



GUIA DO EXPLORADOR PARA WILDEMOUNT

DUNGEONS & DRAGONS

As novas subclasses e magias oficiais traduzidas

BEYONDER



SUBCLASSES

Esta seção inclui três novas opções de subclasses: o Cavaleiro do Eco para guerreiro, e Mago da Cronurgia e Mago da Graviturgia para mago.

DUNAMIS E DUNAMANCIA

Dunamis é a energia mágica primordial da potencialidade e atualidade, uma força arcana antecipatória que ajuda a moldar o multiverso e pode muito bem ser o que mantém seus elementos unidos, como uma teia infinita de amarras invisíveis. Manifestando-se como uma energia cinza translúcida que brilha e flutua como uma névoa etérea quando reunida, dunamis escurece quando vibra e se condensa no momento da ação ou invocação, manipulando aspectos fundamentais da realidade. Aqueles que estudam para controlar e explorar esse poder quase invisível podem desviar sutilmente o fluxo do tempo e do espaço controlando as forças da gravidade localizada, observando possíveis linhas temporais para mudar o destino a seu favor e dispersando a energia potencial de seus inimigos para roubá-los de sua potência.

Dunamancia é um estudo antigo e esotérico da magia quase desconhecido em Exandria. Facetas da dunamancia silenciosamente se espalharam para as aplicações mais comuns da magia, como um vislumbre incompreendido atrás da cortina da criação. Magos que buscam o estudo dessa força estranha e complexa se autodenominam Dunamantes, e seu interesse em aprender a alterar o tecido da gravidade, do potencial e do tempo muitas vezes coincide com a sede de compreender os mistérios mais antigos do cosmos.

ALÉM DA DINASTIA KRYN

Embora a Dinastia Kryn seja responsável pelo desenvolvimento e refino cuidadosamente bem guardados da dunamancia, os mistérios dessa arte mágica já se espalharam há muito tempo além das fronteiras da dinastia. Os segredos ocultos para dominar dunamis finalmente chegaram às mãos da Assembléia Cerberus e continuaram a se espalhar lentamente por todo o continente de Wildemount como resultado.

Se você está pensando em um personagem que segue um caminho que envolve a manipulação de dunamis, você pode facilmente vincular sua história à Dinastia Kryn e ao pronto acesso à dunamancia que ela fornece. Mas, você também pode considerar para onde mais a dunamancia se espalhou no mundo e como seus segredos influenciaram o caminho do seu personagem. Você pode ter tropeçado em uma conspiração para expulsar os expatriados Kryn que ensinam seus caminhos, ou pode ter sido encarregado de aprender esses segredos como um meio de combater os Kryn com seu próprio poder. Trabalhe com seu Mestre e descubra uma maneira divertida e lógica do seu personagem e do poder misterioso da dunamancia terem se cruzado.

Em campanhas fora de Wildemount, não há controle faccional da dunamancia, portanto, a implementação dessa disciplina arcana está totalmente aberta. Converse com seu Mestre sobre como a dunamancia pode se encaixar na campanha e como a história do seu personagem pode ser inserida nessa tradição.

DUNAMIS COMO UM FOCO MARCIAL

A vida é uma série prolongada de escolhas. Cada encruzilhada oferece caminhos para diferentes possibilidades. A realidade de cada escolha possível começa a se unir, à medida que você se aproxima do momento da decisão, com várias linhas de tempo repletas de oportunidades. Uma vez que a escolha é feita, um caminho desperta à vida e continua, enquanto outros desaparecem, sua energia de potencialidade se difunde no multiverso. Raros personagens aprendem a invocar e aproveitar essas dunamis liberadas no meio da batalha para aprimorar suas capacidades marciais – e esses guerreiros são temidos uniformemente.

GUERREIRO

O guerreiro assume muitas formas em Wildemount, desde o mercenário grisalho que se sustenta com o poder de sua lâmina, o soldado dedicado que luta pela bandeira de sua terra natal, até o caçador de tesouros entusiasta cuja habilidade com uma arma é seu melhor patrimônio.

No 3º nível, um guerreiro ganha a característica de classe Arquétipo Marcial descrita no *Livro do Jogador*. O Cavaleiro do Eco é uma nova opção para essa característica.

