

Magias de
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

April 5, 2023

CHAPTER

1

SUMÁRIO

Truques

Ataque Elemental (*Custom*)
Chicote (*Lightning Lure*)
Controlar Chamas (*Control Flames*)
Criar Chamas (*Produce Flame*)
Criar Fogueira Instantânea (*Create Bonfire*)
Estabilização Musical (*Spare the Dying*)
Ferroada do Enfraquecimento (*Sapping Sting*)
Flecha Improvisada (*Custom*)
Globos de Luz (*Dancing Lights*)
Lufada (*Gust*)
Luz (*Light*)
Lâmina Elemental (*Custom*)
Lâmina Estrondosa (*Booming Blade*)
Lâmina Saltitante (*Green-Flame Blade*)
Moldar Terra (*Mold Earth*)
Moldar Água (*Mold Water*)
Mordida Congelante (*Frostbite*)
Prestidigitação (*Prestidigitation*)
Raio de Fogo (*Fire Bolt*)
Raio de Gelo (*Ray of Frost*)
Rajada Mística (*Eldritch Blast*)
Rajada de Veneno (*Poison Spray*)
Reparo Metálico (*Mending*)
Rompante de Espadas (*Sword Burst*)
Toque Chocante (*Shocking Grasp*)
Toque Metálico (*Shocking Grasp*)

Ciclo 1

Absorver Elementos (*Absorbe Elements*)
Amizade Animal (*Animal Friendship*)
Beberagem Cáustica (de Tasha) (*Tasha's Caustic Brew*)
Braços de Hadar (*Arms of Hadar*)

Bruxaria (*Hex*)
Criar ou Destruir Água (*Create or Destroy Water*)
Curar Ferimentos (*Cure Wounds*)
Dedos Congelantes (*Frost Fingers*)
Destrução Lancinante (*Wrathful Smite*)
Destrução Trovejante (*Thunderous Smite*)
Disco Flutuante (*Floating Disk*)
Encantar Arma (Auxílio Divino) (*Searing Smite*)
Faca de Gelo (*Ice Knife (adaptação)*)
Falsa Vida (*False Life*)
Flash (*Color Spray*)
Flash Sombrio (*Color Spray*)
Flecha Luminosa (*Custom*)
Flecha Obscurecente (*Custom*)
Garra Imobilizadora (*Custom*)
Golpe Constritor (*Ensnaring Strike*)
Golpe de Zephyr (*Zephyr Strike*)
Infligir Ferimentos (*Inflict Wounds*)
Onda Trovejante (*Thunderwave*)
Palavra Curativa (*Healing Word*)
Pés Leves (Recuo Acelerado) (*Expeditious Retreat*)
Queda Suave (*Feather Fall*)
Raio Guiador (*Guiding Boat*)
Raio da Doença (*Ray of Sickness*)
Raio de Caos (*Chaos Bolt*)
Sussorros Dissonantes (*Dissonant Whispers*)
Tremor de Terra (*Earth Tremor*)
Área Escorregadia (*Grease*)

Ciclo 2

Acalmar Emoções (*Calm Emotions*)
Agarrão da Terra (*Earthbind*)
Ajuda (*Aid*)
Alterar-se (*Alter Self*)

Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*)
Arma Espiritual (*Spiritual Weapon*)
Arma Mágica (*Magic Weapon*)
Arrombar (*Knock*)
Boca Encantada (*Magic Mouth*)
Cativar (*Enthrall*)
Cegueira/Surdez (*Blindness/Deafness*)
Chicote Mental (de Tasha) (*Tasha's Mind Whip*)
Diabo da Poeira (*Dust Devil*)
Escrita Celeste (*Skywrite*)
Escuridão (*Darkness*)
Esfera Elemental (*Flaming Sphere*)
Esquentar Metal (*Heat Metal*)
Flecha Perfurante (*Custom*)
Flecha Ácida (de Melf) (*Acid Arrow*)
Imobilizar Pessoa (*Hold Person*)
Imobilizar Pessoa no Chão (*Hold Person*)
Invocar Lâmina Elemental (Lâmina Flamejante) (*Flame Blade*)
Localizar Animais ou Plantas (*Locate Animals or Plants*)
Localizar Objeto (*Locate Object*)
Lufada de Vento (*Gust of Wind*)
Lâmina Sombria (*Shadow Blade*)
Marca Reveladora (*Branding Smite*)
Mensageiro Animal (*Animal Messenger*)
Parede de Vento (*Custom*)
Passeio Cinético (*Kinetic Jaunt*)
Passo Nebuloso (*Misty Step*)
Passos sem Pegadas (*Pass without Trace*)
Pele de Árvore (*Barkskin*)
Pirotecnia (*Pyrotechnics*)
Raio Elemental (*Scorching Ray*)
Sentido Bestial (*Beast Sense*)
Sopro de Gelo (*Rime's Binding Ice*)
Sugestão (*Suggestion*)
Teia (*Web*)
Torção Espacial (*Vortex Twist*)
Tranca Arcana (*Arcane Lock*)
Vento Protetor (*Warding Wind*)
Ver o Invisível (*See Invisibility*)
Visão no Escuro (*Darkvision*)
Vínculo Protetor (*Warding Bond*)

CHAPTER

2

MAGIAS

Ataque Elemental (*Custom*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: S

Mana: 0

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Dmg/effect: elemental

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

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

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

[dano]

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

Custom

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).

