



DUNGEONS &amp; DRAGONS®

Izus de bronze

NOME DO PERSONAGEM

dragônico, eletrico Sorce...

CLASSE &amp; NÍVEL

albino

RAÇA

HISTORIAL

neutro/bom

ALINHAMENTO

NOME DO JOGADOR

PONTOS DE EXP

FORÇA	-1
	8

DESTREZA	2
	14

CONSTITUIÇÃO	3
	16

INTELIGÊNCIA	1
	12

SABEDORIA	3
	16

CARISMA	5
	20

17	SABEDORIA (PERCEPÇÃO) PASSIVA
----	-------------------------------

INSPIRAÇÃO
------------

4 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA
-------------------------

O -1 Força
O 2 Destreza
● 7 Constituição
O 1 Inteligência
O 3 Sabedoria
● 9 Carisma
TESTES DE RESISTÊNCIA

O 2 Acrobacia (Des)
● 7 Adestrar Animais ...
O 1 Arcana (Int)
O -1 Atletismo (For)
O 5 Enganação (Car)
O 1 História (Int)
O 3 Perspicácia (Sab)
O 5 Intimidação (Car)
O 1 Investigação (Int)
O 3 Medicina (Sab)
O 1 Natureza (Int)
● 7 Percepção (Sab)
O 5 Atuação (Car)
● 9 Persuasão (Car)
O 1 Religião (Int)
O 2 Prestidigitação (D...
O 2 Furtividade (Des)
● 7 Sobrevivência (Sab)
APTIDÕES

FERRAMENTA: ENTALHADOR, INTERAÇÃO
-----------------------------------

DRAGONICA, cavalo

OUTRAS PROFICIÊNCIAS &amp; IDIOMAS

15+2 ARMOR CLASS	2 INITIATIVE	9 SPEED
------------------	--------------	---------

Máximo de Pontos de Vida 81

## PONTOS DE VIDA ATUAIS

Total 10	SUCCESES ○○○	FAILURES ○○○
HIT DICE	DEATH SAVES	

NOME	ATQ	DANO/TIPO
Machadinha	3	1d6-1 bludge...
	3	-1

## ATAQUES &amp; CONJURAÇÃO

CP	SP	EP	10	GP	0 PP
----	----	----	----	----	------

- 1 foco arcano, anel
- 1 Machadinha
- 1 mochila
- 1 cama
- 1 kit de refeição
- 1 caixa de fogo
- 10 tocha

## EQUIPAMENTO

neutro/bom,
TRAÇOS DE PERSONALIDADE

quero viver, conquistar e obter... não quero roubar sonhos
IDEALS

VÍNCULOS
----------

DEFEITOS
----------

KIT ENTALHADOR
Visão no escuro
Resistência ao fogo
MetaMagia
Magia duplicada
MAGIA POTENCIALIZADA
AFINIDADE ELEMENTAL
SORTUDO
VISÃO MÍSTICA
OLHOS DO GUARDIÃO DAS RUNAS
GUERREIRO MALDITO
CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

NOME

ATQ

DANO/TIPO

CP

SP

EP

GP

PP

## ATAQUES &amp; CONJURAÇÃO

10 ração(1 day)

1 cantil

1 corda de canhâmo (50 feet)

1 pá

1 pote de ferro

1 entalha :faca, talhadeira, peq serra

Total: 3

3

SORTUDO

Total: 8

8

METAMAGIA

Total: 2d8 e 8d6

DADOS DE VIDA

Total: 2 slots 1\*

2

SLOT DE MAGIA  
(BRUXO)

Total: \_\_\_\_\_

Total: \_\_\_\_\_

Total: \_\_\_\_\_

Total: \_\_\_\_\_

## EQUIPAMENTO



SPELLCASTING CLASS	CARISMA	17	9
	SPELLCASTING ABILITY	SPELL SAVE DC	SPELL ATTACK BONUS



Mãos mágicas

Raio de gelo d8

isca relâmpago

mensagem

criar fogueira

Amizade

Consertar

TAUMATURGIA(tiefling)

SPELL LEVEL  
SLOTS TOTAL 4  
SLOTS EXPENDED

Orbe cromática

RAIO DO CAOS

recuo acelerado

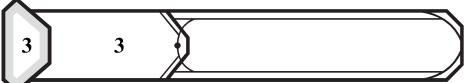
detectar magia(infinito)

escudo arcano(bruxo)

destru coleriga (bruxo)

prot bem/mal(bruxo)