CAVALEIRO DO ECO

Um misterioso e temido guerreiro da linha de frente da Dinastia Kryn, o Cavaleiro do Eco dominou a arte de usar dunamis para invocar as tonalidades desbotadas das linhas do tempo irrealizadas para ajudá-lo em batalha. Cercados por ecos de sua própria força, eles investem em combate como um enxame cíclico de sombras e golpes.

MANIFESTAR ECO

3º nível de Cavaleiro do Eco

Você pode usar uma ação bônus para manifestar magicamente um eco de si mesmo em um espaço desocupado que você possa ver dentro de 4,5 metros. Esse eco é uma imagem mágica, translúcida e cinzenta de você que dura até ser destruída, até que você a dissipe como uma ação bônus, até que você manifeste outro eco ou até que você fique incapacitado.

Seu eco tem CA 14 + seu bônus de proficiência, 1 ponto de vida e imunidade a todas as condições. Se precisar fazer um teste de resistência, ele usa o seu bônus de teste de resistência respectivo para a jogada. O eco é do mesmo tamanho que você e ocupa seu espaço. No seu turno, você pode comandar mentalmente o eco para se mover até 9 metros em qualquer direção (nenhuma ação é necessária). Se o seu eco estiver a mais de 9 metros de você no final do seu turno, ele é destruído.

Você pode usar o eco das seguintes maneiras:

- Como uma ação bônus, você pode se teletransportar, trocando de lugar magicamente com seu eco a um custo de 4,5 metros do seu movimento, independentemente da distância entre vocês dois.
- Quando você executa uma ação de Ataque no seu turno, qualquer ataque que você fizer com essa ação pode se originar do seu espaço ou do espaço do eco. Você faz essa escolha para cada ataque.
- Quando uma criatura que você possa ver a até 1,5 metro do seu eco se move pelo menos 1,5 metro de distância dele, você pode usar sua reação para fazer um ataque de oportunidade contra essa criatura como se você estivesse no espaço do eco.



CAVALEIRO DO ECO

DESENCADear ENCARNACÃO

3º nível de Cavaleiro do Eco

Você pode aumentar a fúria do seu eco. Sempre que você executar a ação de Ataque, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo adicional a partir da posição do seu eco.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Constituição (no mínimo, uma vez). Você recupera todos os usos gastos quando termina um descanso longo.

AVATAR ECO

7º nível de Cavaleiro do Eco

Você pode transferir temporariamente sua consciência para seu eco. Como uma ação, você pode ver e ouvir através dos olhos e ouvidos do seu eco. Durante esse período, você fica cego e surdo. Você pode manter esse efeito por até 10 minutos e finalizá-lo a qualquer momento (não requer ação). Enquanto seu eco estiver sendo usado dessa maneira, ele pode estar a até 300 metros de você sem ser destruído.

MÁRTIR DAS SOMBRAS

10º nível de Cavaleiro do Eco

Você pode fazer seu eco se lançar na frente de um ataque direcionado a outra criatura que você possa ver. Antes que a jogada de ataque seja feita, você pode usar sua reação para teletransportar o eco para um espaço desocupado dentro de 1,5 metro do alvo. A jogada de ataque que provocou a reação é feita contra o seu eco em vez do alvo original.

Uma vez que você use essa característica, não poderá usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

RECLAMAR POTENCIAL

15º nível de Cavaleiro do Eco

Você aprendeu a absorver a mágica fugaz de seu eco. Quando um eco seu é destruído ao sofrer dano, você ganha um número de pontos de vida temporários igual a $2d6$ + seu modificador de Constituição, desde que você não tenha quaisquer pontos de vida temporários.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Constituição (no mínimo, uma vez). Você recupera todos os usos gastos quando termina um descanso longo.

LEGIÃO DE UM

18º nível de Cavaleiro do Eco

Você pode usar uma ação bônus para criar dois ecos com sua característica Manifestar Eco, e esses ecos podem coexistir. Se você tentar criar um terceiro eco, os dois ecos anteriores serão destruídos. Qualquer coisa que você possa fazer da posição de um dos ecos, pode ser feita da posição do outro eco ao invés.

Além disso, quando você fizer um teste de iniciativa e não tiver usos da característica Desencadear Encarnação, você recupera um uso daquela característica.

