

TOMO DO BARDO



❖ Sumário

☐	<i>Sumário</i>	2
☐	<i>TRUQUES (0 NÍVEL)</i>	6
☐	<i>AMIGOS [FRIENDS]</i>	6
☐	<i>ATAQUE CERTEIRO [TRUE STRIKE]</i>	6
☐	<i>CONsertar [MENDING]</i>	6
☐	<i>ESCUDO DE LÂMINAS [BLADE WARD]</i>	6
☐	<i>GLOBOS DE LUZ [DANCING LIGHTS]</i>	7
☐	<i>ILUSÃO MENOR [MINOR ILLUSION]</i>	7
☐	<i>LUZ [LIGHT]</i>	7
☐	<i>MÃOS MÁGICAS [MAGE HAND]</i>	8
☐	<i>MENSAGEM [MESSAGE]</i>	8
☐	<i>PRESTIDIGITAÇÃO [PRESTIDIGITATION]</i>	8
☐	<i>ZOMBARIA MALÉVOLA [VICIOUS MOCKERY]</i>	9
☐	<i>1º NÍVEL</i>	9
☐	<i>CATIVAR ANIMAIS [ANIMAL FRIENDSHIP]</i>	9
☐	<i>COMPREENDER IDIOMAS [COMPREHEND LANGUAGES]</i>	9
☐	<i>CURAR FERIMENTOS [CURE WOUNDS]</i>	9
☐	<i>DETECTAR MAGIA [DETECT MAGIC]</i>	10
☐	<i>ENFEITIÇAR PESSOAS [CHARM PERSON]</i>	10
☐	<i>ESCRITA ILUSÓRIA [ILLUSORY SCRIPT]</i>	10
☐	<i>FALAR COM ANIMAIS [SPEAK WITH ANIMALS]</i>	11
☐	<i>FOGO DAS FADAS [FAERIE FIRE]</i>	11
☐	<i>HEROÍSMO [HEROISM]</i>	11
☐	<i>IDENTIFICAÇÃO [IDENTIFY]</i>	11
☐	<i>IMAGEM SILENCIOSA [SILENT IMAGE]</i>	12
☐	<i>MALDIÇÃO MENOR [BANE]</i>	12
☐	<i>ONDA TROVEJANTE [THUNDERWAVE]</i>	12
☐	<i>PALAVRA DA CURA [HEALING WORD]</i>	13
☐	<i>PASSO LARGO [LONGSTRIDER]</i>	13
☐	<i>QUEDA SUAVE [FEATHER FALL]</i>	13
☐	<i>RISO HISTÉRICA DE TASHA [TASHA'S HIDEOUS LAUGHTER]</i>	13
☐	<i>SERVO INVISÍVEL [UNSEEN SERVANT]</i>	14
☐	<i>SONO [SLEEP]</i>	14
☐	<i>SUSSURROS DISSONANTES [DISSONATE WHISPERS]</i>	14
☐	<i>TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA [DISGUISE SELF]</i>	15
☐	<i>2º NÍVEL</i>	15
☐	<i>ESCRITA CELESTE [SKYWRITE]</i>	15
☐	<i>ACALMAR EMOÇÕES [CALM EMOTIONS]</i>	15

