

Magias de  
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

September 27, 2022

## CHAPTER

# 1

## SUMÁRIO

### Truques

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

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

### Ciclo 1

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

### Ciclo 2

Alterar-se (*Alter Self*)  
Aprimorar Habilidade (*Enhance Ability*)  
Arma Mágica (*Magic Weapon*)  
Esfera Elemental (*Flaming Sphere*)  
Flecha Perfurante (*Custom*)

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

[dano]

[arqueiro, bardo, guerreiro, ladino, mago]

*Custom*

### Espirro Ácido (*Acid Splash*) - truque

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 50

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d6

**Attack/Save:** DEX Save

**Dmg/effect:** ácido

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

outra.

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

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

[dano]

[arqueiro, ladino, mago]

*LDJ*

### 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 5° nível, o dano aumenta para 1d6, no 11° nível aumenta para 1d8 e no 17° nível aumenta para 1d10.

[arma, corpo-a-corpo, dano]

[arqueiro, guerreiro, ladino]

*Custom*

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

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** pessoal

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

**Mana:** 150

**Duração:** instantânea

**Dano:** mod

**Attack/Save:** corpo-a-corpo

**Dmg/effect:** elemental

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

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

O dano dessa magia aumenta quando você alcança certos níveis. No 5º nível, o ataque corpo-a-corpo provoca 1d8 de dano elemental adicional se acertar, e o dano elemental que a segunda criatura recebe aumenta para 1d8 + o modificador de seu atributo de conjuração. Ambos os danos aumentam em 1d8 no 11º nível (2d8 e 2d8) e novamente no 17º nível (3d8 e 3d8).

[arma, corpo-a-corpo, dano]

[arqueiro, guerreiro, ladino, mago, monge]

*Tasha*

### Mordida Congelante (*Frostbite*) - truque

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 100

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d6

**Attack/Save:** CON Save

**Dmg/effect:** elemental

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

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

[dano, debuff]

[arqueiro, guerreiro, ladino, mago, monge]

*Xanathar*

### Prestidigitação (*Prestidigitation*) - truque

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

*relâmpago, metal, veneno*)

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 3 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 50

**Duração:** até 1 hora

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

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

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

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

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

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

- [Metal] Você faz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo aparecer em um objeto ou superfície metálica por 1 hora.

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

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

[utilidade]

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

*L D J*

### Rajada Mística (*Eldritch Blast*) - truque

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 150

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d10

**Attack/Save:** distância

**Dmg/effect:** elemental

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

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

Realize jogadas de ataque separadas para cada feixe.

[dano, distância]

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

LDJ

### Rajada de Veneno (*Poison Spray*) - truque

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 4,5 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 200

**Duração:** instantânea

**Dano:** 1d12

**Attack/Save:** CON Save

**Dmg/effect:** elemental

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

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

[dano]

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

LDJ

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

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** pessoal

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

**Mana:** 350 (+ 10 por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Dano:** 2d4

**Attack/Save:** DEX Save

**Dmg/effect:** ácido

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

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

[controle, dano]

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

Tasha

### Bruxaria (*Hex*) lvl 1

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

**Tempo conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** 18 metros

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

**Mana:** 250 (+ 50 por criatura amaldiçoada)

**Duração:** concentração, até 1 hora

**Dano:** 1d6

**Dmg/effect:** necrótico

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

Uma magia *remover maldição* conjurada no alvo acaba com a magia prematuramente.

**Melhorar Magia.** A cada 1000 de mana adicionais, você pode adicionar 1d6 ao dano até um máximo de 3d6. A cada 3000 de mana adicionais, você pode adicionar uma desvantagem a mais, até um máximo de 2 desvantagens extras. Para cada dado de dano extra, você gasta 50 a mais ao trocar de alvo. Para cada desvantagem extra, você gasta 200 a mais para trocar de alvo.

[dano, debuff]

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

LDJ

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

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

**Tempo conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** pessoal

**Componentes:** VS

**Mana:** 300 (+ 20 por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Dano:** 1d4

**Dmg/effect:** elemental

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

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

[arma, buff, dano]

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

LDJ

**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, ladino, monge, paladino]

L D J

**Infligir Ferimentos (*Infllict Wounds*)** lvl 1

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

**Componentes:** VS

**Mana:** 550

**Duração:** instantânea

**Dano:** 3d10

**Attack/Save:** corpo-a-corpo

**Dmg/effect:** necrótico

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

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

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

[arma, corpo-a-corpo, dano]

[bardo, guerreiro, ladino, mago, monge]

L D J

**Mãos Flamejantes (*Burning Hands*)** lvl 1

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** pessoal (cone de 4,5 metros)

