

Magias de  
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

March 26, 2023

## CHAPTER

# 1

## SUMÁRIO

### Truques

Ataque Elemental (*Custom*)  
Estabilização Musical (*Spare the Dying*)  
Golpe Sonoro (*Thunderclap*)  
Soar os Mortos (*Toll the Dead*)  
Zombaria Viciosa (*Vicious Mockery*)

### Ciclo 1

Alarme (*Alarm*)  
Amizade Animal (*Animal Friendship*)  
Armadura Refletora (*Armor of Agathys*)  
Curar Ferimentos (*Cure Wounds*)  
Dissonância Ruidosa (*Custom*)  
Enfeitiçar Pessoa (*Charm Person*)  
Escudo Arcano (*Shield*)  
Escudo Protetor (*Shield of Faith*)  
Heroísmo (*Heroism*)  
Palavra Curativa (*Healing Word*)  
Perdição (*Bane*)  
Riso Histérico (de Tasha) (*Hideous Laughter*)  
Sono (*Sleep*)  
Sussorros Dissonantes (*Dissonant Whispers*)

### Ciclo 2

Acalmar Emoções (*Calm Emotions*)  
Ajuda (*Aid*)  
Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*)  
Arma Mágica (*Magic Weapon*)  
Boca Encantada (*Magic Mouth*)  
Cativar (*Enthrall*)  
Cegueira/Surdez (*Blindness/Deafness*)

Chicote Mental (de Tasha) (*Tasha's Mind Whip*)  
Coroa da Loucura (*Crown of Madness*)  
Despedaçar (*Shatter*)  
Imobilizar Pessoa (*Hold Person*)  
Mensageiro Animal (*Animal Messenger*)  
Oração Curativa (*Prayer of Healing*)  
Raio do Enfraquecimento (*Ray of Enfeeblement*)  
Sentido Bestial (*Beast Sense*)  
Silêncio (*Silence*)  
Sugestão (*Suggestion*)  
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*

### 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*

### Golpe Sonoro (*Thunderclap*) - truque

**Escola(s):** musical

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 4,5 metros

**Componentes:** SM (*um instrumento musical*)

**Mana:** 150

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d6

**Attack/Save:** CON Save

**Dmg/effect:** energia

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

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

[dano]

[bardo, mago, monge, xamã]

*Xanathar*

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

**Escola(s):** musical

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

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

**Mana:** 200

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d8 ou 1d12

**Attack/Save:** WIS Save

**Dmg/effect:** necrótico

Você toca uma melodia agonizante que preenche o ar em volta de uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d8 de dano necrótico. Se o alvo tiver perdido qualquer de seus pontos de vida, ele sofre um dano necrótico de 1d12.

O dano da magia aumenta em um dado quando atinge o 5º nível (2d8 ou 2d12), 11º nível (3d8 ou 3d12) e 17º nível (4d8 ou 4d12)

[dano]

[bardo, mago, monge]

*Xanathar***Zombaria Viciosa (*Vicious Mockery*)** - truque**Escola(s):** musical**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VSM (*um instrumento musical ou a voz*)**Mana:** 100**Duração:** instantânea**Dano:** 1d6**Attack/Save:** WIS Save**Dmg/effect:** psíquico

Você lança uma série de notas dissonantes atadas com encantamentos sutis numa criatura que você possa ver, dentro do alcance. Se o alvo puder ouvir você, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d6 de dano psíquico e terá desvantagem na próxima jogada de ataque que ele fizer antes do final do próximo turno dele.

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

[dano, debuff]

[bardo, mago, monge]

*LDJ***Alarme (*Alarm*)** lvl 1 - ritual**Escola(s):** musical, ilusionista**Tempo conjuração:** 1 minuto**Alcance:** 9 metros**Componentes:** VSM (*um pequeno sino e um pequeno fio de prata*)**Mana:** 300**Duração:** 8 horas

Você coloca um alarme para intrusos desavisados.

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

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

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

[detecção, utilidade]

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

*LDJ***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***Armadura Refletora (*Armor of Agathys*)** lvl 1**Escola(s):** elemental, musical, psíquica (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** pessoal**Componentes:** VS**Mana:** 300**Duração:** 1 hora**Dano:** 5**Dmg/effect:** elemental

Uma força mágica protetora envolve você, manifestando-se de acordo com o seu elemento. Você ganha 5 pontos de vida temporários pela duração. Se uma criatura atingir você com um ataque corpo-a-corpo enquanto estiver com esses pontos de vida, a criatura sofrerá 5 de dano elemental.

