



DUNGEONS & DRAGONS®

michello 2.0

NOME DO PERSONAGEM

Wizard 5

CLASSE & NÍVEL

HISTÓRICO

NOME DO JOGADOR

RAÇA

ALINHAMENTO

PONTOS DE EXP

FORÇA	1
	13

DESTREZA	3
	16

CONSTITUIÇÃO	3
	16

INTELIGÊNCIA	5
	20

SABEDORIA	4
	18

CARISMA	2
	15

INSPIRAÇÃO

3 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- 1 Força
- 3 Destreza
- 3 Constituição
- 8 Inteligência
- 7 Sabedoria
- 2 Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- 3 Acrobacia (Des)
- 4 Adestrar Animais ...
- 8 Arcana (Int)
- 1 Atletismo (For)
- 2 Enganação (Car)
- 8 História (Int)
- 4 Perspicácia (Sab)
- 2 Intimidação (Car)
- 8 Investigação (Int)
- 4 Medicina (Sab)
- 5 Natureza (Int)
- 4 Percepção (Sab)
- 5 Atuação (Car)
- 2 Persuasão (Car)
- 8 Religião (Int)
- 3 Prestidigitação (D...)
- 3 Furtividade (Des)
- 4 Sobrevida (Sab)

APTIDÕES

SABEDORIA (PERCEPÇÃO) PASSIVA

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

16 ARMOR CLASS	3 INITIATIVE	40 SPEED
----------------	--------------	----------

Máximo de Pontos de Vida 39

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 5	SUCCESES ○○○	FAILURES ○○○
HIT DICE	DEATH SAVES	

NOME ATQ DANO/TIPO

pistola radiante +4 3d6

ATAQUES & CONJURAÇÃO

5 CP	5 SP	4 EP	4 GP	PP

- 1 pacote acadêmico
- 1 grimorio
- 1 adaga
- 1 bolsa de componentes
- 1 espada negra +1 dano e +1 acerto
- 1 26 chardalyn
- 1 1 pedra com queda de pena

EQUIPAMENTO

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

18+1+1,15+1,17+1,13,15,16

DEFEITOS

Natureza Imortal

Conhecimento de uma vida passada

Legado Ancestral

Telecinético

Aluno Lorehold

Recuperação Arcana

Savant da Necromancia

Colheita Sombria

Pacote do Acadêmico

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

NOME

ATQ

DANO/TIPO

CP

SP

EP

GP

PP

Total: 9

10

MAGIA PREPARADA

Total: 22

2

ZOMBIE

ATAQUES & CONJURAÇÃO

1 40-120 3d6 45

1 duerga chardaly sem face e espinho coroa

EQUIPAMENTO



SPELLCASTING CLASS	INTELIGÊNCIA SPELLCASTING ABILITY	16 SPELL SAVE DC	8 SPELL ATTACK BONUS
--------------------	--------------------------------------	---------------------	-------------------------

0	TRUQUES
---	---------

mao de mago

Pedágio dos mortos N

Queimadura por frio

conserta

Criar Fogueira

SPELL LEVEL SLOTS TOTAL SLOTS EXPENDED

1	4
---	---

Compreender idiomas

identificar

Raio da Doença N

Vida Falsa N

Queda de Penas

O Missil Mágico de Jim

Farpas prateadas

Disco flutuante do tensor

armadura de mago

2	3
---	---

Conhecimento Emprestado

Localizar Objeto

Murchar e florescer N

Raio de Enfraquecimento N

Repouso suave N

Cegueira / Surdez N

respiração do dragao bonus

afeto distante

3	2
---	---

Animar Mortos

Toque Vampírico

Mensagem-ilimit

6	0
---	---

7 0

4	0
---	---

8 0

5	0
---	---

9 0

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

Natureza Imortal

Você tem vantagem em testes de resistência contra doenças e envenenamento , e resistência a dano de veneno. Você tem vantagem em testes de resistência contra a morte. Você não precisa comer, beber ou respirar. Você não precisa dormir, e a magia não pode fazer você dormir. Você pode terminar um descanso longo em 4 horas se passar essas horas em um estado inativo e imóvel, durante o qual você retém a consciência.

