

# 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 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 .....	4
Magias de 4º Circulo .....	5
Magias de 5º Circulo .....	5
Magias de 6º Circulo .....	6
Magias de 7º Circulo .....	6
Magias de 8º Circulo .....	7
Magias de 9º Circulo .....	7

## MAGIAS DE 1º CIRCULO

### 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 Eléreo

**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:** +1d8 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:** +1d10 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:** +1d8 por slot adicional.

## MAGIAS DE 3º CIRCULO

### 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 confundente**.

---

### Esfera de Silêncio Móvel

#### Ação — Abjuração — 30 ft — 40 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/Illusão — 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 infinge **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.