[controle, dano]

[guerreiro, mago, monge]

Tasha

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]

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

*Xanathar***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 elemental.

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

[dano, distância, utilidade]

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

*LDJ***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]

[guerreiro, ladino, monge]

*Xanathar***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, toque]

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

*LDJ***Ferroada do Enfraquecimento (*Sapping Sting*)** - truque**Escola(s):** elemental, necromancia (*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.

[controle, dano]

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

*Etc.***Flecha Improvisada (*Custom*)** - truque - ritual**Escola(s):** elemental (*terra, metal*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** VS**Mana:** 200**Duração:** 10 minutos

Você cria flechas, virotes ou algum outro tipo de munição de forma improvisada. Você gasta sua ação criando essas munições e agora tem uma munição temporária, que pode ser gasta ao longo de dez minutos,

dissolvendo-se após essa duração.

A quantidade de munições dadas por essa magia aumenta em certos níveis. Para 2 no 5º nível, para 3 no 11º nível e para 4 no 17º nível.

[utilidade]

[arqueiro, guerreiro, ladino, xamã]

L D J

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]

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

L D J

Lufada (*Gust*) - truque

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 150

Duração: instantânea

Attack/Save: STR Save

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

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

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

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

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

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

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

[controle, utilidade]

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

Xanathar

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.

[toque, utilidade]

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

L D J

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, monge]

Custom

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, controle, corpo-a-corpo, dano]

[guerreiro, ladino, monge]

Tasha

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

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, utilidade]

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

Xanathar

Moldar Água (*Mold Water*) - truque

Escola(s): elemental (*água*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: S

Mana: 50 (+ 5 a cada 5 minutos)

Duração: instantânea ou 1 hora

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

- Você move instantaneamente ou, de alguma outra forma, muda o curso da água como você ordenar, até 1,5 metros em qualquer direção. Esse movimento não tem força suficiente para causar dano.

- Você faz com que a água forme formas simples e se anime como você ordenar. Essa mudança dura por 1 hora.

- Você muda a cor ou opacidade da água. A água deve ser modificada da mesma forma por inteiro. Essa mudança dura por 1 hora.

- Você congela a água, considerando que não haja criaturas nela. A água descongela em 1 hora.

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

Essa magia gasta 5 de mana a cada 5 minutos.

[controle, utilidade]

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

Xanathar

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, xamã]

L D J

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 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

[dano, distância, utilidade]

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

L D J

Raio de Gelo (*Ray of Frost*) - truque**Escola(s):** elemental (*água, ar, relâmpago*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VS**Mana:** 150**Duração:** instantânea**Dano:** 1d8**Attack/Save:** distância**Dmg/effect:** elemental

Um raio elemental parte em direção de uma criatura, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, ele sofre 1d8 de dano elemental e seu deslocamento é reduzido em 3 metros até o começo do seu próximo turno.

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

[controle, dano, distância]

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

LDJ

Rajada Mística (*Eldritch Blast*) - truque**Escola(s):** elemental (*água, terra, ar, fogo, luz, sombras, relâmpago, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 36 metros**Componentes:** VS**Mana:** 150**Duração:** instantânea**Dano:** 1d10**Attack/Save:** distância**Dmg/effect:** elemental

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

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

[dano, distância]

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

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

[dano]

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

LDJ

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]

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

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 5° nível (2d6), 11° nível (3d6), e 17° nível (4d6).

[dano]

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

Tasha

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).

[corpo-a-corpo, dano, toque]

[guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

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).

[corpo-a-corpo, dano, toque]

[guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

LDJ

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).

[corpo-a-corpo, dano, defesa]

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

Xanathar

Amizade Animal (*Animal Friendship*) lvl 1**Escola(s):** musical**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 9 metros**Componentes:** VSM (*um punhado de comida*)**Mana:** 300**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 500 de mana adicional que você gastar, você pode afetar uma besta adicional até o máximo de 5.

[controle, social]

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

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, xamã]

Tasha

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]

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

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: 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, xamã]

LDJ

Criar ou Destruir Água (*Create or Destroy Water*) lvl 1

Escola(s): elemental (*água*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VSM (*uma gota de água se estiver criando ou alguns grãos de areia se estiver destruindo*)

Mana: 300

Duração: instantânea

Você pode tanto criar quanto destruir água.

Criar Água. Você cria 30 litros de água limpa dentro do alcance, em um recipiente aberto. Alternativamente, a água pode cair como chuva em um cubo de 9 metros dentro do alcance, extinguindo chamas expostas na área.

Destruir Água. Você destrói até 30 litros de água de um recipiente aberto dentro do alcance. Alternativamente, você pode destruir um nevoeiro em um cubo de 9 metros dentro do alcance.

Melhorar Magia. Você pode adicionar mais 30 litros de água para cada 500 de mana gastos até um total de 150 litro adicionais máximos. Você pode aumentar o tamanho do cubo em 1,5 para cada 500 de mana gastos adicionalmente até um máximo de 7,5 metros.

[controle, utilidade]

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

LDJ

Curar Ferimentos (*Cure Wounds*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 350

Duração: instantânea

Dano: 1d8 + mod

Uma criatura que você tocar recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não produz efeito

em mortos-vivos ou constructos.

Melhorar Magia Para cada 500 adicionais de mana gastos, a cura aumenta em 1d8 até um máximo de 5d8.