□	<i>ARROMBAR [KNOCK]</i>	16
□	<i>BOCA ENCANTADA [MAGIC MOUTH]</i>	16
□	<i>CATIVAR [ENTHRAL]</i>	17
□	<i>CEGUEIRA/SURDEZ [BLINDNESS/DEAFNESS]</i>	17
□	<i>COROA DA LOUCURA [CROWN OF MADNESS]</i>	17
□	<i>DESPEDAÇAR [SHATTER]</i>	18
□	<i>DETECTAR PENSAMENTOS [DETECT THOUGHTS]</i>	18
□	<i>ESQUENTAR METAL [HEAT METAL]</i>	19
□	<i>FORÇA FANTASMAGÓRICA [PHANTASMAL FORCE]</i>	19
□	<i>IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]</i>	20
□	<i>INVISIBILIDADE [INVISIBILITY]</i>	20
□	<i>LOCALIZAR ANIMAIS OU PLANTAS [LOCATE ANIMALS OR PLANTS]</i>	20
□	<i>LOCALIZAR OBJETO [LOCATE OBJECT]</i>	20
□	<i>MELHORAR ATRIBUTO [ENHANCE ABILITY]</i>	21
□	<i>MENSAGEIRO ANIMAL [ANIMAL MESSENGER]</i>	21
□	<i>NUVEM DE ADAGAS [CLOUD OF DAGGERS]</i>	21
□	<i>RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION]</i>	22
□	<i>SILÊNCIO [SILENCE]</i>	22
□	<i>SUGESTÃO [SUGGESTION]</i>	22
□	<i>VER O INVISÍVEL [SEE INVISIBILITY]</i>	22
□	<i>ZONA DA VERDADE [ZONE OF TRUTH]</i>	23
□	<i>3º NÍVEL</i>	23
□	<i>AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH]</i>	23
□	<i>CLARIVIDÊNCIA [CLAIRVOYANCE]</i>	24
□	<i>DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]</i>	24
□	<i>ENVIAR MENSAGEM [SENDING]</i>	24
□	<i>FALAR COM OS MORTOS [SPEAK WITH DEAD]</i>	25
□	<i>FALAR COM PLANTAS [SPEAK WITH PLANTS]</i>	25
□	<i>FINGIR MORTE [FEIGN DEATH]</i>	26
□	<i>IDIOMAS [TONGUES]</i>	26
□	<i>IMAGEM MAIOR [MAJOR IMAGE]</i>	26
□	<i>INDETECTÁVEL [NONDETECTION]</i>	27
□	<i>MEDO [FEAR]</i>	27
□	<i>NUVEM FÉTIDA [STINKING CLOUD]</i>	27
□	<i>PADRÃO HIPNÓTICO [HYPNOTIC PATTERN]</i>	28
□	<i>PEQUENO REFÚGIO DE LEOMUND [LEOMUND'S TINY HUT]</i>	28
□	<i>ROGAR MALDIÇÃO [BESTOW CURSE]</i>	29
□	<i>SÍMBOLO DE PROTEÇÃO [GLYPH OF WARDING]</i>	30
□	<i>4º NÍVEL</i>	31
□	<i>COMPULSÃO [COMPULSION]</i>	31
□	<i>CONFUSÃO [CONFUSION]</i>	31
□	<i>INVISIBILIDADE MAIOR [INVISIBILIDADE MAIOR]</i>	31
□	<i>LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]</i>	32
□	<i>METAMORFOSE [POLYMORPHY]</i>	32

□	<i>MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]</i>	33
□	<i>PORTA DIMENSIONAL [DIMENSIONAL DOOR]</i>	33
□	<i>TERRENO ILUSÓRIO [HALLUCINATORY TERRAIN]</i>	33
□	<i>5º NÍVEL</i>	34
□	<i>ÂNCORA PLANAR [PLANAR BINDING]</i>	34
□	<i>ANIMAR OBJETOS [ANIMATE OBJECTS]</i>	35
□	<i>CÍRCULO DE TELEPORTE [TELEPORATION CIRCLE]</i>	36
□	<i>CURAR FERIMENTOS EM MASSA [MASS CURE WOUNDS]</i>	36
□	<i>DESPERTAR [AWAKEN]</i>	37
□	<i>DESPISTAR [MISLEAD]</i>	37
□	<i>DOMINAR PESSOAS [DOMINATE PERSON]</i>	38
□	<i>IMOBILIZAR MONSTROS [HOLD MONSTER]</i>	38
□	<i>LENDAS E HISTÓRIAS [LEGEND LORE]</i>	39
□	<i>MODIFICAR MEMÓRIA [MODIFY MEMORY]</i>	40
□	<i>MUDAR APARÊNCIA [SEEMING]</i>	41
□	<i>OBSERVAÇÃO [SCRYING]</i>	41
□	<i>RESTAURAÇÃO MAIOR [GREATER RESTORATION]</i>	42
□	<i>REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD]</i>	42
□	<i>SONHO [DREAM]</i>	43
□	<i>TAREFA [GEAS]</i>	43
□	<i>6º NÍVEL</i>	44
□	<i>DANÇA IRRESISTÍVEL DE OTTO [OTTO'S IRRESISTABLE DANCE]</i>	44
□	<i>ENCONTRAR O CAMINHO [FIND THE PATH]</i>	44
□	<i>ILUSÃO PROGRAMADA [PROGRAMMED ILLUSION]</i>	45
□	<i>OLHAR VORAZ [EYEBITE]</i>	45
□	<i>PROTEGER FORTALEZA [GUARDS AND WARDS]</i>	46
□	<i>SUGESTÃO EM MASSA [MASS SUGGESTION]</i>	47
□	<i>VISÃO DA VERDADE [TRUE SEEING]</i>	47
□	<i>7º NÍVEL</i>	48
□	<i>CUBO DE FORÇA [FORCECAGE]</i>	48
□	<i>ESPADA DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S SWORD]</i>	48
□	<i>FORMA ETÉREA [ETHEREALNESS]</i>	49
□	<i>MAGNÍFICA MANSÃO DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S MAGNIFICENT MANSION]</i>	50
□	<i>MIRAGEM ARCANA [MIRAGE ARCANE]</i>	51
□	<i>PROJETAR IMAGEM [PROJECT IMAGE]</i>	51
□	<i>REGENERAÇÃO [REGENERATE]</i>	52
□	<i>RESSURREIÇÃO [RESURRECTION]</i>	52
□	<i>SÍMBOLO [SYMBOL]</i>	53
□	<i>TELEPORTE [TELEPORT]</i>	54
□	<i>8º NÍVEL</i>	55
□	<i>DOMINAR MONSTROS [DOMINATE MONSTER]</i>	55
□	<i>ENFRAQUECER O INTELLECTO [FEEBLE MIND]</i>	55
□	<i>LIMPAR A MENTE [MIND BLANK]</i>	55
□	<i>PALAVRA DE PODER: ATORDOAR [POWER WORD STUN]</i>	56