MAGO

As mentes mais brilhantes de Wildemount frequentemente se vêem gravitando para o antigo e perigoso estudo da magia. Alguns treinam por décadas nos salões e torres das academias, enquanto outros aprendem suas habilidades nas sombras, mantendo suas descobertas para si mesmos.

No 2º nível, um mago ganha a característica de classe Tradição Arcana descrita no *Livro do Jogador*. Mago da Cronurgia e Mago da Graviturgia são duas novas tradições disponíveis para magos.

MAGO DA CRONURGIA

Focando na manipulação do tempo, aqueles que seguem a tradição da Cronurgia aprendem a alterar o ritmo da realidade ao seu gosto. Usando o aumento súbito da energia antecipatória de dunamis, esses magos podem dobrar o fluxo do tempo tão habilmente quanto um músico talentoso toca um instrumento, dando a si mesmo e a seus aliados uma vantagem em um piscar de olhos.

MUDANÇA CRONAL

2º nível de Mago da Cronurgia

Você pode exercer magicamente controle limitado sobre o fluxo do tempo ao redor de uma criatura. Como uma reação, quando você ou uma criatura que você possa ver a até 9 metros fizer uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou teste de resistência, você pode forçar a criatura a fazer novamente a jogada. Você toma essa decisão depois de saber se a jogada foi bem sucedida ou não. O alvo deve usar o resultado da segunda jogada.

Você pode usar essa habilidade duas vezes e recupera qualquer uso gasto ao terminar um descanso longo.

CONSCIÊNCIA TEMPORAL

2º nível de Mago da Cronurgia

Você pode adicionar seu modificador de Inteligência aos seus testes de iniciativa.

ESTASE MOMENTÂNEA

6º nível de Mago da Cronurgia

Como uma ação, você pode forçar magicamente uma criatura de tamanho Grande ou menor, que você possa ver a até 18 metros, a fazer um teste de resistência de Constituição contra uma CD igual a das suas magias de mago. A menos que o teste de resistência seja bem sucedido, a criatura é envolvida em um campo de energia mágica até o final do seu próximo turno ou até que a criatura sofra algum dano. Enquanto envolvida dessa forma, a criatura está incapacitada e tem um deslocamento de 0.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (no mínimo, uma vez). Você recupera todos os usos gastos quando termina um descanso longo.

SUSPENSÃO ARCANA

10º nível de Mago da Cronurgia

Quando você conjura uma magia usando um espaço de magia de 4º nível ou inferior, você pode condensar a magia em uma partícula. A magia é congelada no tempo, no momento da sua conjuração, e mantida dentro de uma conta cinza por 1 hora.

MAGO DA
CRONURGIA

Essa conta é um objeto Minúsculo com CA 15, 1 ponto de vida e é imune a venenos e danos psíquicos. Quando a duração termina, ou se a conta for destruída, ela desaparece em um flash de luz e a magia é perdida.

Uma criatura segurando a conta pode usar sua ação para liberar a magia, e então a conta desaparece. A magia usa o seu bônus de ataque e CD das suas magias de mago, e trata a criatura que a liberou como o conjurador para todos os outros propósitos.

Depois de criar uma conta com essa característica, você não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

FUTURO CONVERGENTE

14º nível de Mago da Cronurgia

Você pode examinar futuros possíveis e invocar magicamente um deles para dentro dos eventos ao seu redor, garantindo um resultado específico. Quando você ou uma criatura que você possa ver a até 18 metros fizer uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode usar sua reação para ignorar o resultado da jogada e decidir se o número obtido é o mínimo necessário para obter sucesso ou um menor do que esse número (sua escolha).

Quando utiliza essa característica, você sofre um nível de exaustão. Apenas terminando um descanso longo, você pode remover um nível de exaustão recebido dessa maneira.

MAGO DA GRAVITURGIA

Compreendendo e dominando as forças que unem os corpos da matéria ou os separam, os estudantes da tradição arcana da Graviturgia aprendem a dobrar e manipular ainda mais a energia violenta da gravidade em seu benefício e para o terrível prejuízo dos seus inimigos.

AJUSTAR DENSIDADE

2º nível de Mago da Graviturgia

Como uma ação, você pode alterar magicamente o peso de um objeto ou criatura que você possa ver a até 9 metros. O objeto ou criatura deve ser de tamanho Grande ou menor. O peso do alvo é reduzido pela metade ou dobrado por até 1 minuto ou até que sua concentração termine (como se você estivesse se concentrando em uma magia).