Conhecimento de uma vida passada

Você se lembra temporariamente de vislumbres do passado, talvez memórias desbotadas de eras atrás ou de uma vida anterior. Quando você faz um teste de habilidade que usa uma perícia, você pode rolar um d6 imediatamente após ver o número no d20 e adicionar o número no d6 ao teste. Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos gastos quando terminar um descanso longo.

Legado Ancestral

Se você substituir uma raça por esta linhagem, você pode manter os seguintes elementos dessa raça: quaisquer proficiências em perícias que você ganhou com ela e qualquer velocidade de escalada, voo ou natação que você ganhou com ela. (30ft) voo

Telecinético

Você aprende a mover as coisas com sua mente, concedendo-lhe os seguintes benefícios: Aumente sua Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até um máximo de 20. Você aprende o truque da mão do mago . Você pode conjurá-la sem componentes verbais ou somáticos e pode tornar a mão espectral invisível . Se você já conhece este feitiço, seu alcance aumenta em 30ft quando você o lança. Sua habilidade de conjuração é a habilidade aumentada por este talento. Como uma ação bônus, você pode tentar empurrar telecineticamente uma criatura que você possa ver a até 9 metros de você. Quando você fizer isso, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + o modificador de habilidade do valor aumentado por este talento) ou será movido 1,5 metro em sua direção ou para longe de você. Uma criatura pode falhar voluntariamente neste teste.

Aluno Lorehold

Qualquer classe ou subclasse que lide com o conhecimento do passado pode se encaixar bem em Lorehold. Bards prosperam em Lorehold, e magos (particularmente aqueles da Escola de Adivinhação) são numerosos entre seus alunos. Clérigos (muitas vezes com os domínios do Conhecimento ou Luz) também são bastante comuns.

Recuperação Arcana

Você aprendeu a recuperar um pouco de sua energia mágica estudando seu grimório. Uma vez por dia, quando você terminar um descanso curto, você pode escolher espaços de magia gastos para se recuperar. Os espaços de magia podem ter um nível combinado igual ou inferior à metade do seu nível de mago (arredondado para cima), e nenhum dos espaços pode ser de 6º nível ou superior. Por exemplo, se você é um mago de 4º nível, você pode recuperar até dois níveis de espaços de magia. Você pode recuperar um espaço de magia de 2º nível ou dois espaços de magia de 1º nível.

Savant da Necromancia

Savant da Necromancia [-] Começando quando você seleciona esta escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você deve gastar para copiar uma magia de necromancia em seu grimório é reduzido pela metade.

Colheita Sombria

No 2º nível, você ganha a habilidade de colher energia vital de criaturas que você mata com suas magias. Uma vez por turno, quando você mata uma ou mais criaturas com uma magia de 1º nível ou superior, você recupera pontos de vida iguais ao dobro do nível da magia, ou três vezes seu nível se a magia pertencer à Escola de Necromancia . Você não ganha este benefício por matar constructos ou mortos-vivos.

Pacote do Acadêmico

uma mochila um livro de lendas uma garrafa de tinta uma caneta de tinta 10 folhas de pergaminho um pequeno saco de areia uma pequena faca.

FEITIÇOS

mao de mago

Abjuração cantrip

Tempo de Conjuração: acao

Alcance: 60

Alvo:

Componentes: V S M

Duração: 1min

Descrição:

Uma mão espectral flutuante aparece em um ponto que você escolher dentro do alcance. A mão dura pela duração ou até você dispensá-la como uma ação. A mão desaparece se estiver a mais de 9 metros de distância de você ou se você lançar esta 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 recuperar um item de um recipiente aberto ou despejar o conteúdo de um frasco. Você pode mover a mão até 9 metros cada vez que usá-la. A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 10 libras.

