magia com alcance de Toque, um dos familiares pode transmitir essa magia normalmente. Entretanto, você só pode usar apenas um familiar por turno para conjurar uma magia de Toque.

Melhorar Magia. Para cada 1000 pontos de mana adicionais, você pode convocar mais um familiar, até um máximo de 5 familiares.

[comunicação, detecção, exploração]

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

Etc.

Sentido Bestial (*Beast Sense*) lvl 2

Escola(s): elemental, musical, invocação (*terra*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: S

Mana: 500 (+ 20 a cada 5 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

Você toca uma besta voluntária. Pela duração da magia, você pode usar sua ação para ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da besta e continua a fazê-lo até você usar sua ação para retornar aos seus sentidos normais.

Enquanto estiver utilizando os sentidos da besta, você ganha os benefícios de qualquer sentido especial possuído pela criatura, no entanto, você estará cego e surdo em relação aos seus próprios sentidos.

[exploração, toque]

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

LDJ