☐	<i>VERACIDADE [GLIBNESS]</i>	56
☐	<i>9º NÍVEL</i>	57
☐	<i>METAMORFOSE VERDADEIRA [TRUE POLYMORPH]</i>	57
☐	<i>PALAVRA DE PODER: CURAR [POWER WORD HEAL]</i>	58
☐	<i>PALAVRA DE PODER: MATAR [POWER WORD KILL]</i>	58
☐	<i>SEXTO SENTIDO [FORESIGHT]</i>	58

❖ **TRUQUES (0 NÍVEL)**

❖ **AMIGOS [FRIENDS]**

Truque Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: G, M (uma pequena quantidade de maquiagem aplicada à face à medida em que a magia é lançada) Duração:

Concentração, dura até 1 minuto

Enquanto a magia durar, você tem vantagem em todos os testes de Carisma, direcionados à uma criatura à sua escolha, que não seja hostil a você. Quando a magia encerra, a criatura entende que você usou de magia para influenciar seu estado de espírito, tornando-se hostil a você. Uma criatura propensa à violência talvez ataque você. Outra criatura talvez possa buscar compensação de outra forma (descrito pelo Mestre), dependendo da natureza da sua interação com ela.

❖ **ATAQUE CERTEIRO [TRUE STRIKE]**

Truque Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: G Duração:

Concentração, dura até 1 rodada

Você estende sua mão e aponta seu dedo sobre o alvo dentro do alcance da magia. A magia garante a você uma breve intuição sobre as defesas do alvo. No seu próximo turno, você ganha vantagem em sua primeira jogada de ataque contra o alvo, considerando que esta magia ainda não tenha acabado.

❖ **CONSERTAR [MENDING]**

Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G, M (dois imãs) Duração: Instantâneo

Esta magia repara um simples rasgo ou uma parte quebrada de um objeto que você toque, como o elo que uma corrente quebrada, as duas metades de uma chave partida, um manto rasgado ou o vazamento de um odre de vinho. Desde que a parte quebrada ou o rasgo não sejam maior do que 0,3 metros em qualquer dimensão, você o remenda, sem deixar traços do dano passado. Esta magia pode reparar fisicamente um item mágico o construto, mas não pode reparar a magia de tal objeto.

❖ **ESCUDO DE LÂMINAS [BLADE WARD]**

Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração: 1 round

Você entende sua mão e traça um símbolo de proteção no ar. Até o final de seu próximo turno, você possui resistência ao dano de concussão, cortante e perfurante causado por ataques com armas.