Enquanto o peso de uma criatura é reduzido pela metade por esse efeito, o deslocamento da criatura aumenta em 3 metros; ela pode saltar duas vezes mais distante que o normal e tem desvantagem nos testes de Força e testes de resistência. Enquanto o peso de uma criatura é dobrado por esse efeito, o deslocamento da criatura é reduzido em 3 metros e ela tem vantagem nos testes de Força e testes de resistência.

Ao alcançar o 10º nível nesta classe, você pode afetar um objeto ou criatura de tamanho Enorme ou menor.

POÇO GRAVITACIONAL

6º nível de Mago da Graviturgia

Você aprendeu como manipular a gravidade ao redor de um ser vivo: sempre que conjurar uma magia que afete uma criatura, você pode mover o alvo em 1,5 metro para um espaço desocupado de sua escolha, se o alvo estiver disposto a se mover, quando a magia o atingir com um ataque ou ele falhar no teste de resistência da magia.



MAGA DA GRAVITURGIA

ATRAÇÃO VIOLENTA

10º nível de Mago da Graviturgia

Quando outra criatura que você possa ver a até 18 metros atingir um alvo com um ataque de arma, você pode usar sua reação para aumentar a velocidade do ataque, fazendo com que o alvo do ataque sofra um dano adicional de 1d10 do tipo da arma.

Alternativamente, se uma criatura a até 18 metros de você sofrer dano de uma queda, você pode usar sua reação para aumentar o dano da queda em 2d10.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (no mínimo, uma vez). Você recupera todos os usos gastos quando termina um descanso longo.

HORIZONTE DE EVENTOS

14º nível de Mago da Graviturgia

Como uma ação, você pode emitir magicamente um poderoso campo de energia gravitacional que puxa outras criaturas por até 1 minuto ou até que sua concentração termine (como se você estivesse se concentrando em uma magia). Pela duração, sempre que uma criatura hostil a você começar seu turno a até 9 metros de você, ela deve fazer um teste de resistência de Força contra a CD das suas magias de mago. Em uma falha no teste de resistência, ela recebe 2d10 de dano de força e seu deslocamento é reduzido a 0 até o início do seu próximo turno. Em um teste bem sucedido, ela recebe metade do dano e cada metro que ela se mover nesse turno custará 2 metros extras do seu movimento.

Depois de usar essa característica, você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo ou até você gastar um espaço de magia de 3º nível ou superior nela.

MAGIAS DE DUNAMANCIA

Esta seção apresenta uma amostra de magias desenvolvidas através da manipulação de dunamis. Essas magias estão disponíveis para as subclasses de mago mencionadas anteriormente neste capítulo, bem como para outras classes conjuradoras com a permissão do Mestre (veja a barra lateral "Dunamancia para Não-Dunamantes").

LISTA DE MAGIAS DE DUNAMANCIA

TRUQUES

picada debilitante (necromancia)

1º NÍVEL

*dom da celeridade** (advinhação)

*ampliar gravidade***

(transmutação)

2º NÍVEL

favor da fortuna (advinhação)

*objeto inamovível***

(transmutação)

bolso dimensional

(conjuración, ritual)

3º NÍVEL

onda de pulso (evocação)

4º NÍVEL

*buraco gravitacional*** (evocação)

5º NÍVEL

*desvio temporal**

(transmutação)

6º NÍVEL

*fissura gravitacional*** (evocação)

7º NÍVEL

amarrar essência (necromancia)

8º NÍVEL

*estrela escura*** (evocação)

*romper realidade** (conjuración)

9º NÍVEL

*vácuo devorador*** (evocação)

*devastação temporal**

(necromancia)

* magia de cronurgia

** magia de graviturgia

DESCRIÇÕES DAS MAGIAS

As magias apresentadas abaixo estão na ordem original.

ESTRELA ESCURA

8º nível de evocação

Tempo de Conjuración: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S, M (um fragmento de ônix e uma gota de sangue do conjurador, ambos consumidos pela magia)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Essa magia cria uma esfera centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance. A esfera pode ter um raio de até 12 metros. A área dentro dessa esfera é preenchida por escuridão mágica e uma força gravitacional esmagadora.

