

MAGIAS SÓLVEIG

MAGIAS CONCEDIDAS POR DEUSES, FONTES CELESTIAIS OU ENTIDADES SOBRENATURAIS.

TABELA DE CUSTOS E TIPOS DE MAGIA

Tipos:

Abjuração: Proteção, Barreiras.

Conjuração: Invocação, Teletransporte, Criaturas.

Divination: Conhecimento, Prever, Localizar.

Enchantment: Controle mental, Charme.

Evocation: Explosões, Raios, Dano Bruto.

Illusion: Truques Visuais/Sonoros, Enganação.

Necromancy: Vida, Morte, Energia Vital.

Transmutation: Transformar matéria, alterar propriedade.

Tabela de Círculos:

Círculo	Custo
1º Circulo	1
2º Circulo	3
3º Circulo	5
4º Circulo	8
5º Circulo	12
6º Circulo	17
7º Circulo	23
8º Circulo	30
9º Circulo	35

Sumário

Tabela de Custos e Tipos de Magia 1

Tipos: 1

Tabela de Círculos: 1

Magias de 1º Circulo 2

Magias de 2º Circulo .. **Erro!**

Indicador não definido.

Magias de 3º Circulo .. **Erro!**

Indicador não definido.

Magias de 4º Circulo .. **Erro!**

Indicador não definido.

Magias de 5º Circulo .. **Erro!**

Indicador não definido.

Magias de 6º Circulo .. **Erro!**

Indicador não definido.

Magias de 7º Circulo .. **Erro!**

Indicador não definido.

Magias de 8º Circulo .. **Erro!**

Indicador não definido.

Magias de 9º Circulo .. **Erro!**

Indicador não definido.

MAGIAS DE 1º CIRCULO

Abraço Envolvente

Ação Bônus — Encantamento / Transmutação — Pessoal (aura 10 ft) — 10 turnos

Uma aura calorosa envolve o conjurador. Aliados dentro da aura recebem vantagem em testes de resistência contra efeitos de controle mental, medo ou restrição.

Selo de Suspiro

Ação Bônus — Abjuração — Toque — 4 rodadas

Um selo etéreo é gravado no alvo.

- Criaturas recebem +1 de CA.
- Se aplicado em uma arma, ela causa +3 de dano adicional por 4 turnos.

Sussurro das Cinzas

Ação — Encantamento — 30 ft — 4 turnos (concentração)

Cinzas sussurrantes cercam a mente do alvo. Ele realiza um teste de resistência de Carisma; em falha, sofre desvantagem em ataques realizados contra você durante a duração.

Toque de Etherium

Ação — Abjuração — Toque — Instantâneo

Energia etérica flui pelas mãos do conjurador, curando o alvo em **1d8 + modificador de Carisma**.

Escalonamento conforme o slot utilizado.

MAGIAS DE 2º CIRCULO

Círculo da Raiz Flamejante

Ação — Abjuração — Raio 10 ft — 10 turnos

Raízes incandescentes emergem do solo formando um círculo.

- Aliados dentro da área curam **1d6 PV** no início de cada rodada.
- Inimigos sofrem **1d6 de dano necrótico** ao iniciar seus turnos.

Coroa de Afeto

Ação — Encantamento — 15 ft — 4 turnos (concentração)

Até 2 criaturas são marcadas pela sua afeição arcana.

Um aliado escolhido recebe vantagem em ataques contra alvos marcados e cura **1d4 PV** sempre que acerta um ataque nesses alvos.

Sopro do Último Amor

Ação — Necromancia / Encantamento — Toque — 4 turnos

Uma sombra amorosa surge de um cadáver recente, obedecendo silenciosamente.

Como ritual, a magia revela memórias, emoções ou segredos do falecido.

Três Rostos

Ação Bônus — Transmutação / Ilusão — Pessoal — 40 turnos / 1 hora

O conjurador assume múltiplas facetas sutis. Recebe vantagem em testes sociais baseados em Carisma durante a duração.

Véu de Podridão

Ação — Necromancia — Cone 20 ft — 1 turno

Uma névoa pútrida avança. Inimigos sofrem **2d6 de dano necrótico** e têm seu deslocamento reduzido à metade por 1 turno.

Teste de Constituição reduz o dano à metade e anula a lentidão.

Escalonamento conforme o slot.

MAGIAS DE 3º CIRCULO

Bênção das Cinzas

Ritual (10 min) — Abjuração — Toque — 24 horas

Cinzas sagradas marcam os alvos.

- Recebem +1 em todos os testes de resistência.
- Ganham **30 PV temporários**.