(telecinetico) Você pode conjurá-la sem componentes verbais ou somáticos e pode tornar a mão espectral invisível . Se você já conhece este feitiço, seu alcance aumenta em 9 metros quando você o lança

Pedágio dos mortos N

Abjuração cantrip

Tempo de Conjuração: acao

Alcance: 60

Alvo:

Componentes: V S

Duração: insta

Descrição:

Você aponta para uma criatura que pode ver dentro do alcance, e o som de um sino doloroso enche o ar ao seu redor por um momento. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d8 de dano necrótico. Se o alvo não tiver nenhum de seus pontos de vida, ele sofre 1d12 de dano necrótico.

Queimadura por frio

Abjuração cantrip

Tempo de Conjuração: acao

Alcance: 60

Alvo:

Componentes: V S M

Duração: insta

Descrição:

Você faz com que uma geada entorpecente se forme em uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano de frio e tem desvantagem na próxima jogada de ataque com arma que fizer antes do final de seu próximo turno. O dano da magia aumenta em 1d6 quando você atinge o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

conserta

Abjuração cantrip

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

truque de transmutação Tempo de conjuração: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, S, M (dois lodestones) Duração: Instantânea Este feitiço repara uma única quebra ou rasgo em um objeto que você toca, como um elo de corrente quebrado, duas metades de uma chave quebrada, uma capa rasgada ou um odre vazando. Contanto que a quebra ou rasgo não seja maior que 30 centímetros em qualquer dimensão, você a conserta, sem deixar vestígios do dano anterior. Este feitiço pode reparar fisicamente um item ou construção mágica, mas o feitiço não pode restaurar a magia de tal objeto.

Criar Fogueira

Abjuração cantrip

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

Truque de conjuração Tempo de conjuração: 1 ação Alcance: 60 pés Componentes: V, S Duração: Concentração, até 1 minuto Você cria uma fogueira no chão que você pode ver dentro do alcance. Até o feitiço acabar, a fogueira mágica preenche um cubo de 1,5 metro. Qualquer criatura no espaço da fogueira quando você lançar o feitiço deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano de fogo. Uma criatura também deve fazer o teste de resistência quando se move para o espaço da fogueira pela primeira vez em um turno ou termina seu turno lá. A fogueira incendeia objetos inflamáveis em sua área que não estejam sendo usados ou carregados. O dano do feitiço aumenta em 1d8 quando você atinge o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

Compreender idiomas

Abjuração 1 (ritual)

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

divinção de 1º nível (ritual) Tempo de conjuração: 1 ação Alcance: Próprio Componentes: V, S, M (uma pitada de fuligem e sal) Duração: 1 hora Durante a duração, você entende o significado literal de qualquer idioma falado que ouve. Você também entende qualquer linguagem escrita que veja, mas deve estar tocando a superfície na qual as palavras estão escritas. Demora cerca de 1 minuto para ler uma página de texto. Esta magia não decodifica mensagens secretas em um texto ou glifo, como um sigilo arcano, que não faz parte de uma linguagem escrita.

identificar

Abjuração 1 (ritual)

Tempo de Conjuração:

Alcance:

Alvo:

Componentes: V S M

Duração:

Descrição:

Adivinhação de 1º nível (ritual) Tempo de lançamento: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, S, M (uma pérola valendo pelo menos 100 po e uma pena de coruja) Duração: Instantâneo Você escolhe um objeto que deve tocar durante a conjuração da magia. Se for um item mágico ou algum outro objeto imbuído de magia, você aprende suas propriedades e como usá-las, se requer sintonização para usar e quantas cargas ele tem, se houver. Você aprende se algum feitiço está afetando o item e quais são eles. Se o item foi criado por um feitiço, você aprende qual feitiço o criou. Se, em vez disso, você tocar uma criatura durante a conjuração, você aprenderá quais feitiços, se houver, estão afetando-a no momento.

Raio da Doença N

Abjuração 1

Tempo de Conjuração: ACAO**Alcance:** 60**Alvo:****Componentes:** V S**Duração:** insta**Descrição:**

Um raio de energia esverdeada doentia atinge uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque mágico à distância contra o alvo. Em um acerto, o alvo sofre 2d8 de dano de veneno e deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha na resistência, ele também é envenenado até o final do seu próximo turno. Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço acima do 1º.