Pela duração, a área da magia é terreno difícil. Uma criatura com visão no escuro não pode ver através dessa escuridão mágica e luz não mágica não pode iluminá-la. Nenhum som pode ser criado dentro ou passar através da área. Qualquer criatura ou objeto totalmente dentro da esfera é imune a dano trovejante, e as criaturas ficam surdas enquanto estiverem totalmente dentro dela. Conjurador uma magia que inclua um componente verbal é impossível dentro da esfera.

Qualquer criatura que entrar na área da magia pela primeira vez no seu turno ou começar seu turno nela deve fazer um teste de resistência de Constituição. A criatura sofre 8d10 de dano de força se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida por esse dano

DUNAMANCIA PARA NÃO-DUNAMANTES

Os poderes esotéricos desenvolvidos e dominados através do uso de dunamis ainda são uma característica muito rara e guardada cuidadosamente pela Dinastia Kryn em Wildemount. No entanto, é difícil manter tal conhecimento arcano escondido, especialmente em tempos de guerra. Espiões e desertores há muito contrabandeiam os segredos dessa prática mágica obscura, e mesmo agora ela se dissemina lentamente para além de Xhorhas.

As magias de dunamancia estão prontamente disponíveis para as subclasses de mago deste capítulo e não deveriam ser simplesmente adicionadas às inteiras listas de magias de outras classes conjuradoras. No entanto, o Mestre pode considerar permitir que outras classes conjuradoras tenham oportunidades durante a campanha de aprenderem algumas magias de dunamancia como recompensas. Talvez os personagens descubram um esconderijo de contrabando mágico, no qual encontram alguns pergaminhos dessas magias, ou um acólito viajante gaste algum tempo de inatividade com um personagem clérigo amigável e abra sua mente para alguns dos segredos mais estranhos do universo, desbloqueando uma dessas magias ou duas. Existem muitas maneiras únicas de trazer essas magias para o seu jogo sem exigir que subclasses específicas de dunamis estejam presentes no grupo de aventureiros.

é desintegrada. Uma criatura desintegrada e tudo o que ela estava vestindo e carregando, exceto itens mágicos, são reduzidos a uma pilha de poeira cinza fina.

FAVOR DA FORTUNA

2º nível de advinhação

Tempo de Conjuración: 1 minuto

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (uma pérola branca valendo pelo menos menos 100 po, que a magia consome)

Duração: 1 hora

Você concede sorte latente a si mesmo ou a uma criatura voluntária que você possa ver dentro do alcance. Quando a criatura escolhida fizer uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência antes da magia terminar, ela pode dissipar esta magia em si mesma para rolar um d20 adicional e escolher qual resultado ela vai usar. Alternativamente, quando uma jogada de ataque for feita contra a criatura escolhida, ela poderá dissipar esta magia em si mesma para rolar um d20 e escolher qual resultado vai ser usado, o seu ou o do atacante.

Se a jogada original de d20 tiver vantagem ou desvantagem, a criatura rola o d20 adicional depois da vantagem ou desvantagem ter sido aplicada a jogada original.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 2º.