MALDIÇÃO DA LÂMINA MALDITA



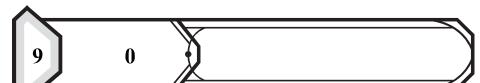
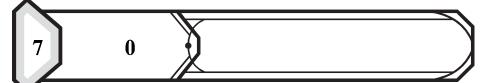
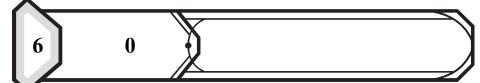
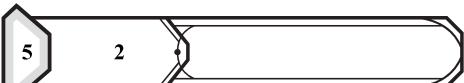
Passo do trovão

Relâmpago

DISSIPAR MAGIA



ESFERA TEMPESTUOSA



1=2, 2=3, 3=5, 4=6, 5=7



Aprimorar habilidade

patas de aranha

repreensão infernal

escuridão

VENTO PROTETOR

# CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

## KIT ENTALHADOR

Ferramentas de entalhador permitem a você criar objetos intrincados de madeira, como símbolos de madeira ou flechas. Componentes. Ferramentas de entalhador consistem de uma faca, uma talhadeira, e uma pequena serra. Arcanismo, História. Sua especialização concede a você informações adicionais quando estiver observando objetos feitos de madeira, como estatuetas ou flechas. Natureza. Seu conhecimento de objetos de madeira dá a você algumas informações adicionais ao examinar árvores. Reparar. Como parte de um descanso curto, você pode reparar um objeto simples de madeira que esteja danificado. Criar Flechas. Como parte de um descanso curto, você pode criar até cinco flechas. Como parte de um descanso longo, você pode criar até vinte flechas. Você precisa ter madeira suficiente disponível para criá-las. Criar uma pequena figura de madeira cd 10 .entalhar um padrao intrincado na madeira cd15

## Visão no escuro

## Resistência ao fogo

## MetaMagia

### Magia duplicada

Quando você conjurar uma magia que seja incapaz de ter mais de uma criatura como alvo no nível atual dela e não possua alcance pessoal, você pode gastar um número de pontos de feitiçaria igual ao nível da magia para ter uma segunda criatura, no alcance da magia, como alvo (1 ponto de feitiçaria se a magia for um truque).

## MAGIA POTENCIALIZADA

Quando você rola o dano de uma magia, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para jogar novamente um número de dados de dano, até seu modificador de Carisma (mínimo de um). Você deve usar a nova rolagem. Você pode usar Magia Potencializada mesmo que você já tenha usado uma opção diferente de Metamágica durante a conjuração da magia.

## AFINIDADE ELEMENTAL

A partir do 6º nível, quando você conjurar uma magia que cause dano do tipo associado ao seu ancestral dracônico, adicione seu modificador de Carisma ao dano. Ao mesmo tempo, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para ganhar resistência a esse tipo de dano por 1 hora. O bônus de dano se aplica a uma única rolagem de dano da magia, não à diversas rolagens.

## SORTUDO

Você tem uma sorte inexplicável que parece surgir nos momentos exatos. Você tem 3 pontos de sorte. A qualquer momento que você realizar uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode gastar um ponto de sorte para rolar um d20 adicional. Você pode escolher gastar um dos seus pontos de sorte depois de rolar o dado, mas antes de saber o resultado da jogada. Você escolhe qual dos d20s irá usar para a jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência. Você também pode gastar um ponto de sorte quando uma jogada de ataque for feita contra você. Role um d20, e então escolha se o ataque irá usar a jogada do atacante ou a sua. Se mais de uma criatura gastar um ponto de sorte para influenciar uma mesma jogada, os pontos se cancelam mutuamente; nenhum dado adicional é rolado. Você recupera seus pontos de sorte gastos após terminar um descanso longo

## VISÃO MÍSTICA

Você pode conjurar detectar magia, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

## OLHOS DO GUARDIÃO DAS RUNAS

Você pode ler todas as escritas.