[cura, toque]

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

LDJ

Dedos Congelantes (*Frost Fingers*) lvl 1

Escola(s): elemental (*água*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 450

Duração: instantânea

Dano: 2d8

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: água

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

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

[dano, utilidade]

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

Etc.

Destruição 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.

[arma, corpo-a-corpo, dano]

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

LDJ

Destruição Trovejante (*Thunderous Smite*)

lvl 1

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.

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

[arqueiro, guerreiro, ladino, monge]

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.

[utilidade]

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

LDJ

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

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 300 (+ 20 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 1d4

Dmg/effect: elemental

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

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

[arma, buff, dano]

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

LDJ

Faca de Gelo (*Ice Knife (adaptação)*) lvl 1

Escola(s): elemental (*água*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*uma arma corpo-a-corpo*)

Mana: 400

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: corpo-a-corpo

Dmg/effect: gelo

Você congela a lâmina de uma arma que estiver empunhando e faz um ataque contra uma criatura que esteja no alcance da arma. Em um acerto, o ataque causa 1d10 a mais de dano congelante e a criatura deve fazer um teste de resistência de Força ou terá seu movimento reduzido pela metade no seu próximo turno.

Melhorar Magia. A cada 550 de mana adicionais gastos, você adiciona 1d10 ao dano.

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

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

LDJ

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]

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

LDJ

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]

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

LDJ

Flash Sombrio (*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 pon-

tos 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]

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

LDJ

Flecha Luminosa (*Custom*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*uma pata de vagalume*)

Mana: 350

Duração: instantânea

Dano: 1d4

Dmg/effect: perfurante

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 luminosa que cria uma esfera de 3m de luz plena e 3m de penumbra com foco no alvo. Em um acerto, você dá 1d4 de dano perfurante extra.

[arma, dano, detecção, distância]

[arqueiro, guerreiro]

Custom

Flecha Obscurecente (*Custom*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*uma pata de arcnídeo*)

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

Garra Imobilizadora (*Custom*) lvl 1

Escola(s): elemental, necromancia, psíquica (*terra, sombras, metal*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 4,5 metros

Componentes: VS

Mana: 450

Duração: instantânea

Dano: 1d6

Attack/Save: DEX Save

Dmg/effect: elemental

Você cria uma garra de sua mão lançando-a na direção de uma criatura Média ou menor a até 4,5m de distância de você. Ela deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza ou será acertada pela garra e receberá 1d6 de dano elemental. Após isso, se houver uma outra criatura a 1,5m dela, você pode lançar o primeiro alvo contra o segundo. Ambos devem fazer um teste de resistência de Força. Em uma falha, o alvo recebe 1d6 de dano de concussão e fica atordoadado até o final de sua próxima rodada.

[controle, dano]

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

Custom

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 (+ 20 por turno)

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.

[arma, controle, dano]

[arqueiro, guerreiro, ladino, monge]

LDJ

Golpe de Zephyr (*Zephyr Strike*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*ar*)**Tempo conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** pessoal**Componentes:** V**Mana:** 300 (+ 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.

[arma, buff, dano]

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

Xanathar

Infligir Ferimentos (*Inflict 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

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, guerreiro, ladino, mago, monge, xamã]

LDJ

Palavra Curativa (*Healing Word*) lvl 1**Escola(s):** elemental, musical (*água, luz*)**Tempo conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** 18 metros**Componentes:** V**Mana:** 250**Duração:** instantânea**Dano:** 1d4 + mod**Dmg/effect:** cura

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos ou constructos.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicionais, você pode adicionar 1d4 na cura total. Para cada 500 de mana adicional, você pode escolher uma criatura a mais para ser curada. O valor rolado é o total de cura, você determina como essa cura é distribuída entre as criaturas curadas.

[cura]

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

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]

[arqueiro, guerreiro, ladino, monge, xamã]

L D J

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]

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

L D J

Raio Guiador (*Guiding Boat*) lvl 1

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: VS

Mana: 550

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 600 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 adicionais mais uma jogada de ataque a cada 300 de mana adicionais gastos, até um máximo de 3000 de mana.

[dano, distância]

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

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, xamã]

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, xamã]

Xanathar

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]

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

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.

[controle, dano]

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

Custom

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]

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

LDJ

Acalmar Emoções (*Calm Emotions*) lvl 2

Escola(s): elemental, musical, psíquica (*água, terra, luz*)
Tempo conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: VS
Mana: 650 (+ 10 de mana por turno)
Duração: concentração, até 1 minuto
Attack/Save: CHA Save

Você tenta suprimir emoções fortes em um grupo de pessoas. Cada humanoide em uma esfera de 6 metros de raio, centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance, deve realizar um teste de resistência de Carisma; uma criatura pode escolher falhar nesse teste, se desejar. Se uma criatura falhar na resistência, escolha um dentre os dois efeitos a seguir.

Você pode suprimir qualquer efeito que esteja deixando a criatura enfeitiçada ou amedrontada. Quando essa magia terminar, qualquer efeito suprimido volta a funcionar, considerando que sua duração não tenha acabado nesse meio tempo.

Alternativamente, você pode tornar um alvo indiferente às criaturas que você escolher que forem hostis a ele. Essa indiferença acaba se o alvo for atacado ou ferido por uma magia ou se ele testemunhar qualquer dos seus amigos sendo ferido. Quando a magia terminar, a criatura se tornará hostil novamente, a não ser que o Mestre diga o contrário.

