

MAGIAS DE CURA

MAGIAS FOCADAS EM RESTAURAR PONTOS DE VIDA OU REMOVER CONDIÇÕES NEGATIVAS

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

Sumário

Tabela de Custos e Tipos de Magia 1

Tipos: 1

Tabela de Círculos: 1

Magias de 1º Círculo 2

Magias de 2º Círculo 2

Magias de 3º Círculo 2

Magias de 4º Círculo 3

Magias de 5º Círculo 3

Magias de 6º Círculo 3

Magias de 7º Círculo 3

Magias de 8º Círculo 3

Magias de 9º Círculo 3

MAGIAS DE 1º CIRCULO

Cura Rápida

Ação — Abjuração — 15 ft — Instantânea

Cura até **3 criaturas**, restaurando **1d6 + mod. Sabedoria**.

Escala: +1d6 para cada nível de magia acima.

Palavra de Vida

Ação Bônus — Encantamento — 60 ft — Instantânea

Cura **1 alvo à distância**, restaurando **1d6 + mod. Sabedoria**.

Escala: +1d6 por nível acima.

Remédio Simples

Ação — Transmutação — Toque — 10 Rodadas

Remove **envenenamento** ou **hemorragia leve**.

Adicionalmente, cura **1d4 + mod. Sabedoria**.

Toque Restaurador

Ação — Conjuração — Toque — Instantânea

Cura **1d8 + mod. Sabedoria**.

Escala: +1d8 por nível acima.

MAGIAS DE 2º CIRCULO

Alívio de Males

Ação — Abjuração — Toque — Instantânea

Remove **1 condição negativa** do alvo.

Se o alvo estiver com **metade dos PV ou menos**, ele também **recupera 1d6 de vida**.

Cicatrizes Suaves

Ação — Transmutação — Toque — 100 Turnos

Cura **2d8 + modificador de Sabedoria**.

Por **100 rodadas**, o alvo **regenera 1d4 PV no início de cada turno**, até alcançar o total curado pela magia.

Escala: +1d8 de cura **somente na cura inicial da ação** por nível adicional.

MAGIAS DE 3º CIRCULO

Onda Curativa

Ação — Evocação — Cone de 20 ft / até 3 alvos — Instantânea

Cura **3d8 + modificador** para cada alvo (máximo 3 criaturas).

Se pelo menos um dos alvos estiver sob **condição grave**, a cura aumenta em **+1d8**.

Escala: +1d8 por nível acima do 3º.

Remendo Vital

Ação — Transmutação — Toque — Instantânea

Cura **6d6 + modificador**.

Escala: +1d6 por nível acima do 3º.

MAGIAS DE 4º CIRCULO

Cura Contínua

Ação — Abjuração — Toque — 100 Turnos (Concentração)

Enquanto a magia durar, você pode usar **uma ação bônus a cada rodada** para curar o alvo em **1d8 + modificador de Sabedoria**.

Purga Restauradora

Ação — Abjuração — 20 ft (até 3 alvos) — Instantânea

Remove **até 3 condições** no total e cura **4d6 pontos de vida**, distribuídos livremente entre os alvos.

Escala: +1d6 de cura por nível acima do 4º.

MAGIAS DE 5º CIRCULO

Graça Restauradora

Ação — Adivinhação — 30 ft (até 5 criaturas) — Instantânea

Cura **6d8 + modificador** para até **5 criaturas**.

Remove **1 nível de exaustão** de cada alvo.

Escala: +1d8 por nível acima do 5º.

Uso: 1 vez por dia.

MAGIAS DE 6º CIRCULO

Regeneração Abençoada

Ação — Transmutação — Toque — Instantâneo

Cura **4d8 + modificador** e remove **envenenamento crônico** do alvo.

Escala: +1d8 por nível acima do 6º.

MAGIAS DE 7º CIRCULO

Toque do Curador

Ação — Conjuração — Toque — Instantânea

Restaura **10d8 + modificador de Sabedoria**.

Remove **até 2 condições graves** do alvo.

Escala: +2d8 por nível de slot acima do 7º.

MAGIAS DE 8º CIRCULO

Cura em Massa

Ação — Evocação — 90 ft (até 10 criaturas) — Instantânea

Cura **8d8 + modificador** para até **10 criaturas** à sua escolha dentro do alcance.

MAGIAS DE 9º CIRCULO

Ressurreição Plena

Ação Lendária — Divinação — Toque — Instantânea

Revive a criatura alvo e restaura **metade de sua vida máxima**.