DOM DA CELERIDADE

1º nível de advinhação

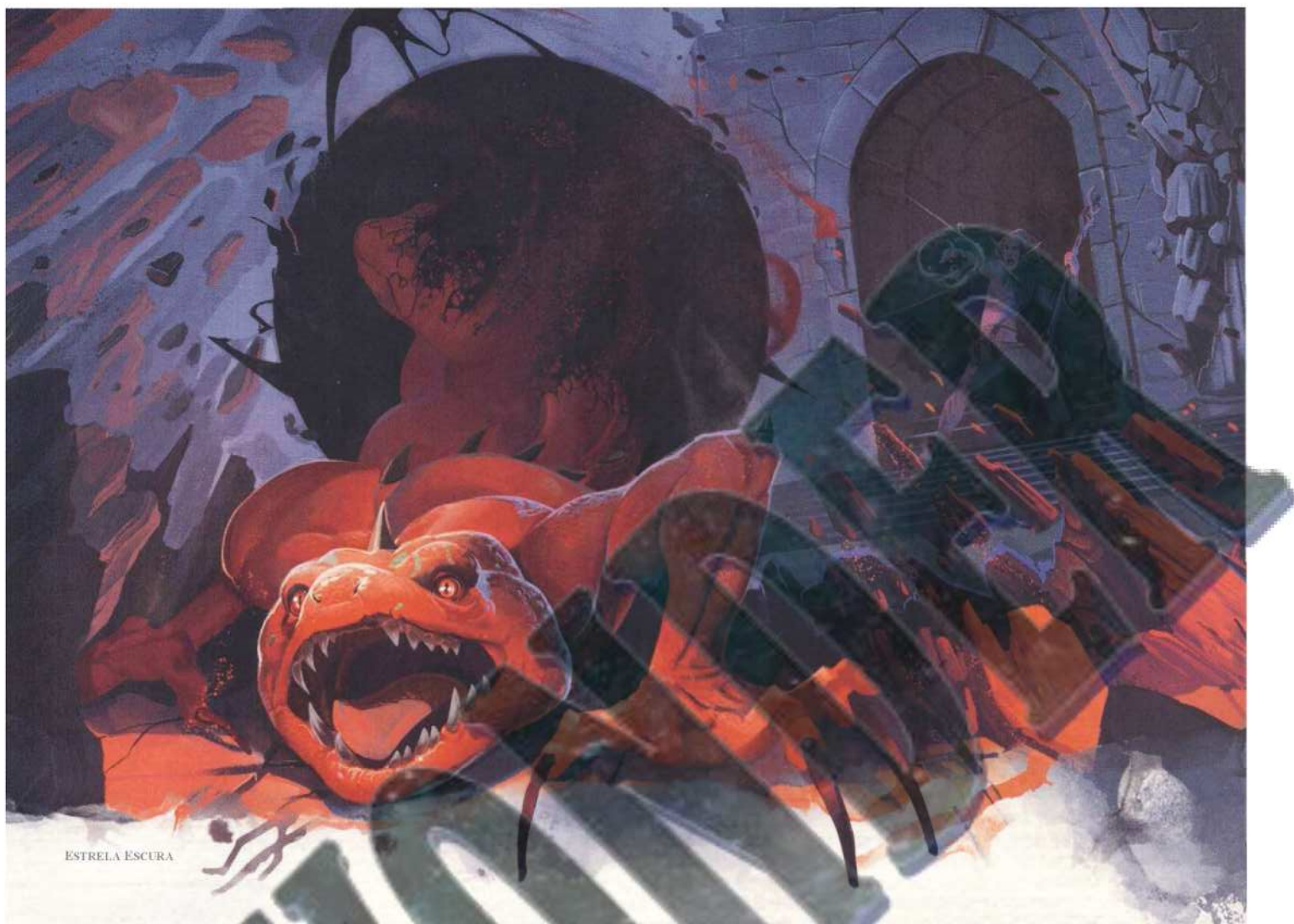
Tempo de Conjuración: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária. Pela duração, o alvo pode adicionar 1d8 aos seus testes de iniciativa.



ESTRELA ESCURA

FISSURA GRAVITACIONAL

6º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (linha de 30 metros)

Componentes: V, S, M (um punhado de limalhas de ferro)

Duração: Instantânea

Você manifesta uma ravina de energia gravitacional em uma linha, originando-se a partir de você, que mede 30 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura nessa linha deve fazer um teste de resistência de Constituição, sofrendo 8d8 de dano de força se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Cada criatura dentro de 3 metros de distância da linha, mas não nela, deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofrerá 8d8 de dano de força e será puxada em direção à linha até que a criatura esteja em sua área.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 6º.

BURACO GRAVITACIONAL

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (um mármore negro)

Duração: Instantânea

Uma esfera de 6 metros de raio de força esmagadora se forma em um ponto que você possa ver no alcance da magia e puxa as criaturas para dentro dela. Cada criatura na área da esfera deve

fazer um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, a criatura sofre 5d10 de dano de força e é puxada em uma linha reta em direção ao centro da esfera, terminando em um espaço desocupado o mais próximo possível do centro (mesmo que esse espaço esteja no ar). Se for bem sucedida, a criatura sofre metade desse dano e não é puxada.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 4º.

OBJETO INAMOVÍVEL

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (pó de ouro valendo pelo menos 25 po, que a magia consome)

Duração: 1 hora

Você toca um objeto pesando não mais do que 5 quilos e faz com que ele fique magicamente fixo no lugar. Você e as criaturas que designar quando conjurar essa magia podem mover o objeto normalmente. Você também pode definir uma senha que, se for pronunciada a 1,5 metro do objeto, suprime essa magia por 1 minuto.