## GUERREIRO MALDITO

No 1º nível, você adquire o treinamento necessário para se armar efetivamente para batalha. Você ganha proficiência em armaduras médias, escudos e armas marciais. A influência de seu patrono também permite que canalize sua vontade através de uma arma específica. A característica Pacto da Lâmina, esse benefício se estende a todas as armas de pacto que conjure com essa característica, independente do tipo da arma. Sempre que terminar um descanso longo, pode tocar uma arma com a qual seja proficiente e que não possua a propriedade de duas mãos. Quando atacar com essa arma, pode usar seu modificador de Carisma, em vez de Força ou Destreza, para os testes de ataque e danos. Este benefício dura até terminar um descanso longo. Se ganhar mais tarde

# FEITIÇOS

## Mãos mágicas

Conjuração cantrip

### Tempo de Conjuração:

Alcance: 9m

#### Alvo:

Componentes: V S

#### Duração:

Uma mão espectral flutuante aparece num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A mão permanece pela duração ou até você dissipá-la com uma ação. A mão some se estiver a mais de 9 metros de você ou se você conjurar essa magia novamente. Você pode usar sua ação para controlar a mão. Você pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, guardar ou pegar um item de um recipiente aberto ou derramar o conteúdo de um frasco. Você pode mover a mão até 9 metros a cada vez que a usa. A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 5 quilos.

## Raio de gelo d8

Evocação cantrip

### Tempo de Conjuração:

Alcance: 18m

#### Alvo:

Componentes: V S

#### Duração:

Um raio frígido de luz azul clara parte em direção de uma criatura, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, ele sofre 1d8 de dano de frio e seu deslocamento é reduzido em 3 metros até o começo do seu próximo turno.

**Em Níveis Superiores:** O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

## isca relâmpago

Abjuração cantrip

### Tempo de Conjuração:

Instantâneo

Alcance: Auto (raio de 15 pés)

#### Alvo:

único

Componentes: V

#### Duração:

#### Descrição:

isca relâmpago Você cria um chicote de energia relâmpago que atinge uma criatura de sua escolha que você pode ver a menos de 5 metros de você. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força ou ser puxado até 3 metros em uma linha reta em sua direção e sofrer 1d8 de dano elétrico se estiver a menos de 1,5 metro de você.

**Em Níveis Superiores:** Em níveis mais altos. O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando você atinge o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

## mensagem

Abjuração cantrip

### Tempo de Conjuração:

Alcance: 36m

#### Alvo:

Componentes: V S M

#### Duração:

#### Descrição:

Você aponta seu dedo para uma criatura dentro do alcance e sussurra uma mensagem. O alvo (e apenas ele) ouvi a mensagem e pode responder com um sussurro que apenas você pode ouvir. Você pode conjurar essa magia através de objetos sólidos se você tiver familiaridade com o alvo. Silêncio mágico, 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra bloqueiam a magia. A magia não precisa seguir uma linha reta e pode viajar livremente, dobrando esquinas ou através de aberturas.

## criar fogueira

Abjuração cantrip

### Tempo de Conjuração:

Alcance: 18m

#### Alvo:

Componentes: V S M

#### Duração:

#### Descrição:

Você cria uma fogueira no solo em um ponto que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, a fogueira preenche um cubo de 1,5 metros. Qualquer criatura no espaço da fogueira quando você a conjura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano de fogo. Uma criatura também deve realizar o teste de resistência quando entrar no espaço da fogueira pela primeira vez em um tumo, ou terminar seu turno nela. O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

## Amizade

Abjuração cantrip

### Tempo de Conjuração:

Alcance:

#### Alvo:

Componentes: V S M

#### Duração:

#### Descrição:

Pela duração, você terá vantagem em todos os testes de Carisma direcionados a uma criatura, à sua escolha, que não seja hostil a você. Quando a magia acabar, a criatura perceberá que você usou maia para influenciar o humor dela, e ficará hostil a você. Uma criatura propensa a violência irá atacar você. Outra criatura pode buscar outras formas de retaliação (a critério do Mestre), dependendo da natureza da sua interação com ela.

## Consertar

Abjuração cantrip

### Tempo de Conjuração:

Alcance: toque

#### Alvo:

Componentes: V S M

#### Duração:

#### Descrição:

Essa magia repara um única quebra ou fissura em um objeto que você tocar, como um elo quebrado de uma corrente, duas metades de uma chave partida, um manto rasgado ou o vazamento em um odre. Contanto que a quebra ou fissura não tenha mais de 30 centímetros em qualquer dimensão, você pode remenda-la, não deixando qualquer vestígio do dano anterior. Essa magia pode reparar fisicamente um item mágico ou constructo, mas a magia não irá restaurar a magia em tais objetos.

