

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 3

Magias de 3º Circulo 3

Magias de 4º Circulo 4

Magias de 5º Circulo 4

Magias de 6º Circulo 4

Magias de 7º Circulo 5

Magias de 8º Circulo 5

Magias de 9º Circulo 5

MAGIAS DE 1º CIRCULO

Farol do Viajante

Ação Bônus — Evocação — 15 ft — 1 hora

Cria uma luz semelhante à de uma tocha. Uma criatura que **repousar sob a luz** recebe **1d4 PV temporários** uma única vez.

Escalonamento: +1d4 PV temporários por slot acima.

Lâmina Matinal

Ação Bônus — Evocação — 15 ft — Instantâneo

Invoca uma lâmina radiante que causa **2d6 de dano radiante**.

Escalonamento: +1d6.

Luminex

Ação — Abjuração — Toque — 4 turnos

Imbui o alvo com energia protetiva luminosa. Os **próximos três ataques** do alvo causam **+1d4 de dano adicional**.

Toque Purificante

Ação — Transmutação — Toque — Instantâneo

Remove **envenenamento ou cegueira** do alvo e cura **1d6 + mod. Sabedoria**.

Véu de Alvorada

Ação Bônus — Ilusão/Abjuração — Pessoal — 40 rodadas

O conjurador adquire **Invisibilidade Parcial no escuro**, ganhando **vantagem em testes de furtividade** realizados em áreas de pouca luz ou escuridão.

MAGIAS DE 2º CIRCULO

Bênção do Escudo Dourado

Ação Bônus — Abjuração — Toque — 4 rodadas (concentração)

Um escudo dourado surge ao redor do alvo. Ele recebe **+2 de CA contra o primeiro ataque que o atingir em cada rodada.**

Espada de Alvorada

Ação — Conjuração — Pessoal (espada se move até 20 ft do usuário) — 40 rodadas

Conjura uma **espada radiante flutuante**.

Ela realiza ataques usando **d20 + Destreza do invocador**.

No **primeiro acerto de cada rodada**, causa **+1d8 de dano radiante adicional**.

Se se afastar mais de 20 ft do conjurador, desaparece.

Luz Divina

Reação — Evocação — Pessoal — Instantâneo

Uma explosão de luz afasta inimigos: criaturas médias ou menores sofrem **1d6 de dano radiante** e são **empurradas 5 ft**.

Purga de Sombra

Ação Bônus — Abjuração — 20 ft — Instantâneo

Dissipa **escuridão mágica** e dispersa criaturas sombrias menores.

Criaturas de sombra na área sofrem **3d6 de dano radiante** (Salvaguarda de Destreza para metade).

Ressurgir de Centelha

Ação Bônus — Evocação — Toque — Instantâneo

Cura **2d6 + Mod. Carisma**.

Escala: +1d6 de cura para cada slot acima do básico.

MAGIAS DE 3º CIRCULO

Investida de Alvorada

Reação — Transmutação — Pessoal — Instantâneo

Se você tiver se movido **10 ft ou mais** no turno, o **primeiro ataque** que realizar causa **+2d6 de dano radiante**.

Remissão Profunda

Ação — Transmutação — Toque — Instantâneo

Canaliza luz restauradora, curando **4d8 + modificador de Sabedoria**.

Remove também **uma condição curável** afetando o alvo.

Selo de Verdade Solar

Ação — Abjuração/Divinação — 30 ft — 1 hora

Cria um selo luminoso que **protege uma área ou objeto contra mentiras, ilusões e ocultações**.

Ilusões frágeis **são dissipadas** ao entrar no espaço selado.

Requer **preparação prévia no local** para ser ativado.

MAGIAS DE 4º CIRCULO

Coração de Gelo e Sol

Ação — Transmutação/Abjuração — 30 ft — 4 rodadas (concentração)

Irradia calor radiante que **reduz dano de frio** para aliados na área.

No início da duração, inimigos na área sofrem **3d8 de dano radiante**.

Cúpula do Norte Luminar

Ação — Abjuração — 15 ft — 20 rodadas (concentração)

Cria uma cúpula luminosa que **protege contra frio extremo**, **cura 1d6 por rodada** aliados dentro da área e **bloqueia criaturas de sombra**.

A intensidade da barreira varia conforme a **CA/círculo utilizado**.

Lâmina Purificadora em Massa

Ação — Evocação — 60 ft — Instantâneo

Dispara um raio que se divide em **até 3 alvos**, causando **4d10 de dano radiante** em cada um.

Aliados **adjacentes aos alvos atingidos** recuperam **1d8 PV**.

MAGIAS DE 5º CIRCULO

Aurora da Redenção

Ação — Evocação — 30 ft (raio) — Instantâneo

Libera uma onda radiante macia: **inimigos na área sofrem 8d8 de dano radiante**.

Exílio de Penumbra

Ação — Abjuração/Conjuração — 60 ft — 4 turnos

Banimento especializado contra trevas: **criaturas sombrias, incorpóreas ou feitas de escuridão** realizam **salvaguarda de Sabedoria**.

Em falha, são **banidas por até 4 turnos**.

MAGIAS DE 6º CIRCULO

Imperativo do Sol Eterno

Ação — Encantamento/Abjuração — Toque — 4 turnos (concentração)

Cria uma aura de comando solar.

A criatura alvo realiza **salvaguarda de Sabedoria**:

- Em falha, é forçada a **direcionar seus ataques contra criaturas nas sombras**,
- ou torna-se **incapacitada por 1 rodada** caso não haja tais alvos.

Renascimento Brando

Ação (5 min) — Divino/Ritual — Toque — Instantâneo

Restaura uma criatura que acabou de cair, trazendo-a **de volta à vida com 20 PV**.

MAGIAS DE 7º CIRCULO

Anjo de Lâmina

Ação — Conjuração — 20 ft — 10 turnos

Invoca um **espírito-lâmina de luz** que age na sua iniciativa e realiza **3 ataques por rodada**, cada um causando **3d8 de dano radiante**.

Domínio do Dia

Ação — Abjuração/Transmutação — Pessoal / Esfera 300 ft — 10 rodadas (concentração)

Cria uma vasta esfera luminosa.

- **Magias sombrias** dentro dela são imediatamente **dissolvidas**.
- **Aliados na área** recuperam **2d10 PV por rodada**.

MAGIAS DE 8º CIRCULO

Sol Partidor

Ação — Evocação — 120 ft (linha ou cone) — Instantâneo

Emite uma **rachadura radiante devastadora**, causando **14d8 de dano radiante**. Criaturas de escuridão ou sombra são **expulsas/deslocadas** da área atingida.

Escalonamento: +1d8 por slot acima do nível base.

MAGIAS DE 9º CIRCULO

Corte do Sol Primordial

Ação — Evocação — Alcance: 1 km — Instantâneo

Um **cataclismo de luz primordial** irrompe do ponto escolhido, iluminando a região como um novo amanhecer.

Efeito:

- Causa **20d10 de dano radiante** em uma área massiva.
- **Trevas, abominações e criaturas sombrias** sofram **dano dobrado**.
- **Mortos-vivos** que falham no salvamento de Constituição são **desintegrados** instantaneamente.
- A área permanece **purificada por 24 horas**, anulando corrupção, impedindo manifestações de magia sombria e enfraquecendo criaturas que dependam de trevas.