[buff, controle, debuff, defesa]

[bardo, guerreiro, mago, monge, xamã]

LDJ

Agarrão da Terra (*Earthbind*) lvl 2**Escola(s):** elemental (*terra, sombras, metal*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 90 metros**Componentes:** VS**Mana:** 900 (+ 10 por turno)**Duração:** concentração, até 1 minuto**Attack/Save:** STR Save

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Laços de energia mágica rodeiam a criatura. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou seu deslocamento de voo (se possuir) será reduzido para 0 metros pela duração da magia. Uma criatura voadora afetada por essa magia desce 18 metros por turno até aterrissar no solo ou a magia acabar.

[controle]

[guerreiro, mago]

LDJ

Ajuda (*Aid*) lvl 2**Escola(s):** elemental, musical (*água, luz*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 9 metros**Componentes:** VSM (*uma pequena fita de tecido branco*)**Mana:** 700**Duração:** 8 horas**Dano:** 5

Sua magia inspira seus aliados com vigor e determinação.

Escolha até três criaturas dentro do alcance. O máximo de pontos de vida e os pontos de vida atuais de cada alvo aumentam em 5, pela duração.

Melhorar Magia. Para cada 600 de mana adicionais gastos, você aumenta em 5 o total de pontos de vida até um máximo de 25 totais.

[buff, cura]

[bardo, guerreiro, mago, monge, xamã]

LDJ

Alterar-se (*Alter Self*) lvl 2**Escola(s):** elemental, ilusionista (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** VS**Mana:** 600 (+ 15 a cada 5 minutos)**Duração:** concentração, até 1 hora

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

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

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

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

[buff, dano, exploração, utilidade]

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

LDJ

Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*) lvl 2**Escola(s):** elemental, necromancia, espiritual, musical, psíquica (*água, terra, ar, luz, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** toque**Componentes:** VSM (*pelo ou penas de uma besta*)**Mana:** 750 (+ 10 a cada 10 minutos)**Duração:** concentração, até 1 hora

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

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

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

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

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

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

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

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

[buff, toque]

[bardo, guerreiro, ladino, mago, xamã]

L D J

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]

L D J

Arma Mágica (*Magic Weapon*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: toque

Componentes: VS

Mana: 750 (+ 10 a cada 5 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

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

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

arma em uma arma +3.

[arma, buff, dano, toque]

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

L D J

Arrombar (*Knock*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Mana: 800

Duração: instantânea

Escolha um objeto que você possa ver, dentro do alcance. O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú ou um par de algemas, um cadeado ou outro objeto que contenha um meio mundano ou mágico que previne o acesso.

Um alvo que esteja fechado por uma fechadura mundana ou preso ou barrado torna-se destrancado, destravado ou desbloqueado. Se o objeto tiver múltiplas fechaduras, apenas uma delas é destrancada.

Se você escolher um alvo que esteja travado pela magia *tranca arcana*, essa magia será suprimida por 10 minutos, durante esse período o alvo pode ser aberto e fechado normalmente.

Quando você conjurar essa magia, uma batida forte, audível a até 90 metros de distância, emana do objeto alvo.

[exploração]

[bardo, guerreiro, ladino, mago, monge]

L D J

Boca Encantada (*Magic Mouth*) lvl 2

Escola(s): musical, receita

Tempo conjuração: 1 minuto

Alcance: 9 metros

Componentes: VSM (*um pedaço de favo de mel e pó de jade valendo, no mínimo, 10 po, consumidos pela magia*)

Mana: 850

Duração: até ser dissipada

Você implanta uma mensagem em um objeto dentro do alcance, uma mensagem que é pronunciada quando uma condição de ativação é satisfeita. Escolha um objeto que você possa ver e não esteja sendo vestido ou carregado por outra criatura. Então, fale a mensagem, que deve conter 25 palavras ou menos, apesar de ela poder ser entregue durante um período de até 10 minutos. Finalmente, determine a circunstância que irá ativar a magia para que sua mensagem seja entregue.

Quando essa circunstância ocorrer, a boca encantada aparecerá no objeto e recitará a mensagem com sua voz e com o mesmo volume que você falou. Se o objeto que você escolheu tiver uma boca ou algo semelhante a uma boca (por exemplo, a boca de uma estátua), a boca mágica aparece aí, então, as palavras parecerão vir

da boca do objeto. Quando você conjura essa magia, você pode fazer a magia acabar depois de enviar sua mensagem ou ela pode permanecer e repetir a mensagem sempre que a circunstância de ativação ocorrer.

A circunstância de ativação pode ser tão genérica ou tão detalhada quando você quiser, apesar de ela precisar ser baseada em condições visuais ou audíveis que ocorram a até 9 metros do objeto. Por exemplo, você pode instruir a boca a falar quando uma criatura se aproximar a menos de 9 metros do objeto ou quando um sino de prata tocar a menos de 9 metros dela.

[comunicação, utilidade]

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

LDJ

Cativar (*Enthrall*) lvl 2

Escola(s): musical, psíquica

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 700

Duração: 1 minuto

Attack/Save: WIS Save

Você tece um cordão de palavras distrativas, fazendo as criaturas, à sua escolha, que você puder ver dentro do alcance e que puderem ouvir você, realizarem um teste de resistência de Sabedoria. Qualquer criatura que não puder ser enfeitçada, passa automaticamente nesse teste de resistência e, se você ou seus companheiros estiverem lutando com a criatura, ela terá vantagem na resistência.