Vida Falsa N

Abjuração 1

Tempo de Conjuração: acao**Alcance:** proprio**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:** 1h**Descrição:**

Reforçando-se com um fac-símile necromântico da vida, você ganha 1d4 + 4 pontos de vida temporários pela duração. Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você ganha 5 pontos de vida temporários adicionais para cada nível de espaço acima do 1º.

Queda de Penas

Abjuração 1

Tempo de Conjuração: 1 reação, que você toma quando você ou uma criatura a até 60 ft de você cai**Alcance:** 60**Alvo:****Componentes:** V M**Duração:** 1min**Descrição:**

Escolha até cinco criaturas caindo dentro do alcance. A velocidade de descida de uma criatura em queda diminui para 18 metros por rodada até que a magia termine. Se a criatura poussar antes que a magia termine, ela não sofre dano de queda e pode poussar de pé, e a magia termina para aquela criatura.

O Míssil Mágico de Jim

Abjuração 1

Tempo de Conjuração: acao**Alcance:** 120**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:** insta**Descrição:**

Você cria três dardos torcidos, assobiando, hipoalergênicos e sem glúten de força mágica. Cada dardo tem como alvo uma criatura de sua escolha que você possa ver dentro do alcance. Faça um ataque mágico à distância para cada míssil. Em um acerto, um míssil causa 2d4 de dano de força ao seu alvo. Se a jogada de ataque atingir um acerto crítico, o alvo daquele míssil sofre 5d4 de dano de força em vez de você rolar o dano duas vezes para um acerto crítico. Se a jogada de ataque de qualquer míssil for 1, todos os mísseis erram seus alvos e explodem em seu rosto, causando 1 de dano de força por míssil a você. Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a magia cria mais um dardo e o componente de realeza aumenta em 1 po, para cada nível de espaço acima do 1º.

Farpas prateadas

Abjuração 1

Tempo de Conjuração: 1 reação, que você toma quando uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você é bem sucedida em uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência**Alcance:** 60**Alvo:****Componentes:** V**Duração:** insta**Descrição:**

Você distrai magicamente a criatura desencadeante e transforma sua incerteza momentânea em encorajamento para outra criatura. A criatura desencadeadora deve rerolar o d20 e usar a rolagem mais baixa. Você pode então escolher uma criatura diferente que possa ver dentro do alcance (você pode escolher você mesmo). A criatura escolhida tem vantagem na próxima jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência que fizer dentro de 1 minuto. Uma criatura pode ser fortalecida por apenas um uso desta magia por vez.

Disco flutuante do tensor

Abjuração 1 (ritual)

Tempo de Conjuração: acao**Alcance:** 30**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:** 1h**Descrição:**

Esta magia cria um plano de força circular e horizontal, com 3 pés de diâmetro e 1 polegada de espessura, que flutua 3 pés acima do solo em um espaço desocupado de sua escolha que você pode ver dentro do alcance. O disco permanece pela duração e pode conter até 500 libras. Se mais peso for colocado sobre ele, o feitiço termina e tudo no disco cai no chão. O disco fica imóvel enquanto você estiver a 6 metros dele. Se você se afastar mais de 6 metros dele, o disco o seguirá de modo que permaneça a até 6 metros de você. Ele pode se mover em terrenos irregulares, subir ou descer escadas, encostas e similares, mas não pode cruzar uma mudança de elevação de 3 metros ou mais. Por exemplo, o disco não pode se mover por um poço de 10 pés de profundidade, nem poderia sair de tal poço se fosse criado no fundo. Se você se mover mais de 30 metros do disco (normalmente porque ele não pode se mover em torno de um obstáculo para segui-lo), a magia termina.

armadura de mago

Abjuração 1

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

13 + seu modificador de Destreza 8 horas

Conhecimento Emprestado

Abjuração 2

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

Tempo de conjuração: 1 ação Alcance: Próprio Componentes: V, S, M (um livro que vale pelo menos 25 po) Duração: 1 hora Você se baseia no conhecimento de espíritos do passado. Escolha uma perícia na qual você não tenha proficiência. Pela duração do feitiço, você tem proficiência na perícia escolhida. A magia termina mais cedo se você a lançar novamente.