## TAUMATURGIA(tiefling)

Transmutação cantrip

### Tempo de Conjuração:

acao

#### Alcance:

#### Alvo:

Componentes: V

#### Duração:

#### Descrição:

Você manifesta pequenas maravilhas, um sinal de poder sobrenatural, dentro do alcance. Você cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance: □ Sua voz ressoa com o triplo do volume normal por 1 minuto. □ Você provoca tremores inofensivos no solo por 1 minuto. □ Você cria, instantaneamente, um som que se origina de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance, como o barulho de um trovão, o gralhar de um corvo ou sussurros sinistros. □ Você, instantaneamente, faz uma porta ou janela destrancada se abrir ou se fechar. □ Você altera a aparência dos seus olhos por 1 minuto. Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos efeitos de 1 minuto ativos por vez, e você pode dissipar um desses efeitos com uma ação.

## Orbe cromática

Abjuração 1

### Tempo de Conjuração:

Alcance: 27m

#### Alvo:

Componentes: V S M

#### Duração:

#### Descrição:

Você arremessa uma esfera de energia de 12 centímetros de diâmetro numa criatura que você possa ver dentro do alcance. Você escolhe ácido, frio, fogo, elétrico, veneno ou trovejante para o tipo de orbe que você cria e, então, realiza um ataque à distância com magia. Se o ataque atingir, a criatura sofre 3d8 de dano do tipo escolhido.

**Em Níveis Superiores:** 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.

## RAIO DO CAOS

Abjuração 1

### Tempo de Conjuração: CÃO

Alcance: 36M

#### Alvo:

Componentes: V S

#### Duração:

#### Descrição:

Você conjura uma massa ondulante de energia caótica em uma criatura no alcance. Faça um ataque a distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo leva 2d8 + 1d6 de dano. Escolha um dos d8s. O número rolado nesse dado determina o tipo de dano do ataque, como mostrado abaixo. d8 Tipo de Dano 1 Ácido 2 Frio 3 Fogo 4 Energia 5 Elétrico 6 Veneno 7 Psíquico 8 Trovejante Se você rolar o mesmo número em ambos os d8s, a energia caótica salta do alvo para uma criatura diferente a sua escolha dentro de 9 metros de distância. Faça uma nova rolagem de ataque contra o novo alvo, e faça uma nova rolagem de danos, o que pode fazer com que a energia caótica salte novamente. Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

## recoo acelerado

Abjuração 1

### Tempo de Conjuração: ação bonus

Alcance:

#### Alvo:

Componentes: V S M

Duração: 10min

#### Descrição:

Essa magia permite que você se move a um ritmo incrível. Quando você conjura essa magia e, a partir de então, com uma ação bônus em cada um dos seus turnos, até a magia acabar, você pode realizar a ação de Disparada.

## detectar magia(infinito)

Abjuração 1

### Tempo de Conjuração: ação

Alcance: pessoal, 9 m

#### Alvo:

Componentes: V S

Duração: Concentração 10 min

#### Descrição:

Pela duração, você sente a presença de magia a até 9 metros de você. Se você sentir magia dessa forma, você pode usar sua ação para ver uma aura suave em volta de qualquer criatura ou objeto visível, na área que carrega magia, e você descobre a escolha de magia, se houver uma. A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra.

## escudo arcano(bruxo)

Abjuração 1

**Tempo de Conjuração:** 1 reação, que você faz quando é atingido por um ataque ou alvo da magia mísseis mágicos

**Alcance:**

**Alvo:**

Componentes: V S

Duração:

Descrição:

Uma barreira de energia invisível aparece e protege você. Até o início do seu próximo turno, você recebe +5 de bônus na CA, incluindo contra o ataque que desencadeou a magia, e você não sofre dano de mísseis mágicos.

## destru coleriga (bruxo)

Abjuração 1

### Tempo de Conjuração: bonus

Alcance: pessoal

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

Da próxima vez que você atingir com um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, seu ataque causará 1d6 de dano psíquico extra. Além disso, se o alvo for uma criatura, ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontado por você até a magia acabar. Com uma ação, a criatura pode realizar um teste de resistência de Sabedoria contra a CD da magia para se manter resoluto e terminar a magia.