Se falhar na resistência, a criatura terá desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) feitos para notar qualquer criatura além de você, até a magia acabar ou até o alvo não poder mais ouvir você. A magia acaba se você estiver incapacitado ou incapaz de falar

[controle, debuff, social]

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

LDJ

Cegueira/Surdez (*Blindness/Deafness*) lvl 2

Escola(s): necromancia, ilusionista, espiritual, musical, elemental (*luz, sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VS

Mana: 700

Duração: 1 minuto

Você pode cegar ou ensurdecer um oponente. Escolha uma criatura que você possa ver dentro do alcance para fazer um teste de resistência de Constituição. Se ela falhar, ficará ou cega ou surda (à sua escolha) pela duração. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar um teste de resistência de Constituição.

Se obtiver sucesso, a magia termina.

[Musical] Você pode apenas utilizar essa magia para deixar uma criatura surda.

[Luz/Ilusão] Você pode apenas cegar um oponente.

[Necromancia] Você não pode utilizar essa magia em corruptores, mortos-vivos ou aberrações.

[Espiritual] Você não pode utilizar essa magia em celestiais ou fadas.

Melhorar Magia. Para cada 1000 pontos de mana adicionais gastos, adicione mais um alvo para a magia até um total de 5 alvos máximos.

[controle, debuff]

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

LDJ

Chicote Mental (de Tasha) (*Tasha's Mind Whip*) lvl 2

Escola(s): ilusionista, musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V

Mana: 900

Duração: 1 rodada

Dano: 3d6

Attack/Save: INT Save

Dmg/effect: psíquico

Você enlaça psiquicamente uma criatura a sua vista dentro do alcance. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência. Em caso de falha, O alvo sofre 3d6 de dano psíquico, e não pode realizar reações até o final do próximo turno dele. Além disso, no próximo turno dele, ele deve escolher entre se mover, realizar uma ação, ou realizar uma ação bônus; ele pode fazer apenas uma das três coisas. Caso passe na salvaguarda, o alvo recebe metade do dano e não sofre os outros efeitos da magia.

Melhorar Magia. Para cada 1200 de mana adicionais gastos, você pode adicionar mais uma criatura como alvo da magia até um total de 5 criaturas. Elas devem estar até 9m de distância umas das outras quando você as marcar como alvo.

[controle, dano, debuff]

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

Tasha

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]

L D J

Escrita Celeste (*Skywrite*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 700

Duração: 1 hora

Você cria até dez palavras em uma parte do céu que você consiga ver. As palavras parecem ser feitas de nuvens e ficam lá até o final do feitiço.

[Ar] Um vento forte pode fazer as palavras desaparecerem.

[comunicação]

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

L D J

Escuridão (*Darkness*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VM (*pelo de morcego e uma gota de piche ou pedaço de carvão*)

Mana: 600 (+ 10 por minuto)

Duração: concentração, até 10 minutos

Escuridão mágica se espalha a partir de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance e preenche uma esfera de 4,5 metros de raio pela duração. A escuridão se estende, dobrando esquinas. Uma criatura com visão no escuro não pode ver através dessa escuridão e luz não-mágica não pode iluminar dentro dela.

Se o ponto que você escolheu for um objeto que você esteja segurando, ou um que não esteja sendo vestido ou carregado, a escuridão emanará do objeto e se moverá com ele. Cobrir completamente a fonte da escuridão

com um objeto opaco, como uma vasilha ou um elmo, bloqueará a escuridão.

Se qualquer área dessa magia sobrepor uma área de luz criada por uma magia de 2° ou inferior, a magia que criou a luz será dissipada.

[controle, debuff]

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

L D J

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, guerreiro, mago]

L D J

Esquentar Metal (*Heat Metal*) lvl 2

Escola(s): elemental (*metal*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*um pedaço de ferro e uma chama*)

Mana: 700 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 2d8

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: fogo

Escolha uma objeto manufaturado de metal, como uma arma de metal ou uma armadura pesada ou média de metal, que você possa ver dentro do alcance. Você faz com que o objeto brilhe vermelho-incandescente. Qualquer criatura em contato físico com o objeto sofrerá 2d8 de dano de fogo quando você conjurar a magia. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus, em cada um dos seus turnos subsequentes, para causar esse dano novamente.

Se uma criatura estiver segurando ou vestindo o objeto e sofrer o dano dele, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou largará o objeto se ela puder. Se ela não largar o objeto, ela terá desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade até o início do seu próximo turno.

Melhorar Magia. Para cada 1000 pontos de mana adicionais gastos, adicione mais 1d8 ao dano, até um máximo de 4d8 adicionais.

[controle, dano, debuff]

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

LDJ

Flecha Perfurante (*Custom*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

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

Mana: 650

Duração: instantânea

Dano: 2d8

Attack/Save: STR Save

Dmg/effect: elemental

Você utiliza uma arma de ataque à distância com a propriedade munição para fazer um ataque a um inimigo dentro do alcance dessa arma. O alvo deve sofrer 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]

[arquiereiro, 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]

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

LDJ

Imobilizar Pessoa (*Hold Person*) lvl 2

Escola(s): psíquica, musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VSM (*uma pequena peça de ferro reta*)

Mana: 700 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Attack/Save: WIS Save

Escolha um humanoide que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará paralisado pela duração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina no alvo.