**Componentes:** VS

**Mana:** 450

**Duração:** instantânea

**Dano:** 3d6

**Attack/Save:** DEX Save

**Dmg/effect:** elemental

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

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

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

[dano]

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

L D J

**Névoa Obscurecente (*Fog Cloud*)** lvl 1

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 300 (+ 10 a cada 5 minutos)

**Duração:** concentração, até 1 hora

**Dano:** 1d4

**Dmg/effect:** elemental

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

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

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

[controle, dano]

[bardo, guerreiro, ladino, mago, monge]

LDJ

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

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

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

[buff, debuff, defesa, toque]

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

LDJ

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

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

[defesa, utilidade]

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

LDJ

**Raio da Doença** (*Ray of Sickness*) lvl 1**Escola(s):** elemental, necromancia (*sombras, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** VS**Mana:** 400**Duração:** instantânea**Dano:** 2d8**Attack/Save:** CON Save**Dmg/effect:** veneno

Um raio 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]

LDJ

**Raio de Caos** (*Chaos Bolt*) lvl 1**Escola(s):** elemental (*água, terra, fogo, ar, luz, sombras, relâmpago, metal, veneno*)**Tempo conjuração:** 1 ação**Alcance:** 36 metros**Componentes:** VS**Mana:** 600**Duração:** instantânea**Dano:** 2d8 + 1d6**Attack/Save:** distância**Dmg/effect:** elemental

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

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

Alternativamente, você pode utilizar uma arma corpo-a-corpo para fazer o ataque. Sua arma se enche dessa energia caótica e o efeito é o mesmo, mas a diferença é que o alvo inicial sofre 2d8 + o dano que sua arma possui naturalmente.

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

[arma, corpo-a-corpo, dano]

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

Xanathar

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

**Duração:** concentração, até 1 hora

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

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

**Mudar Aparência.** [Ilusão] Você 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 formado 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]

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

LDJ

## Arma Mágica (*Magic Weapon*) lvl 2

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

**Tempo conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** toque

**Componentes:** VS

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

**Duração:** concentração, até 1 hora

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

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

[arma, buff, dano, toque]

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

LDJ

## Esfera Elemental (*Flaming Sphere*) lvl 2

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

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

**Mana:** 750 (+ 10 por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Dano:** 2d6

**Attack/Save:** DEX Save

**Dmg/effect:** elemental

Uma esfera elemental, com 1,5 metro de diâmetro, aparece em um espaço desocupado, à sua escolha, dentro do alcance e permanece pela duração. Qualquer criatura que terminar seu turno a até 1,5 metro da



esfera, deve realizar um teste de resistência de Destreza. A criatura sofre 2d6 de dano elemental se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

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

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

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

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

[controle, dano]

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

L D J

### Flecha Perfurante (*Custom*) lvl 2

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** pessoal

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

**Mana:** 650

**Duração:** instantânea

**Dano:** 2d8

**Attack/Save:** STR Save

**Dmg/effect:** elemental

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

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

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

[arma, dano, distância]

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

L D J

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

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

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

**Mana:** 550

**Duração:** instantânea

**Dano:** 4d4 + 2d4

**Attack/Save:** distância

**Dmg/effect:** ácido

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

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

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

[dano, distância]

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

L D J

### 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

## Nuvem de Adagas (*Cloud of Daggers*) lvl 2

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

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

**Mana:** 650 (+ 10 por turno)

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Dano:** 4d4

**Dmg/effect:** elemental

Você preenche o ar com adagas giratórias num cubo de 1,5 metro quadrado, centrado em um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Uma criatura sofre 4d4 de dano cortante quando entra na área da magia pela primeira vez no turno dela ou começa seu turno na área.

**Melhorar Magia.** Para cada 650 de pontos de mana adicionais gastos, adicione mais 2d4 ao dano, até um máximo de 10d4 adicionais.

[controle, dano]

[arqueiro, bardo, ladino, mago]

LDJ

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

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** toque

**Componentes:** VS

**Mana:** 1000

**Duração:** 1 hora

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

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

[defesa, toque]

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

LDJ

## Raio Elemental (*Scorching Ray*) lvl 2

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** VS

**Mana:** 800

**Duração:** instantânea

**Dano:** 6d6

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

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

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

[dano, distância]

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

LDJ

## Teia (*Web*) lvl 2

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

**Tempo conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

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

**Mana:** 540 (+ 10 a cada 10 minutos)

**Duração:** concentração, até 1 hora

**Dano:** 2d4

**Attack/Save:** DEX Save

**Dmg/effect:** fogo

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

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

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

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

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

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

paladino]  
*LDJ*