## prot bem/mal(bruxo)

Abjuração 1

### Tempo de Conjuração: 10min

Alcance: toque

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

1º nível de abjuração Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, S, M (água benta ou pó de prata e ferro, consumidos pela magia) Duração: Concentração, até 10 minutos Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar estará protegida contra certos tipos de criaturas: aberrações, celestiais, corruptores, elementais, fadas e mortos-vivos. A proteção garante diversos benefícios. As criaturas desse tipo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo. O alvo não pode ser enfeitiçado, amedrontado ou possuído por elas. Se o alvo já estiver enfeitiçado, amedrontado ou possuído por uma dessas criaturas, o alvo terá vantagem em qualquer novo teste de resistência contra o efeito relevante.

## MALDIÇÃO DA LÂMINA MALDITA

Abjuração 1

### Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

Começando no 1º nível, você ganha a habilidade de colocar uma maldição perniciosa em alguém. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que possa ver a até 9 metros de alcance. O alvo é amaldiçoado por 1 minuto. A maldição termina mais cedo se o alvo morrer, você morrer, ou se você estiver incapacitado. Até a maldição terminar, você ganha os seguintes benefícios: • Você ganha um bônus para testes de dano contra o alvo amaldiçoado. O bônus é igual ao seu bônus de proficiência. • Qualquer ataque que faça contra o alvo amaldiçoado é um golpe crítico em um resultado de 19 ou 20 no d20. • Se o alvo amaldiçoado morrer, você recupera pontos de vida iguais ao seu nível bruxo + seu modificador Carisma (mínimo de 1 ponto de vida). Você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso curto ou longo.

**Aprimorar habilidade**

Transmutação 2

**Tempo de Conjuração:****Alcance:** toque**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:** Concentração 1 hora**Descrição:**

Você toca uma criatura e a agracia com aprimoramento mágico. Escolha um dos efeitos a seguir; o alvo ganha esse efeito até o fim da magia. Agilidade do Gato. O alvo tem vantagem em testes de Destreza. Ele também não sofre dano ao cair de 6 metros ou menos, se não estiver incapacitado. Esperteza da Raposa. O alvo tem vantagem em testes de Inteligência. Esplendor da Águia. O alvo tem vantagem em testes de Carisma. Força do Touro. O alvo tem vantagem em testes de Força e sua capacidade de carga é dobrada. Sabedoria da Coruja. O alvo tem vantagem em testes de Sabedoria. Vigor do Urso. O alvo tem vantagem em testes de Constituição. Ele também recebe 2d6 pontos de vida temporários, que são perdidos quando a magia termina.

***Em Níveis Superiores:*** 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.

**patas de aranha**

Abjuração 2

**Tempo de Conjuração:****Alcance:** toque**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:** Concentração 1h**Descrição:**

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar, recebe a habilidade de se mover para cima, para baixo e através de superfícies verticais e de cabeça para baixo pelos tetos, enquanto deixa suas mãos livres. O alvo também ganha deslocamento de escalada igual a seu deslocamento de caminhada.

**repreensão infernal**

Abjuração 2

**Tempo de Conjuração:** 1 reação, que você faz em resposta ao sofre dano de uma criatura a até 18 metros de você e que você possa ver

**Alcance:** 18 m**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:****Descrição:**

Você aponta seu dedo e a criatura que causou dano a você é, momentaneamente, envolta por chamas infernais. A criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ela sofre 2d10 de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Em Níveis Superiores em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 1º.

**escuridão**

Abjuração 2

**Tempo de Conjuração:****Alcance:** 18m**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:****Descrição:**

Escuridão mágica se espalha a partir de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance e preenche uma esfera de 4,5 metros de raio pela duração. A escuridão se estende, dobrando esquinas. Uma criatura com visão no escuro não pode ver através dessa escuridão e luz não-mágica não pode iluminar dentro dela. Se o ponto que você escolheu for um objeto que você esteja segurando, ou um que não esteja sendo vestido ou carregado, a escuridão emanará do objeto e se moverá com ele. Cobrir completamente a fonte da escuridão com um objeto opaco, como uma vasilha ou um elmo, bloqueará a escuridão. Se qualquer área dessa magia sobrepor uma área de luz criada por uma magia de 2º ou inferior, a magia que criou a luz será dissipada.