Melhorar Magia. Para cada 600 de mana adicionais e mais 10 por turno, você pode ter mais um humanoide como alvo da magia até um máximo de 5. Os humanoides devem estar a 9 metros entre si para serem afetados.

[controle]

[bardo, guerreiro, mago, monge]

LDJ

Imobilizar Pessoa no Chão (*Hold Person*)

lvl 2

Escola(s): elemental (*terra, metal*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VSM (*uma pequena peça de ferro reta*)**Mana:** 700 (+ 10 por turno)**Duração:** concentração, até 1 minuto**Attack/Save:** DEX Save

Escolha um humanoide que você possa ver dentro do alcance e que esteja no chão. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou ficará paralisado pela duração. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar um teste de resistência de Força para tentar se soltar. Se obtiver sucesso, a magia termina no alvo.

Melhorar Magia. Para cada 600 de mana adicionais e mais 10 por turno, você pode ter mais um humanoide como alvo da magia até um máximo de 5. Os humanoides devem estar a 9 metros entre si para serem afetados.

[controle]

[bardo, guerreiro, 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

Localizar Animais ou Plantas (*Locate Animals or Plants*) lvl 2

Escola(s): elemental (*terra*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** VSM (*um pouco de pelo de um cão de caça*)**Mana:** 750**Duração:** instantânea

Descreva ou nomeie um tipo específico de besta ou planta. Concentra-se na voz da natureza ao seu redor, você descobre a direção e distância da criatura ou planta mais próxima desse tipo dentro de 7,5 quilômetros, se houver alguma presente.

[detecção, exploração]

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

LDJ

Localizar Objeto (*Locate Object*) lvl 2

Escola(s): elemental, receita (*terra, metal*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** VSM (*um galho bifurcado*)**Mana:** 750 (+ 10 por minuto)**Duração:** concentração, até 10 minutos

Descreva ou nomeie um objeto que seja familiar a você. Você sente a direção da localização do objeto, contanto que o objeto esteja a até 300 metros de você. Se o objeto estiver em movimento, você saberá a direção do movimento dele.

A magia pode localizar um objeto específico que você, desde que você já tenha o visto de perto – a até 9 metros – pelo menos uma vez. Alternativamente, a magia pode localizar o objeto de um tipo em particular mais próximo, como certo tipo de vestuário, joia, móvel, ferramenta ou arma.

Essa magia não pode localizar um objeto se qualquer espessura de chumbo, até mesmo uma folha fina, bloquear o caminho direto entre você e o objeto.

[Metal] Você pode detectar apenas objetos de metal.

[Terra] Você pode detectar apenas objetos de madeira.

[Receita] Você pode colocar uma receita de *Localizar Objeto* em qualquer objeto.

[detecção, exploração]

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

LDJ

Lufada de Vento (*Gust of Wind*) lvl 2

Escola(s): elemental (*ar*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*uma semente de legume*)

Mana: 700 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Attack/Save: STR Save

Uma linha de vento forte, com 18 metros de comprimento e 3 metros de largura, é soprada de você em uma direção, à sua escolha, pela duração da magia. Cada criatura que começar seu turno na linha, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou será empurrada 4,5 metros para trás, na direção seguida pela linha. Qualquer criatura na linha deve gastar 3 metros de movimentação para cada 1,5 metro que ela se mover enquanto se aproxima de você.

As lufadas dispersam gases ou vapores e apagam velas, tochas e chamas similares desprotegidas na área. Elas fazem com que chamas protegidas, como as de lanternas, vibrem descontroladamente e tenham 50 por cento de chance de serem extintas.

Com uma ação bônus e 50 de mana, em cada um dos seus turnos, antes da magia acabar, você pode mudar a direção à qual a linha é soprada de você.

[controle]

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

LDJ

Lâmina Sombria (*Shadow Blade*) lvl 2

Escola(s): elemental (*sombras*)

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 650 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 2d8

Dmg/effect: sombras

Você entrelaça fios de sombras para criar uma espada de trevas solidas em sua mão. Esta espada mágica dura até a magia terminar. Ele conta como uma arma simples de combate corpo-a-corpo com a qual você é proficiente. Ela provoca um dano sombrio de 2d8 em um golpe e possui propriedades sutileza, leve e arremessável (alcance 6/ 18). Além disso, quando você usa a espada para atacar um alvo que está em luz fraca ou na escuridão, você faz a rolagem de ataque com vantagem.

Se você soltar a arma ou arremessá-la, ela se dissipa no final do turno. Posteriormente, enquanto a magia persistir, você pode usar uma ação bônus para que a espada reapareça na sua mão.

Em Níveis Superiores. Gastando 1000 de mana extras e mais 10 por turno, o dano aumenta para 3d8. Gastando mais 5000 de mana e mais 30 por turno, o dano aumenta para 4d8. Gastando mais 15000 de mana e mais 50 por turno, o dano aumenta para 5d8.

