

MAGIAS DE FORTIFICAÇÃO

MAGIAS FOCADAS EM AUMENTAR DANO FÍSICO, ACERTO, DEFESA E/OU RESISTÊNCIA

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 6

Magias de 6º Círculo 6

Magias de 7º Círculo 7

Magias de 8º Círculo 7

Magias de 9º Círculo 7

MAGIAS DE 1º CÍRCULO

Afiar da Empunhadura

Ação — Transmutação — Toque — 100 Rodadas

A arma recebe **+1 de dano** e **ignora 2 de armadura natural** no turno em que é usada.

Bênção de Ferro

Ação — Abjuração — 30 ft — 4 Turnos

Concede a até **3 aliados** um bônus de **+2 de CA** (não inclui o conjurador).

Casco Rígido

Ação — Abjuração — Alcance curto — 10 Rodadas

Concede **resistência a dano contundente** e **vantagem para empurrar** ao atacar.

Foco de Impacto

Ação — Evocação — Toque — 4 Rodadas

A arma do alvo causa **+1d4 de dano extra**.

Furtivo

Reação — Transmutação — Self — Instantâneo

Torna-se **intangível a um ataque físico**.

CA-acerto por círculo: 0/1, 3/2, 5/3, 8/4, 10/5.

Golpe Fantasma

Ação Bônus — Ilusão — Self — Instantâneo

Executa um **segundo golpe fantasma**.

Kora

Ação Bônus — Transmutação — Self — 1 turno

Concede **vantagem no próximo ataque**.

Manto de Ossos

Ação — Abjuração — Toque — 3 turnos

Concede **+1 de CA**; se aplicado a uma arma, concede **+1 de dano**.

Postura Inabalável

Ação — Abjuração — Pessoal — 1 Rodada

Concede **vantagem contra ser derrubado** e **+2 em salvamentos de Força e Constituição**.

Pulsar Defensivo

Reação — Abjuração — Pessoal — Instantâneo

Reduz **1d6 de dano físico**, uma vez por turno.

Reforço

Reação — Transmutação — Toque — Instantâneo

Críticos do alvo recebem **+1d6 de dano adicional**.

Veloce

Ação Bônus — Encantamento — Self — Instantâneo

Concede **+1 ataque bônus** no turno.

MAGIAS DE 2º CÍRCULO

Aço Líquido

Ação — Transmutação — Pessoal — Instantâneo

Ignora **2 de CA não-mágica**, uma vez por turno.

Escudo de Batedor

Ação Bônus — Abjuração — Pessoal — 1 Turno

Concede **+3 de CA** até o próximo turno.

Firmeza de Pé

Ação — Abjuração — Toque — 100 Rodadas

Concede **vantagem contra ser derrubado**, enquanto o alvo estiver com os pés no chão.

Força do Urso

Ação Bônus — Transmutação — Toque — 10 Rodadas

Concede **+2 no acerto (ou +2 no dano)** e a arma do alvo causa **+1d4 adicional**.

Lacera

Reação — Transmutação — Toque — 4 Rodadas

Pode aplicar **sangramento**, causando **1d4 por turno** até ser estancado ou o tempo acabar.

Lâmina Endurecida

Ação — Transmutação — Toque — 100 Rodadas

A arma do alvo recebe **+1d6 de dano cortante ou perfurante**.

Ressonância de Armamento

Ação — Evocação — 30 ft — 1 Rodada

A arma alvo recebe **+1d8 de dano** no próximo ataque.

Revitalização Ancestral

Ritual — Abjuração — Toque — 24 horas

Concede **1d10 + nível** em **Pontos de Vida temporários**.

Vigília Fortalecida

Ação — Abjuração — 30 ft — 10 Rodadas

O alvo recebe **vantagem em testes de Percepção**.

MAGIAS DE 3º CÍRCULO

Armadura de Ferro

Ação — Transmutação — Pessoal — 4 Rodadas

Concede **2d6 Pontos de Vida temporários**.

Círculo de Fortificação

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

Aliados no raio ganham **resistência a um tipo de dano físico**.

Fortificação Cinzelada

Ação / Ritual — Abjuração — Toque — 24 horas

Concede **vantagem contra atordoamento e petrificação**.

Impacto

Ação Bônus — Evocação — Toque — Instantâneo + 4 Rodadas

O próximo ataque do alvo causa **+2d6 de dano**.

Nensho

Reação — Evocação — Toque — 4 Rodadas

Pode aplicar **queimadura**, causando **1d4 por turno**.

Salvaguarda: Destreza para evitar ou reduzir.

Reflexo Fortificado

Reação — Abjuração — Pessoal — 1 Rodada

Divide o dano mágico recebido: **metade é absorvida, metade é devolvida** ao atacante.