Localizar Objeto

Abjuração 2

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

Adivinhação de 2º nível Tempo de conjuração: 1 ação Alcance: Próprio Componentes: V, S, M (um galho bifurcado) Duração: Concentração, até 10 minutos Descreva ou nomeie um objeto que lhe seja familiar. Você sente a direção da localização do objeto, desde que esse objeto esteja a 300 metros de você. Se o objeto está em movimento, você sabe a direção de seu movimento. A magia pode localizar um objeto específico conhecido por você, desde que você o tenha visto de perto – a até 9 metros – pelo menos uma vez. Alternativamente, a magia pode localizar o objeto mais próximo de um tipo específico, como um certo tipo de vestuário, joias, móveis, ferramentas ou armas. Esta magia não pode localizar um objeto se qualquer espessura de chumbo, mesmo uma folha fina, bloquear um caminho direto entre você e o objeto.

Murchar e florescer N

Necromancia 2

Tempo de Conjuração: acao**Alcance:** 60**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:** insta**Descrição:**

Você invoca tanto a morte quanto a vida em uma esfera de 3 metros de raio centrada em um ponto dentro do alcance. Cada criatura de sua escolha naquela área deve fazer um teste de resistência de Constituição, sofrendo 2d6 de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. A vegetação não-mágica naquela área murcha. Além disso, uma criatura de sua escolha naquela área pode gastar e rolar um de seus Dados de Vida não gastos e recuperar um número de pontos de vida igual ao resultado mais seu modificador de habilidade de conjuração. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada espaço acima do 2º, e o número de Dados de Vida que podem ser gastos e adicionados à rolagem de cura aumenta em um para cada espaço acima 2º.

Raio de Enfraquecimento N

Abjuração 2

Tempo de Conjuração: acao**Alcance:** 60**Alvo:****Componentes:** V S**Duração:** Concentração, 1min**Descrição:**

Um raio negro de energia enervante salta de seu dedo em direção a uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque mágico à distância contra o alvo. Em um acerto, o alvo causa apenas metade do dano com ataques de arma que usam Força até que a magia termine. No final de cada turno do alvo, ele pode fazer um teste de resistência de Constituição contra a magia. Em um sucesso, a magia termina.

Repouso suave N

Abjuração 2 (ritual)

Tempo de Conjuração: acao**Alcance:** toque**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:** 10 DIAS**Descrição:**

Você toca um cadáver ou outros restos mortais. Pela duração, o alvo é protegido da decadência e não pode se tornar morto-vivo. O feitiço também estende efetivamente o limite de tempo para ressuscitar o alvo dos mortos, já que os dias passados sob a influência desse feitiço não contam para o limite de tempo de feitiços como ressuscitar mortos .

Cegueira / Surdez N

Abjuração 2

Tempo de Conjuração: acao**Alcance:** 30**Alvo:****Componentes:** V**Duração:** 1min**Descrição:**

Você pode cegar ou ensurdecer um inimigo. Escolha uma criatura que você possa ver dentro do alcance para fazer um teste de resistência de Constituição. Se falhar, o alvo fica cego ou surdo (sua escolha) pela duração. No final de cada um de seus turnos, o alvo pode fazer um teste de resistência de Constituição. Em um sucesso, a magia termina. Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode mirar uma criatura adicional para cada nível de espaço acima do 2º.

respiração do dragão bonus

Abjuração 2

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

transmutação de 2º nível Tempo de conjuração: 1 ação bônus Alcance: Toque Componentes: V, S, M (uma pimenta) Duração: Concentração, até 1 minuto Você toca uma criatura voluntária e a imbui com o poder de expelir energia mágica de sua boca, desde que ela tenha uma. Escolha ácido, frio, fogo, raio ou veneno. Até o feitiço terminar, a criatura pode usar uma ação para exalar energia do tipo escolhido em um cone de 4,5 metros. Cada criatura naquela área deve fazer um teste de resistência de Destreza, recebendo 3d6 de dano do tipo escolhido em caso de falha na resistência, ou metade do dano em caso de sucesso. Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço acima do 2º.