Dedos de Etherium

Ação Bônus — Transmutação / Abjuração — Toque — 1 hora

O alvo recebe **PV temporários iguais a 2d8 + modificador do conjurador**.

Laço Silencioso

Ação — Encantamento — 20 ft — Concentração, até 4 rodadas

Um inimigo é marcado por um vínculo invisível.

Se morrer sob o efeito, explode em pétalas necróticas que curam aliados próximos em **2d8 PV**.

Escala com o slot utilizado.

Pele de Rosas Cortantes

Ação — Transmutação — Pessoal — 4 turnos

Espinhas florais cobrem o corpo do conjurador.

- Ataques corpo a corpo causam +1d6 de dano perfurante.
- Criaturas que o atacarem corpo a corpo sofrem **1d6 de dano refletido**.

MAGIAS DE 4º CIRCULO

Corrente de Sangue e Raiz

Ação — Transmutação / Abjuração — 15 ft — 4 turnos

Até 3 aliados são vinculados.

Sempre que um deles recebe cura, **50% do valor é compartilhado** entre os demais.

Mão que Sutura a Morte

Ação — Necromancia — Toque — Instantâneo

Cura **4d8 + modificador de Carisma**.

O alvo torna-se imune à morte instantânea por **4 rodadas**.

Escalaronamento conforme o slot.

Sedução Obstinada

Ação Bônus — Encantamento — 30 ft (1 alvo) — 4 turnos (concentração)

O alvo realiza um teste de resistência. Em falha, entra em confusão emocional e ataca aliados por 1 rodada.

Escala: +1 alvo por slot acima.

MAGIAS DE 5° CIRCULO

Carícia da Meia-Noite

Ação — Encantamento — 30 ft — Instantâneo

Ondas de afeto distorcido atingem os inimigos, causando **5d8 de dano psíquico**.

Teste de Carisma reduz os efeitos.

Escalonamento conforme o slot.

Juramento de Raiz Flamejante

Ação (4 turnos / 1 min) — Transmutação — Toque — 24 horas

Um vínculo sagrado é criado.

Cada aliado pode retornar **uma vez com 1 PV ao morrer**.

Sem ritual amplo, o conjurador perde **2 níveis de slots**.

MAGIAS DE 6° CIRCULO

Corte Silente do Crepúsculo

Ação — Necromancia — 60 ft — Instantâneo

Uma lâmina de sombra atravessa o alvo, causando **6d10 de dano necrótico**.

Teste de Sabedoria reduz o dano à metade.

Manto do Amor Eterno

Ação — Transmutação — Toque — 24 horas

O alvo torna-se protegido contra efeitos de morte instantânea durante toda a duração.

MAGIAS DE 7° CIRCULO

Chamas Tríades: Triunfo

Ação — 15 ft — 4 turnos

Uma tríade de chamas sagradas se manifesta.

- Aliados regeneram **4d8 PV por rodada**.
- Inimigos sofrem **4d8 de dano necrótico por rodada** e são marcados.

Teste de Sabedoria reduz os efeitos.

Ao final, o conjurador sofre **1 nível de exaustão**.

Guia das Almas Apaixonadas

Ritual (10 min) — Conjuração — 150 ft — 1 dia

Espectros protetores são convocados para guardar um local, bloqueando criaturas hostis.

Escalonamento divergente: cada círculo acima do 7º convoca **1 espírito adicional**.

MAGIAS DE 8º CIRCULO

A Verdade do Coração

Ação — Encantamento — 45 ft — 10 turnos (concentração)

Todas as criaturas revelam suas intenções verdadeiras.

Aliados ganham **visão absoluta**, ignorando ilusões e memórias falsas.

Como ritual, a duração se estende para **1 hora**.

Coroa das Últimas Promessas

Ação — Transmutação / Abjuração — Pessoal (aura 15 ft) — 24 horas

Aliados que morrerem sob a aura permanecem conscientes, agem por **1 turno como espectros protetores** e retornam com **1 PV**.

MAGIAS DE 9º CIRCULO

A Fusão do Amor e do Nada

Ação — Raio 30 ft — 4 turnos (concentração)

• Aliados curam **10d10 PV por rodada**.

• Inimigos sofrem **10d10 de dano necrótico por rodada**.

O conjurador envelhece **1d10 anos** e sofre **3 níveis de exaustão**.

O Julgamento do Amor

Ritual (1 hora) — Raio 1,6 km — 24 horas (marca)

Julgamento absoluto.

Criaturas que violarem juramentos da divindade na área sofrem **morte silenciosa**, tornando-se cinzas vivas.

Féis recebem **proteção divina indefinida**.