[arma, corpo-a-corpo, dano]

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

LDJ

Marca Reveladora (*Branding Smite*) lvl 2

Escola(s): elemental (*luz*)

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: V

Mana: 650 (+ 10 de mana a cada turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Dano: 2d6

Dmg/effect: luz

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque com arma, antes do fim da magia, a arma cintilará com radiação astral quando você golpear. O ataque causa 2d6 de dano radiante extra ao alvo, que se torna visível, se estava invisível, e o alvo emite penumbra em um raio de 1,5 metro e não pode ficar invisível até a magia acabar.

Melhorar Magia. Para cada 500 de mana adicionais gastos, você pode adicionar mais 1d6 ao dano até o máximo de 5d6 adicionais.

[arma, controle, corpo-a-corpo, dano, debuff, detecção]

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

LDJ

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]

LDJ

Parede de Vento (*Custom*) lvl 2

Escola(s): elemental (*ar*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VS

Mana: 400

Duração: 1 turno

Você conjura uma parede de vento de 1,5m de largura em um quadrado desocupado a 1,5m de você.

Se uma criatura tentar fazer qualquer tipo de ataque à distância que passe pela parede, então você deve gastar 50 vezes o nível da magia utilizada (mínimo 50 caso não seja magia ou seja um truque) e você anula completamente a magia. Você pode escolher não gastar a quantidade de mana necessária para defender o ataque, nesse caso, ele passará pela parede normalmente.

Os quadrados ocupados pela parede se tornam terreno difícil, exceto para você.

Melhorar Magia. Você pode gastar mais 500 de mana e aumentar o multiplicador para 100 vezes o nível da magia utilizada para aumentar a largura da parede para 3m. Ou você pode gastar mais 2000 de mana e aumentar o multiplicador para 250 vezes o nível da magia utilizada para aumentar a largura da parede para 4,5m.

[defesa]

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

Custom

Passeio Cinético (*Kinetic Jaunt*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: S

Mana: 750 (+ 10 por turno)

Duração: concentração, até 1 minuto

Você magicamente empodera seu movimento com passos leves como de uma dança, dando a você mesmo os seguintes benefícios:

- Seu movimento de caminhada aumenta em 3 metros;
- Você não provoca ataques de oportunidade;
- Você pode mover pelo espaço de outra criatura e ele não isso não conta como terreno difícil.

[buff]

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

Etc.

Passo Nebuloso (*Misty Step*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação bônus

Alcance: pessoal

Componentes: V

Mana: 700

Duração: instantânea

Você se teletransporta a até 9 metro para um espaço desocupado que você possa ver.

[exploração]

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

LDJ

Passos sem Pegadas (*Pass without Trace*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*cinzas de uma folha de visco queimada e um ramo de pinheiro*)

Mana: 700 (+ 10 a cada 10 minutos)

Duração: instantânea

Um véu de sombras e silêncio irradia de você, encobrindo você e seus companheiros contra detecção. Pela duração, cada criatura, à sua escolha, a até 9 metros de você (incluindo você) recebe +10 de bônus em testes de Destreza (Furtividade) e não pode ser rastreada, exceto por meio mágicos. Uma criatura que receber esse bônus não deixa quaisquer pegadas ou outros vestígios da sua passagem

[buff, exploração]

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

LDJ

Pele de Árvore (*Barkskin*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*um pedaço de casca de carvalho*)

Mana: 700 (+ 10 a cada 5 minutos)

Duração: concentração, até 1 hora

Você toca uma criatura voluntária. Até o fim da magia, a pele da criatura fica rígida e a CA agora é no mínimo 16, independentemente do tipo de armadura que ela esteja vestindo.

[buff, defesa, toque]

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

LDJ

Pirotecnia (*Pyrotechnics*) lvl 2

Escola(s): elemental (*fogo*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: VS

Mana: 750

Duração: instantânea

Attack/Save: CON Save

Escolha uma área de chamas que você possa ver e que caiba num cubo de 1,5 metros, dentro do alcance. Você pode extinguir o fogo na área e criar tanto fogos de artifício quanto fumaça.

Fogos de Artifício. O alvo explode em uma apresentação incrível de cores. Cada criatura a até 3 metros do alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou ficará cega até o final do seu próximo turno.

Fumaça. Uma fumaça negra e espessa se espalha do alvo num raio de 6 metros, dobrando esquinas. A área da fumaça é de escuridão densa. A fumaça persiste por 1 minuto ou até um vento forte dispersa-la.

[controle, debuff]

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

Xanathar

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

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

Sopro de Gelo (*Rime's Binding Ice*) lvl 2

Escola(s): elemental (*água*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: SM (*uma gota de água*)

Mana: 850

Duração: instantânea

Dano: 3d8

Attack/Save: CON Save

Dmg/effect: congelante

Uma explosão de frio emana de você em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, a criatura recebe 3d8 de dano de frio e fica impedido por uma formação de gelo por 1 minuto ou até uma criatura dentro de 1,5m da impedida utilizar sua ação para quebrar o gelo. Em um sucesso, a criatura recebe metade do dano e não fica impedida pelo gelo.

Melhorar Magia. Para cada 600 pontos de mana adicionais gastos, adicione 1d8 ao dano, até um máximo de 4d8 adicionais.

