

MAGIAS ARCANOS

MAGIAS QUE MANIPULAM ENERGIA PURA, ELEMENTOS, OU EFEITOS 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 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 3

Magias de 3º Círculo 4

Magias de 4º Círculo 5

Magias de 5º Círculo 5

Magias de 6º Círculo 6

Magias de 7º Círculo 6

Magias de 8º Círculo 7

Magias de 9º Círculo 7

MAGIAS DE 1º CÍRCULO

Clarão Ofuscante

Ação — Ilusão — 20 ft — Instantâneo

Emite um clarão mágico que **impõe cegueira por 1 rodada**.

Salvaguarda: Constituição para evitar.

Dardo de Força

Ação — Evocação — 60 ft — Instantâneo

Lança **três dardos de energia pura** que **acertam automaticamente**, causando **1d4 + modificador** cada.

Escudo Etéreo

Reação (quando atacado) — Abjuração — Pessoal — 1 Rodada

Conjura um escudo translúcido que concede **+3 de CA** até o fim do turno.

Faísca Vibrante

Ação — Evocação — 30 ft — Instantâneo

Uma explosão de energia elétrica causa **2d6 de dano elétrico** em área de 5 ft.

Salvaguarda: Destreza para metade do dano.

Laço Arcano

Ação — Conjuração — 15 ft — Até 4 Turnos (Concentração)

Cria um campo arcano que **prende uma criatura**, exigindo **salvaguarda de Força** para resistir.

Escala: A CD e a força do laço aumentam com o **nível do slot**.

MAGIAS DE 2º CIRCULO

Campo de Repulsão

Ação — Abjuração — 10 ft — 4 Rodadas (Concentração)

Cria uma área que **empurra criaturas hostis 5 ft** ao final de cada rodada.

Salvaguarda: Força para evitar o empurrão.

Muralha Etérea (fragmento)

Ação — Abjuração — 15 ft — 4 Rodadas

Conjura uma **placa de força de 5×5×5 ft** que **bloqueia projéteis não mágicos** durante a duração.

Raio Gélido

Ação — Evocação — 60 ft — Instantâneo

Dispara um raio de energia congelante que causa **3d8 de dano de frio**.

Salvaguarda: Constituição para metade.

Escala: +1 d8 por slot acima do 2º.

Ruptura Dimensional

Ação — Conjuração — 30 ft — Instantâneo

Desgarra o espaço ao redor do alvo, causando **2d10 de dano de força**.

Salvaguarda: Destreza para metade.

Escala: +1 d10 por nível de slot.

Selo de Contenção

Ação — Abjuração — Toque — 40 Turnos

Cria uma marca arcana que **impede qualquer teletransporte** para dentro ou para fora do alvo.

Teia de Luz

Ação — Ilusão/Conjuração — 30 ft — 4 Turnos

Forma uma rede luminosa que impõe **desvantagem em furtividade** e **reduz a velocidade à metade**.

Salvaguarda: Destreza para escapar.

Ventos Furiosos

Ação — Evocação — Cone de 30 ft — 1 Rodada

Um cone de ventos violentos causa **2d8 de dano de concussão** e **derruba criaturas pequenas**.

Salvaguarda: Força para metade do dano e evitar a queda.

Escala: +1 d8 por slot adicional.

MAGIAS DE 3º CÍRCULO

Garganta de Vácuo

Ação — Evocação — 35 ft — Instantâneo

Cria uma área de **5 ft** que suga o ar ao redor, causando **4d8 de dano contundente**.

Salvaguarda: Constituição para metade.

Pode **dificultar a conjuração de magias** que dependam de fala ou ar.

Manto de Reflexos

Ação — Abjuração — Pessoal — 4 Turnos (Concentração)

Concede **+2 de CA** e **vantagem em salvaguardas de Destreza** enquanto durar.

Projétil Arcano Expandido

Ação — Evocação — 120 ft — Instantâneo

Dispara **5 projéteis** que acertam automaticamente, causando **1d6 + modificador** cada.

Ao conjurar, escolha o **tipo de dano**: fogo, frio, ácido ou elétrico.

Raio Cortante

Ação — Evocação — 60 ft — Instantâneo

Dispara um raio de energia afiada que causa **6d8 de dano cortante**.

Salvaguarda: Destreza para metade.

Escala: +1d8 por slot acima do 3º.

MAGIAS DE 4º CIRCULO

Campo de Gravidade

Ação — Evocação — Raio de 15 ft — 4 Turnos (Concentração)

Cria um campo gravitacional intenso:

- **Movimento reduzido à metade.**
 - **Ataques à distância têm desvantagem.**
 - Inimigos que **entram na área** sofrem **2d8 de dano contundente**.
-

Esfera de Silêncio Móvel

Ação — Abjuração — 30 ft — 4 Rodadas

Cria uma **esfera de silêncio de 10 ft** onde **nenhum som pode ser ouvido**.

Pode ser movida **15 ft como ação bônus** enquanto durar.