❖ **GLOBOS DE LUZ [DANCING LIGHTS]**

Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um pouco de fósforo, musgo fosforescente ou vagalume) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você cria 4 fontes de luz de iluminação equivalente à de uma tocha, com a aparência de tochas, lanternas ou orbes brilhantes, que flutuam no ar até o final da magia. Você também pode combinar as 4 fontes de luz em uma só, em uma forma brilhante e vagamente humanoide de tamanho médio. Independente da forma escolhida, cada fonte de luz emana uma penumbra de 3 metros de raio. Como uma ação bônus em seu turno, você pode mover as luzes a até 18 metros para um novo ponto dentro do alcance da magia. Uma fonte de luz deve estar a até 6 metros uma da outra quando criada, e a luz se apaga se exceder a distância máxima da magia.

❖ **ILUSÃO MENOR [MINOR ILLUSION]**

Truque Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, M (um pouco de velo) Duração: 1 minuto

Você cria o som ou uma imagem de um objeto, dentro do alcance da magia, que dura até o fim da magia. A ilusão também termina se você a cancelar usando uma ação ou se você lançar a magia de novo. Se você criar um som, o volume pode ser de um sussurro até um grito. Pode ser a sua voz, a voz de outra pessoa, o rugido de um leão, uma batida de tambores ou qualquer outro som à sua escolha. O som continua no mesmo volume durante toda a duração da magia ou você pode fazer sons discretos em diferentes momentos durante a duração da magia. Se você cria a imagem de um objeto – como uma cadeira, pegadas lamacentas ou um baú pequeno – a imagem não pode ser maior do que um cubo de 1,5 metros. A imagem não pode criar som, cheiro, luz ou qualquer outro efeito sensorial. Interações físicas com a imagem a revelam como uma ilusão, porque qualquer coisa pode passar através dela. Se uma criatura usar uma ação para observar o som ou a imagem, a criatura pode determinar que se trata de uma ilusão se passar em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se uma criatura identificar a ilusão, a mesma se torna translúcida para ela.

❖ **LUZ [LIGHT]**

Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, M (um vagalume ou um musgo fosforescente) Duração: 1 hora

Você toca um objeto não maior do que 3 metros em qualquer dimensão. Até a magia terminar, o objeto emana uma luz brilhante em um raio de 6 metros em volta do objeto e mais 6 metros adicionais de penumbra. A cor pode ser a que você escolher, cobrindo completamente o objeto com blocos opacos de luz. A magia termina se você lançá-la de novo ou se a cancelar como uma ação. Se o alvo for um objeto usado ou em posse de uma criatura hostil, a criatura deve passar em um TR de Destreza para evitar o efeito.

❖ **MÃOS MÁGICAS [MAGE HAND]**

Truque Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração: 1 minuto

Uma flutuante mão espectral surge no ponto que você escolher, dentro do alcance da magia. A mão permanece pela duração da magia ou até você a cancelar como uma ação. A mão desaparece ao se distanciar mais do que 9 metros para longe de você ou caso você lance a magia de novo. Você pode usar sua ação para controlar a mão. Você pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, arrumar ou apanhar um objeto de um recipiente destrancado, ou derramar o conteúdo de um frasco. Você pode mover a mão 9 metros cada vez que a usar. A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais do que 4,5 kg.

❖ **MENSAGEM [MESSAGE]**

Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de cabo de cobre) Duração: 1 rodada

Você aponta seu dedo para uma criatura dentro do alcance da magia e sussurra uma mensagem. O alvo (e apenas o alvo) ouve a mensagem e pode replicar em outro sussurro que apenas você pode ouvir. Você pode lançar esta magia através de objetos sólidos, se você for familiar ao alvo e saber que o alvo está do outro lado da barreira. Silêncio mágico, 0,3 metros de pedra, 2,5 cm de metal comum ou 0,9 metros de madeira, bloqueiam esta magia. A magia não precisa seguir uma linha reta e pode trafegar livremente por quinas ou através de aberturas.