afeto distante

Abjuração 2

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

conjuração de 2º nível Tempo de conjuração: 1 ação Alcance: 90 pés Componentes: V, S Duração: Instantâneo Você magicamente force o espaço ao redor de outra criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição (o alvo pode escolher falhar), ou o alvo é teleportado para um espaço desocupado de sua escolha que você possa ver dentro do alcance. O espaço escolhido deve estar em uma superfície ou em um líquido que possa suportar o alvo sem que o alvo precise se espremer. Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o alcance do feitiço aumenta em 9 metros para cada nível de espaço acima do 2º.

Animar Mortos

Abjuração 3

Tempo de Conjuração: 1 min**Alcance:** 10m**Alvo:****Componentes:** V S M**Duração:****Descrição:**

Este feitiço cria um servo morto-vivo. Escolha uma pilha de ossos ou um cadáver de um humanóide Médio ou Pequeno dentro do alcance. Seu feitiço imbui o alvo com uma imitação imunda da vida, elevando-o como uma criatura morta-viva. O alvo se torna um esqueleto se você escolher ossos ou um zumbi se você escolher um cadáver (o DM tem as estatísticas de jogo da criatura). Em cada um de seus turnos, você pode usar uma ação bônus para comandar mentalmente qualquer criatura que você fez com este feitiço se a criatura estiver a até 18 metros de você (se você controlar várias criaturas, você pode comandar qualquer uma ou todas elas ao mesmo tempo). , emitindo o mesmo comando para cada um). Você decide qual ação a criatura fará e para onde ela se moverá durante seu próximo turno, ou pode emitir um comando geral, como guardar uma câmara ou corredor em particular. Se você não der nenhum comando, a criatura apenas se defenderá contra criaturas hostis. Uma vez dada uma ordem, a criatura continua a segui-la até que sua tarefa seja concluída. A criatura fica sob seu controle por 24 horas, após o que ela para de obedecer a qualquer comando que você lhe der. Para manter o controle da criatura por mais 24 horas, você deve lançar este feitiço na criatura novamente antes que o período atual de 24 horas termine. Este uso da magia reafirma seu controle sobre até quatro criaturas que você animou com esta magia, em vez de animar uma nova. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você anima ou reafirma o controle sobre duas criaturas mortas-vivas adicionais para cada nível de espaço acima do 3º. Cada uma das criaturas deve vir de um cadáver diferente ou pilha de ossos.

Toque Vampírico

Abjuração 3

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

necromancia de 3º nível Tempo de conjuração: 1 ação Alcance: Próprio Componentes: V, S Duração: Concentração, até 1 minuto O toque de sua mão envolta em sombras pode sugar a força vital de outras pessoas para curar suas feridas. Faça um ataque de magia corpo a corpo contra uma criatura ao seu alcance. Em um acerto, o alvo recebe 3d6 de dano necrótico e você recupera pontos de vida iguais à metade da quantidade de dano necrótico causado. Até o feitiço terminar, você pode fazer o ataque novamente em cada um de seus turnos como uma ação. Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço acima do 3º.

Mensagem-ilimit

Abjuração 3

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

evocação de 3º nível Tempo de conjuração: 1 ação Alcance: Ilimitado Componentes: V, S, M (um pequeno pedaço de fio de cobre fino) Duração: 1 rodada Você envia uma mensagem curta de vinte e cinco palavras ou menos para uma criatura com a qual você está familiarizado. A criatura ouve a mensagem em sua mente, reconhece você como o remetente se o conhecer e pode responder de maneira semelhante imediatamente. A magia permite que criaturas com valores de Inteligência de pelo menos 1 entendam o significado de sua mensagem. Você pode enviar a mensagem por qualquer distância e até mesmo para outros planos de existência, mas se o alvo estiver em um plano diferente do seu, há 5 % de chance de que a mensagem não chegue.

Em Níveis Superiores: zoya, a mensagem é curta. está viva? está bem?