MAGIAS DE 4º CÍRCULO

Aço Anímico

Ação — Transmutação/Arcano — Toque — 8 Rodadas

O alvo recebe **+1d12 de dano por ataque** durante a duração.

Corrente de Força

Ação — Abjuração — 60 ft — 4 Rodadas

Vincula até **3 aliados**: **50% do dano físico que você receber é dividido entre eles**.

Fantasma Perfurante

Ação Bônus — Ilusão — 20 ft — Instantâneo

Cria **três golpes perfurantes** com alcance aumentado (20 ft), que causam danos e podem **atordoar**.

Salvaguarda: Carisma.

Dano: 1d6 por alvo.

Fortaleza Íntegra

Ritual — Abjuração — Pessoal — 24 horas

Concede **imunidade temporária** a **uma condição** (cegueira, medo ou veneno).

Escala: Mais condições se tornam disponíveis em círculos maiores.

Molde de Fortificação

Ação — Transmutação — Toque — 10 Rodadas

O alvo recebe **+2 de CA** pelo tempo de duração.

Refração de Armadura

Reação — Abjuração — Pessoal — Instantâneo

Possui **20% de chance** (resultado 9–10 em 1d10) de **redirecionar o dano** recebido para um inimigo adjacente.

Usos limitados pelo **modificador de Destreza por descanso longo**.

Pode ocorrer **no máximo 1 vez por turno**.

MAGIAS DE 5º CIRCULO

Cúpula de Vigília

Ação — Abjuração — Esfera de 30 ft — 100 Turnos (Concentração)

Cria uma cúpula protetora que concede **vantagem em testes de salvamento** a todos dentro dela.

Lâmina Inquebrável

Ação — Transmutação — Toque — 80 Turnos

A arma alvo **não pode ser quebrada**.

Seus acertos aplicam **+1d10 de dano adicional** por **3 rodadas**.

Pele de Guardiã

Ritual — Abjuração — Toque — 24 horas

O usuário **não cai ao receber um golpe fatal**, permanecendo com **1 ponto de vida** em vez de 0.

Reduto de Ferro

Ação — Abjuração — Esfera de 10 ft — 4 Rodadas

Dentro da área, criaturas aliadas ganham **+3 de CA** e **resistência a golpes críticos**.

Reforço Vital

Ação — Abjuração — Toque — 100 horas

Concede **30 pontos de vida temporários** ao alvo.

MAGIAS DE 6º CIRCULO

Armadura dos Ancestrais

Ação — Transmutação — Toque — 24 horas

Concede **+4 de CA** ao alvo por toda a duração.

Lâmina Replicante

Reação — Transmutação — Alcance: Reação — Instantâneo

Quando você sofre um **acerto crítico**, a magia:

- **Replica o golpe**, causando **2d8 de dano** a até **3 inimigos adjacentes**, e
 - **Reduz o dano do crítico pela metade**.
-

Placa de Absoluto

Ação — Abjuração — 30 ft — 10 Rodadas

Aliados dentro do alcance recebem **+4 de CA** enquanto a magia durar.

MAGIAS DE 7º CIRCULO

Aço Abissal

Ação — Transmutação — Toque — 80 Turnos

A arma encantada passa a causar **+3d8 de dano adicional**.

Forja do Titã

Ação — Transmutação — Toque — 100 Turnos

O alvo recebe **+4 de dano em ataques com arma** e **+2 de CA**.

Globo de Impenetrabilidade

Ação — Abjuração — Pessoal / 10 ft — 4 Turnos

Cria uma esfera protetora que **bloqueia magias de dano físico até o nível 5**.

Multilação

Ação — Evocação — Círculo de 15 ft — Instantâneo

Explosão cortante que causa **10d10 de dano cortante**.

Salvaguarda: Destreza (ou Modificador de Força para resistir parcialmente).

MAGIAS DE 8º CIRCULO

Cemitério de Ferro

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

Transforma a área em um campo de ferro espiritual:

- Inimigos sofrem **-4 em ataques físicos** dentro da zona.
 - Aliados recebem **regeneração leve de 10 PV por turno**.
-

Coração de Aço

Ação — Transmutação — Toque — 24 horas

Concede ao alvo:

- **Imunidade a um tipo de dano físico** (cortante, perfurante ou contundente), e
 - **Dano físico dobrado no turno em que a magia é usada**.
-

MAGIAS DE 9º CIRCULO

Aço Eterno

Ritual Longo — Transmutação / Divino (Lendária) — Toque — Permanente (com vínculo)

Encantamento absoluto que transforma a arma ou armadura em um **artefato permanente**.

O item recebe **+5 de dano** (se arma) ou **+5 de CA** (se armadura).

Fortaleza do Imperador

Ação — Abjuração (Lendária) — Pessoal — 100 Rodadas

O usuário obtém:

- **Imunidade a um tipo de dano físico** (cortante, perfurante ou contundente), e
- **+6 de CA** durante toda a duração.