Lâmina Sifonante

Ação — Evocação — Toque — 4 Rodadas

Encanta uma arma:

Cada acerto **drena 1d6 pontos de vida** do alvo e **cura o portador** na mesma quantidade.

Teleporte Ligeiro

Ação — Conjuração — 60 ft — Instantâneo

Teleporta você e **até 2 criaturas pequenas próximas** para um ponto **até 30 ft** de distância.

Não pode ser usado para **teleportar inimigos**.

MAGIAS DE 5º CIRCULO

Mente Labiríntica

Ação — Encantamento/Ilusão — 30 ft — 4 Rodadas (Concentração)

Criaturas na área fazem **salvaguarda de Sabedoria** ou ficam presas em um **labirinto ilusório**, perdendo a ação a cada turno enquanto tentam escapar. Novos salvamentos ocorrem **no fim de cada turno**. Um alvo por vez pode ser imobilizado dessa forma.

Ruptura Elemental

Ação — Transmutação — 60 ft — Instantâneo

Abre uma fissura elemental que inflige **10d6 de dano necrótico**.

Salvaguarda: Constituição para metade.

Escala: +1d6 por slot acima do 5º.

Tempestade Arcana

Ação — Evocação — Linha de 60 ft — 1 Rodada

Evoca uma tempestade mágica massiva que causa **8d8 de dano elétrico (relâmpago)** em sua área.

Salvaguarda: Destreza para metade.

Escala: +1d8 por slot acima do 5º.

MAGIAS DE 6º CIRCULO

Campo de Anti-Magia Localizado

Ação — Abjuração — 30 ft — 4 Rodadas (Concentração)

Cria uma zona que **suprime magias e efeitos mágicos** até um **nível máximo definido pela magia**.

Escala: o nível máximo de magia suprimida aumenta conforme o slot usado.

Erupção de Matéria

Ação — Evocação — 60 ft — Instantâneo

Condensa matéria pesada no ponto escolhido e provoca uma **explosão**, causando **10d10 de dano contundente em área**. O terreno se deforma, criando **obstáculos sólidos**.

Escala: +1d10 por slot acima do nível base.

Fenda Temporal

Ação — Transmutação — 15 ft — 1 Rodada

Dobra o fluxo temporal ao redor de uma criatura, **congelando-a no tempo** e deixando-a **paralisada por 1 rodada completa**.

Salvaguarda: Constituição — sucesso evita a paralisia.

MAGIAS DE 7º CIRCULO

Prisma de Destruição

Ação — Evocação — 120 ft — Instantâneo

Uma chuva de prismas energizados cai sobre o alvo, causando **8d10 de dano do tipo escolhido (frio ou ácido)**.

Salvaguarda: Destreza (metade no sucesso).

Escala: +2d10 por slot acima do nível base.

Ruína da Trama

Ação — Abjuração/Encantamento — 30 ft — Instantâneo

Dissolve estruturas mágicas em um alvo, **removendo efeitos, encantos e buffs** de **nível ≤ X**.

Magias acima do limite têm **chance de resistir** conforme a CD da magia.

Teleporte Massivo

Ação — Conjuração — Pessoal — Instantâneo

Teleporta você e **até 8 aliados** para qualquer ponto a até **1 km**, desde que exista **linha de visão** ou **forte familiaridade** com o destino.

Escala: +3 criaturas e +1 km de alcance por slot acima do nível base.

Vox-Umbrae

Ação Bônus — Ilusão — Pessoal — Instantâneo

Cria uma sombra arcana que **replica imediatamente o último feitiço que você conjurou**.

A duplicata usa os mesmos parâmetros, mas **não consome recurso adicional**.

MAGIAS DE 8º CIRCULO

Espiral de Desintegração

Ação — Evocação — 120 ft (cone) — Instantâneo

Um cone massivo de energia desintegrante explode à frente, causando **14d10** de dano de **força**.

Salvaguarda: Destreza (metade no sucesso).

Objetos **não mágicos menores** dentro da área são completamente **desintegrados**.

Escala: +1d10 por slot acima do nível base.

Ruína Etérea

Ação — Transmutação/Conjuração — 60 ft — Instantâneo

Fendas etéreas se abrem e rasgam o espaço ao redor do alvo:

- Remove **todos os efeitos mágicos ativos** na criatura atingida.
- Causa **12d8** de dano de **relâmpago**.

Salvaguarda: Destreza (metade no sucesso).

MAGIAS DE 9º CIRCULO

Colapso Planar

Ação — Conjuração — 120 ft (raio) — Instantâneo

Uma distorção planar colossal implode sobre a área alvo, causando **20d10** de dano de **força**.

Criaturas afetadas ficam **impedidas de lançar magias** até o fim da rodada.

Salvaguarda: Constituição para reduzir o dano e evitar os efeitos secundários.

Força Primeva

Ação — Evocação — Alcance: Infinito — 40 rodadas

Canaliza energia primordial sobre todos os aliados:

- Armas aliadas passam a causar **+10 de dano físico por ataque**.
- Todas as armas afetadas tornam-se **mágicas**.
- Inimigos na área sofrem **degeneração progressiva**, agravando-se a cada rodada.