[controle, dano]

[bardo, guerreiro, mago, monge]

LDJ

Sugestão (*Suggestion*) lvl 2

Escola(s): ilusionista, musical

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: VM (*uma língua de cobra e, ou um pedaço de favo de mel ou uma gota de azeite doce*)

Mana: 600 (+ 10 por hora)

Duração: concentração, até 8 horas

Attack/Save: WIS Save

Você sugere um curso de atividade (limitado a uma ou duas sentenças) e, magicamente, influencia um criatura que você possa ver, dentro do alcance, e que possa ouvir e compreender você. Criaturas que não podem ser enfeitadas são imunes a esse efeito. A sugestão deve ser formulada de modo que o curso de ação soe razoável. Dizer para a criatura se esfaquear, se arremessar em uma lança, tocar fogo em si mesma ou fazer algum outro ato obviamente nocivo anulará o efeito da magia.

O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele seguirá o curso de ação que você descreveu, da melhor forma possível. O curso de ação sugerido pode continuar por toda a duração. Se a atividade sugerida puder ser completada em um tempo menor, a magia termina quando o alvo completar o que lhe foi dito para que fizesse.

Você pode, também, especificar condições que irão ativar uma atividade especial pela duração. Por exemplo, você poderia sugerir a um cavaleiro que entregasse seu cavalo de guerra ao primeiro mendigo que ele encontrar. Se a condição não for satisfeita antes da magia expirar, a atividade não será concluída.

Se você ou um dos seus companheiros causar dano a uma criatura afetada por essa magia, a magia termina.

[controle, debuff, social]

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

L D J

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 chamas.

[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]

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

L D J

Torção Espacial (*Vortex Twist*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: VS

Mana: 800

Duração: instantânea

Attack/Save: CON Save

Você magicamente torce o espaço ao redor de outra criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Constituição ou o alvo é teleportado para um espaço desocupado de sua escolha que você possa ver dentro do alcance. O espaço escolhido deve estar em uma superfície ou em um líquido que possa suportar o alvo sem que o alvo precise se espremer.

Melhorar Magia. Para cada 600 de mana adicionais, você pode aumentar o alcance da magia em 9 metros.

[controle]

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

Etc.

Tranca Arcana (*Arcane Lock*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*pó de ouro valendo, no mínimo, 25 po, consumido pela magia*)

Mana: 1000

Duração: até ser dissipada

Você toca uma porta, janela, portão, baú ou outra entrada fechada e ela ficará trancada pela duração. Você e as criaturas que você designar, quando você conjurar essa magia, podem abrir o objeto normalmente. Você também pode definir uma senha que, quando falada a 1,5 metro do objeto, suprime a magia por 1 minuto. De outra forma, ele é intransponível até ser quebrado ou a magia seja dissipada ou suprimida. Conjurando *arrombar* no objeto suprime a *tranca arcana* por 10 minutos.

Enquanto estiver sob efeito dessa magia, o objeto é mais difícil de quebrar ou de forçar para abrir; a CD para quebra-lo ou de arromba-lo aumenta em 10.

[controle, defesa, toque]

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

L D J

Vento Protetor (*Warding Wind*) lvl 2

Escola(s): elemental (*ar*)

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: V

Mana: 500 (+ 5 por minuto)

Duração: concentração, até 10 minutos

Um vento forte (30 quilômetros por hora) sopra a sua volta num raio de 3 metros e se move com você,

permanecendo centrado em você. O vento permanece pela duração da magia.

O vento tem os seguintes efeitos:

- Ele ensurdece você e outras criaturas na área.
- Ele extingue chamas desprotegidas na área que tenham o tamanho de tochas ou menores.
- A área é de terreno difícil para outras criaturas diferentes de você.
- As jogadas de ataque à distância com armas tem desvantagem se passarem para dentro ou para fora do vento.
- Ele afasta vapor, gás e névoa que possa ser dissipado por um vento forte.

[debuff, defesa]

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

LDJ

Ver o Invisível (*See Invisibility*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: pessoal

Componentes: VSM (*um pouco de talco e um pó de prata polvilhado*)

Mana: 700

Duração: 1 hora

Pela duração, você vê criaturas e objetos invisíveis como se eles fossem visíveis e você pode ver no Plano Etéreo. Criaturas e objetos etéreos parecem espectrais e translúcidos.

[buff, detecção]

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

LDJ

Visão no Escuro (*Darkvision*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*ou um pedaço de cenoura seca ou uma ágata*)

Mana: 700

Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária para conceder a ela a habilidade de ver nas trevas. Pela duração, a criatura terá visão no escuro com alcance de 18 metros.

[buff, exploração, toque]

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

LDJ

Vínculo Protetor (*Warding Bond*) lvl 2

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

Tempo conjuração: 1 ação

Alcance: toque

Componentes: VSM (*um par de anéis de platina valendo, no mínimo, 50 po cada, que você e o alvo devem usar pela duração*)

Mana: 750

Duração: 1 hora

Essa magia protege uma criatura voluntária que você tocar e cria uma conexão mística entre você e o alvo até a magia acabar. Enquanto o alvo estiver a até 18 metros de você, ele recebe +1 de bônus na CA, nos testes de resistência e terá resistência a todos os danos. No entanto, a cada vez que ele sofrer dano, você sofrerá a mesma quantidade de dano.

A magia acaba se você cair a 0 pontos de vida ou se você e o alvo ficarem separados a mais de 18 metros. Ela também termina se a magia for conjurada novamente em quaisquer das criaturas conectadas. Você também pode dissipar a magia com uma ação.

[buff, defesa, toque]

[bardo, guerreiro, monge, xamã]

LDJ