Se o objeto estiver fixo no ar, ele pode suportar até 2.000 quilos de peso. Mais peso do que isso faz com que o objeto caia. Caso contrário, uma criatura pode usar uma ação para fazer um teste de Força contra a CD das suas magias. Se for bem sucedida, a criatura pode mover o objeto por até 3 metros.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º ou 5º nível, a CD para mover o objeto aumenta em 5, ele pode suportar até 4.000 quilos de peso e a duração aumenta para 24 horas. Se conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, a CD para mover o objeto aumenta em 10, ele pode suportar até 10.000 quilos de peso e a magia se torna permanente até ser dissipada.

AMPLIAR GRAVIDADE

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada

A gravidade em uma esfera de 3 metros de raio, centrada em um ponto que você possa ver dentro do alcance, aumenta por um momento. Cada criatura dentro da esfera, no turno que você conjura a magia, deve fazer um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, a criatura sofre 2d8 de dano de força e seu deslocamento é reduzido pela metade até o final do seu próximo turno. Se obtiver sucesso, a criatura recebe metade desse dano e não sofre redução no seu deslocamento.

Até o início do seu próximo turno, qualquer objeto que não estiver sendo vestido ou carregado na área da esfera, requer um teste de Força bem sucedido contra a CD das suas magias, para ser pego ou movido.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 1º.

ONDA DE PULSO

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (cone de 9 metros)

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você cria uma pressão intensa, libera-a em um cone de 9 metros e decide se a pressão puxa ou empurra criaturas e objetos. Cada criatura nesse cone deve fazer um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 6d6 de dano de força se falhar na resistência, ou sofre o mesmo dano se obtiver sucesso. E toda criatura que falhar na resistência é puxada 4,5 metros em sua direção ou empurrada 4,5 metros para longe de você, dependendo da escolha que você fez ao conjurar essa magia.

Além disso, objetos não protegidos que estiverem totalmente dentro da área da magia são igualmente puxados ou empurrados por 4,5 metros.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 e a distância puxada ou empurrada aumenta em 1,5 metro, para cada nível do espaço acima do 3º.

VÁCUO DEVORADOR

9º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 300 metros

Componentes: V, S, M (uma pequena estrela de nove pontas feita de ferro)

Duração: Concentração, até 1 minuto

ROMPER REALIDADE



Você cria uma esfera de 6 metros de raio de força gravitacional destrutiva, centrada em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Pela duração da magia, a esfera e qualquer espaço a até 30 metros dela são terreno difícil, e objetos não mágicos totalmente dentro da esfera são destruídos se não estiverem sendo vestidos ou carregados.

Quando a esfera surgir, e no início de cada um dos seus turnos até a magia terminar, objetos não protegidos a até 30 metros da esfera são puxados em direção ao centro da esfera, terminando em um espaço desocupado o mais próximo possível do centro.

Uma criatura que começar seu turno a até 30 metros da esfera deve ter sucesso em um teste de resistência de Força ou será puxada diretamente para o centro da esfera, terminando em um espaço desocupado o mais próximo possível do centro. Uma criatura que entrar na esfera pela primeira vez em um turno ou começar seu turno nela, sofre 5d10 de dano de força e fica impedida até que ela não esteja mais na área da esfera. Se a esfera estiver no ar, a criatura impedida paira dentro da esfera. Uma criatura pode usar a ação dela para fazer um teste de Força contra a CD das suas magias, encerrando a condição impedida em si mesma ou em outra criatura na esfera que ela possa alcançar, se obtiver sucesso. Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida por essa magia é obliterada, juntamente com quaisquer itens não mágicos que ela estiver vestindo ou carregando.

ROMPER REALIDADE

8º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (um prisma de cristal)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você despedaça as barreiras entre realidades e linhas temporais, lançando uma criatura no caos e loucura. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria, ou não poderá realizar reações até a magia terminar. O alvo afetado também deve rolar um d10 no início de cada um dos seus turnos; o número rolado determina o que acontece com o alvo, conforme mostrado na tabela Efeitos de Romper Realidade.