**VENTO PROTETOR**

Evocação 2

**Tempo de Conjuração:** ACAO**Alcance:** PESSOAL**Alvo:****Componentes:** V**Duração:** Concentração 10MIN**Descrição:**

Um vento forte (30 quilômetros por hora) sopra a sua volta num raio de 3 metros e se move com você, permanecendo centrado em você. O vento permanece pela duração da magia. • O vento tem os seguintes efeitos: • Ele ensurdece você e outras criaturas na área. • Ele extingue chamas desprotegidas na área que tenham o tamanho de tochas ou menores. • A área é de terreno difícil para outras criaturas diferentes de você. • As jogadas de ataque à distância com armas tem desvantagem se passarem para dentro ou para fora do vento. • Ele afasta vapor, gás e névoa que possa ser dissipado por um vento forte.

**Passo do trovão**

Abjuração 3

**Tempo de Conjuração:** ação**Alcance:** 90ft**Alvo:****Componentes:** V**Duração:** insta**Descrição:**

Passo do trovão Você se teletransporta para um espaço desocupado que você pode ver dentro do alcance. Imediatamente após você desaparecer, um estrondo estrondoso soa, e cada criatura dentro de 3 metros do espaço que você deixou deve fazer um teste de resistência de Constituição, recebendo 3d10 de dano de trovão em um teste falhado, ou metade do dano em um teste bem-sucedido. O trovão pode ser ouvido a até 300 metros de distância. Você pode trazer objetos, desde que seu peso não exceda o que você pode carregar. Você também pode teletransportar uma criatura do seu tamanho ou menor que esteja carregando equipamentos até sua capacidade de carga. A criatura deve estar a menos de 5 pés de você quando você lança esta magia, e deve haver um espaço desocupado a menos de 5 pés de seu espaço de destino para a criatura aparecer; caso contrário, a criatura é deixada para trás.

***Em Níveis Superiores:*** Em níveis mais altos.

Quando você lança este feitiço usando um slot de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível de slot acima do 3º.

**Relâmpago**

Abjuração 3

**Tempo de Conjuração:** ação**Alcance:** proprio(linha de 30m)**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:** insta**Descrição:**

Relâmpago Um raio, formando uma linha de 30 metros de comprimento e 1,5 metro de largura, sai de você na direção que você escolher. Cada criatura na linha deve fazer um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 8d6 de dano elétrico em uma resistência falhada ou metade do dano em uma resistência bem-sucedida. O raio acende objetos inflamáveis na área que não estão sendo usados ou carregados.

**Em Níveis Superiores:** Em níveis mais altos.

Quando você lança este feitiço usando um slot de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível de slot acima do 3º.

**DISSIPAR MAGIA**

Abjuração 3

**Tempo de Conjuração:****Alcance:** 36m**Alvo:****Componentes:** V S**Duração:** ação**Descrição:**

Duração: Instantânea Escolha uma criatura, objeto ou efeito mágico dentro do alcance. Qualquer magia de 3º nível ou inferior no alvo, termina. Para cada magia de 4º nível ou superior no alvo, realize um teste de habilidade usando sua habilidade de conjuração. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se obtiver sucesso, a magia termina.

**Em Níveis Superiores:** Em Níveis Superiores.

Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você dissipa automaticamente os efeitos de magias no alvo se o nível da magia for igual ou inferior ao nível do espaço de magia que você usar.

**ESFERA TEMPESTUOSA**

Evocação 4

**Tempo de Conjuração:** 1acao**Alcance:** 45m**Alvo:****Componentes:** V S**Duração:** Concentração 1 min**Descrição:**

Uma esfera de 6 metros de raio de ar rodopiante surge do nada, centrada num ponto que você escolher, dentro do alcance. A esfera permanece pela duração da magia. Cada criatura na esfera quando ela aparece ou que termine seu turno nela, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou sofrerá 2d6 de dano de concussão. O espaço da esfera é de terreno difícil. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos para fazer com que um relâmpago salte do centro da esfera em direção de uma criatura, à sua escolha, a até 18 metros do centro. Faça um ataque à distância com magia. Você tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver dentro da esfera. Se atingir, o alvo sofre 4d6 de dano elétrico. Criaturas a até 9 metros da esfera tem desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) feitos para ouvir. Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano dos seus efeitos aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 4º.

**1=2, 2=3, 3 =5, 4=6, 5=7**

Abjuração 9

**Tempo de Conjuração:****Alcance:****Componentes:** V S M**Duração:****Descrição:**