**Melhorar Magia.** Para cada 500 de mana adicional gasto, tanto os pontos de vida temporários quanto o dano aumentam em 5.

[dano, defesa]

[bardo, 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

**Dissonância Ruidosa (*Custom*)** lvl 1**Escola(s):** musical**Tempo conjuração:** 1 reação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VS**Mana:** 400**Duração:** instantânea**Attack/Save:** WIS Save

Quando uma criatura dentro do alcance atacar um aliado seu, você pode tocar notas dissonantes que tirarão a concentração da criatura. Ela deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se ela não passar, então o dano do ataque é reduzido pela metade. Você pode usar sua reação depois do mestre ter falado o dano final do ataque.

[debuff, defesa]

[bardo, mago, monge, xamã]

*Custom***Enfeitiçar Pessoa (*Charm Person*)** lvl 1**Escola(s):** psíquica, musical**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 9 metros**Componentes:** VS**Mana:** 400**Duração:** 1 hora**Attack/Save:** WIS Save**Dmg/effect:** enfeitiçado

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

reconhece você como um conhecido amigável. Quando a magia acabar, a criatura saberá que foi enfeitiçada por você.

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

[controle, debuff, social]

[bardo, mago, monge]

LDJ

**Escudo Arcano (*Shield*)** lvl 1

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

**Tempo conjuração:** 1 reação**Alcance:** pessoal**Componentes:** VS**Mana:** 350**Duração:** instantânea

Uma barreira de energia aparece e protege você.

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

Você não pode usar essa magia junto com outros escudos mágicos.

**Melhorar Magia.** Você pode gastar mais 500 mana para transformar o efeito em +4 ou então mais 2000 de mana para transformar o efeito em +5.

[defesa]

[bardo, mago, monge]

LDJ

**Escudo Protetor (*Shield of Faith*)** lvl 1

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

**Tempo conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VSM (*um pequeno pergaminho com alguns textos sagrados escritos nele*)

**Mana:** 350 (+ 10 a cada minuto)**Duração:** concentração, até 10 minuto

Um campo cintilante aparece ao redor de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance, concedendo +1 de bônus na CA pela duração.

Esta magia não pode ser utilizada se a criatura já estiver sob efeito de outros escudos mágicos.

**Melhorar Magia.** Você pode gastar mais 2000 mana para transformar o efeito em +2 ou então mais

5000 de mana para transformar o efeito em +3.

[buff, defesa]

[bardo, mago, xamã]

LDJ

### Heroísmo (*Heroism*) lvl 1

**Escola(s):** musical

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

**Componentes:** VS

**Mana:** 200 (+ 20 por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

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

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

[buff, toque]

[bardo, 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

### Perdição (*Bane*) lvl 1

**Escola(s):** musical

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** VSM (*uma gota de sangue*)

**Mana:** 350 (+ 75 por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Attack/Save:** CHA Save

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

**Melhorar Magia:** Para cada 500 de mana adicional gasto, mais uma criatura é afetada até um máximo de 5. Você pode gastar mais 500 para cada criatura afetada para transformar o d4 em d6.

[debuff]

[bardo, mago, xamã]

LDJ

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

**Escola(s):** musical

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

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

**Mana:** 300 (+ 10 por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Attack/Save:** WIS Save

**Dmg/effect:** incapacitado

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

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

[controle, debuff]

[bardo, mago, monge, xamã]

LDJ

### Sono (*Sleep*) lvl 1

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

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

**Mana:** 300

**Duração:** 1 minuto

**Attack/Save:** DEX Save

**Dmg/effect:** inconsciente

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

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

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

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

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

[debuff]

[bardo, mago, xamã]

L D J

### 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]

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

L D J

### 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]

L D J

### 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]

L D J

### Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*) lvl

2

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

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

**Mana:** 750 (+ 10 a cada 10 minutos)

**Duração:** concentração, até 1 hora

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

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

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

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

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

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

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

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

[buff, toque]

[bardo, guerreiro, ladino, mago, xamã]