No final de cada um dos seus turnos, o alvo afetado pode repetir o teste de resistência de Sabedoria, cessando a magia sobre si mesmo se obtiver sucesso.

EFEITOS DE ROMPER REALIDADE

d10 **Efeito**

- 1–2 **Visão do Reino Distante.** O alvo sofre 6d12 de dano psíquico, e ele ficará atordoado até o final do seu turno.
- 3–5 **Fenda Dilacerante.** O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza, sofrendo 8d12 de dano de força se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.
- 6–8 **Buraco de Minhoca.** O alvo é teletransportado, junto com tudo que estiver vestindo ou carregando, a até 9 metros para um espaço desocupado de sua escolha que você possa ver. O alvo ainda sofre 10d12 de dano de força e é derrubado no chão.
- 9–10 **Calafrio do Vácuo Escuro.** O alvo sofre 10d12 de dano de frio, e ele ficará cego até o final do seu turno.

PICADA DEBILITANTE

Truque de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você enfraquece a vitalidade de uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofrerá 1d4 de dano necrótico e será derrubado no chão.

O dano dessa magia aumenta em 1d4 quando você alcançar o 5º nível (2d4), o 11º nível (3d4) e o 17º nível (4d4).

DESVIO TEMPORAL

5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 reação, realizada quando uma criatura que você possa ver fizer uma jogada de ataque ou começar a conjurar uma magia

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada

Você afeta a criatura que desencadeou essa magia, que deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou desaparecerá, sendo lançada para outro ponto no tempo e fazendo com que ela erre o ataque ou desperdice a magia que ela conjurou. No início do seu próximo turno, o alvo reaparecerá onde estava ou no espaço desocupado mais próximo. O alvo não se lembra de você ter conjurado essa magia ou de ter sido afetado por ela.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 5º. Todos os alvos devem estar a até 9 metros entre si.

AMARRAR ESSÊNCIA

7º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (um rolo de fio de platina valendo pelo menos 250 po, que a magia consome)

Duração: Concentração, até 1 hora

Dois criaturas que você possa ver dentro do alcance devem fazer um teste de resistência de Constituição, com desvantagem se estiverem dentro de 9 metros uma da outra. Qualquer uma das duas criaturas pode falhar voluntariamente na resistência. Se uma das criaturas obtiver sucesso, a magia não terá efeito. Se ambas falharem, elas estarão magicamente ligadas, pela duração da magia, independentemente da distância entre as duas. Quando um dano é causado a uma delas, o mesmo dano será causado a outra. Se pontos de vida são restaurados para uma delas, o mesmo número de pontos de vida será restaurado para outra. Se qualquer uma das criaturas ligadas for reduzida a 0 pontos de vida, a magia terminará em ambas. Se a magia terminar em uma das criaturas, terminará nas duas.

DEVASTAÇÃO TEMPORAL

9º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (uma ampulheta cheia de pó de diamante valendo pelo menos 5.000 po, que a magia consome)

Duração: Instantânea

Você afeta uma criatura que possa ver dentro do alcance, submetendo sua forma física a um devastador efeito de envelhecimento rápido. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição, sofrendo 10d12 de dano necrótico se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se a resistência falhar, o alvo também envelhece até o ponto em que restam a ele apenas 30 dias antes de morrer de velhice. Nesse estado de idade avançada, o alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência, e seu deslocamento de caminhada é reduzido pela metade. Somente as magias *desejo* ou *restauração maior* conjurada com um espaço de magia de 9º nível podem encerrar esses efeitos e restaurar o alvo a sua idade anterior.

BOLSO DIMENSIONAL

2º nível de conjuração (ritual)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: S

Duração: Concentração, até 1 hora

Você sacode o pulso, fazendo com que um objeto em sua mão desapareça. O objeto, que somente você pode segurar e não pode pesar mais de 2,5 quilos, é transportado para um espaço extradimensional, onde permanece pela duração.

Até a magia terminar, você poderá usar sua ação para invocar o objeto em sua mão livre ou para retorná-lo ao espaço extradimensional. Um objeto que ainda estiver no plano de bolso quando a magia terminar, aparece no seu espaço, aos seus pés.

Tradução, Revisão e Editoração: BEYONDER

Fonte original: Explorer's Guide to Wildemount

Créditos: Dungeons & Dragons, Critical Role