LDJ

## Arma Mágica (*Magic Weapon*) lvl 2

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

**Tempo conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** toque

**Componentes:** VS

**Mana:** 750 (+ 10 a cada 5 minutos)

**Duração:** concentração, até 1 hora

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

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

[arma, buff, dano, toque]

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

LDJ

## Boca Encantada (*Magic Month*) 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 enfeitiçada, 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]

L D J

## 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]

L D J

## 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

## Coroa da Loucura (*Crown of Madness*) lvl 2

**Escola(s):** musical, psíquica, necromancia, elemental (*metal*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 700 (+ 10 por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Attack/Save:** WIS Save

Um humanoide, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçado por você pela duração. Enquanto o alvo estiver enfeitiçado dessa forma, uma coroa retorcida de ferro denteado aparece na cabeça dele e a loucura brilha em seus olhos.

A criatura enfeitiçada deve usar sua ação antes de se mover, em cada um dos turnos dela, para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, diferente de si mesma, que você escolher mentalmente.

O alvo pode agir normalmente no turno dele se você não escolher uma criatura ou se você não estiver dentro do alcance.

Nos seus turnos subsequentes, você deve usar sua ação para manter o controle sobre o alvo, ou a magia termina. Igualmente, o alvo pode realizar um teste de resistência de Sabedoria no final de cada um dos turnos dele. Se obtiver sucesso, a magia termina.

[controle, dano, debuff]

[bardo, mago, monge]

L D J

## Despedaçar (*Shatter*) lvl 2

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VSM (*uma lasca de mica*)

**Mana:** 800

**Duração:** instantânea

**Dano:** 3d8

**Attack/Save:** CON Save

**Dmg/effect:** elemental

Um alto som estridente, dolorosamente intenso, emerge de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Cada criatura, numa esfera de 3 metros de raio, centrada no ponto deve fazer um teste de resistência de Constituição.

Uma criatura sofre 3d8 de dano elemental se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

[Relâmpago|Metal|Veneno] Uma criatura feita de material orgânico tem desvantagem nesse teste de resistência.

[Sombras] Uma criatura feita de material inorgânico como pedra, cristal ou metal, tem desvantagem nesse teste de resistência.

Um objeto não-mágico que não esteja sendo vestido ou carregado, também sofre o dano, se estiver na área da magia.

**Melhorar Magia.** Para cada 1000 de mana adicionais, adicione 1d8 ao dano da magia.

[dano]

[arqueiro, bardo, mago]

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

### 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

### Oração Curativa (*Prayer of Healing*) lvl 2

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

**Tempo conjuração:** 10 minutos

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V

**Mana:** 750

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d6

**Attack/Save:** DEX Save

**Dmg/effect:** fogo

Até seis criaturas, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, recuperam uma quantidade de pontos de vida igual a 2d8 + seu modificador de habilidade de conjuração, cada uma. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

**Melhorar Magia.** Para cada 700 de mana adicionais gastos, adicione 1d8 à cura, até um máximo de 5d8 adicionais.

[cura]

[bardo, mago, monge, xamã]

LDJ

### Raio do Enfraquecimento (*Ray of Enfeeblement*) lvl 2

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VS**Mana:** 750 (+ 10 de mana por turno)**Duração:** concentração, até 1 minuto**Attack/Save:** CON Save

Um raio negro de energia enervante parte em direção de uma criatura, dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo causará metade do dano com ataques com armas que usem Força, até a magia acabar.

No final de cada um dos turnos do alvo, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição contra a magia. Se obtiver sucesso, a magia acaba.

[debuff, distância]

[arqueiro, bardo, mago]

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

**Silêncio (*Silence*)** lvl 2**Escola(s):** ilusionista, musical**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 36 metros**Componentes:** VS**Mana:** 700 (+ 15 por minuto)**Duração:** concentração, até 10 minutos

Pela duração, nenhum som pode ser criado dentro ou atravessar uma esfera de 6 metros de raio centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Qualquer criatura ou objeto totalmente dentro da esfera é imune a dano trovejante e as criaturas estarão surdas enquanto estiverem completamente dentro dela. Conjurar magias que incluam a componente verbal é impossível aí.

[controle, debuff, defesa]

[arqueiro, bardo, 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 uma 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]

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]

*L D J*