❖ **PRESTIDIGITAÇÃO [PRESTIDIGITATION]**

Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V, G Duração: Até 1 hora

Esta magia é um truque mágico simples que os novatos usam para praticar magia. Você cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance da magia. Você cria um inofensivo e instantâneo efeito sensorial, uma chuva de faíscas, uma lufada de vento, notas musicais ou um odor estranho. Você instantaneamente acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira. Você instantaneamente limpa ou suja um objeto inanimado que não tenha mais do que um cubo de 0,3 metros de lado. Você instantaneamente resfria, aquece ou confere aroma a um objeto inanimado não maior que 0,3 metros cúbicos. Você produz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo em um objeto ou superfície que dura 1 hora. Você cria uma bugiganga não mágica ou uma imagem ilusória, que caiba em sua mão com duração até o final do seu próximo turno. Se você lançar esta magia múltiplas vezes, você pode ter até 3 efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode cancelar cada efeito usando uma ação.

❖ ZOMBARIA MALÉVOLA [VICIOUS MOCKERY]

Truque Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V

Duração: Instantâneo

Você lança uma cadeia de insultos atados a um sutil encantamento em uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. Se o alvo puder ouvir você (embora ele não precise entender), o alvo deve ser bem sucedido em um TR de Sabedoria ou sofre 1d4 de dano psíquico e tem desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer antes do final do seu próximo turno. O dano desta magia aumenta para 2d4 no 5º nível, 3d4 no 11º nível, e 4d4 no 17º nível.

❖ 1º NÍVEL

❖ CATIVAR ANIMAIS [ANIMAL FRIENDSHIP]

1ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma porção de comida) Duração: 24 horas

Esta magia permite a você convencer um animal de que você não oferece perigo. Você escolhe uma besta que possa ver dentro do alcance da magia, e ela deve ver e ouvir você. Se a besta tiver inteligência 4 ou maior, a magia automaticamente falha. Do contrário, a besta deve passar em um TR de Sabedoria ou estará enfeitiçada enquanto a magia durar. Se você ou um de seus companheiros ferirem a besta, a magia se encerra. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode afetar uma besta adicional para cada nível acima do 1º.

❖ COMPREENDER IDIOMAS [COMPREHEND LANGUAGES]

1ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma pitada de fuligem e sal) Duração: 1 hora

Enquanto durar a magia você compreende o sentido literal de qualquer idioma falado que ouvir. Você também compreende qualquer idioma escrito que ver, porém deve tocar na superfície das palavras à medida em que for lendo. Leva-se em torno de 1 minuto para ler uma página de texto. Esta magia não decodifica mensagens secretas em um texto ou símbolo, como sigilo arcano, o qual não é parte de um idioma.

❖ CURAR FERIMENTOS [CURE WOUNDS]

1ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração: Instantâneo

A criatura que você toca recupera pontos de vida igual a 1d8 + o modificador de seu atributo para lançar magias. Esta magia não surte efeito em mortos-vivos ou construtos. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.

❖ **DETECTAR MAGIA [DETECT MAGIC]**

1º Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Durante a duração da magia, você sente a presença de magia a até 9 metros de você. Se você detectar magia dentro desta área, você pode usar sua ação para enxergar uma aura branda em torno de qualquer criatura ou objeto que possua magia, como também descobre a escola da magia, se a tiver. A magia pode transpor a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 0,3 metros de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma película fina de chumbo ou 0,9 metros de barro ou sujeira.

❖ **ENFEITIÇAR PESSOAS [CHARM PERSON]**

1ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G

Duração: 1 minuto

*Você tenta encantar um humanoide que você possa ver no alcance da magia. O humanoide deve fazer um TR de Sabedoria, tendo vantagem no teste, caso você ou seus companheiros estejam lutando contra ele. Se falhar no teste, o humanoide está enfeitiçado por você até a magia terminar ou até um de seus companheiros fizer qualquer coisa que lhe cause dano. A criatura enfeitiçada trata você amigavelmente. Quando a magia se encerra, a criatura sabe que foi enfeitiçada por você. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode escolher um alvo adicional para cada nível acima do 1º. Ao escolher as criaturas, elas devem estar a até 9 metros uma das outras.*

❖ **ESCRITA ILUSÓRIA [ILLUSORY SCRIPT]**

1º Nível Ilusão (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: G, M (uma tinta à base de chumbo que valha ao menos 10 po, a qual é consumida pela magia) Duração: 10 dias

Você escreve em um pergaminho, papel ou algum outro material adequado para escrita e o imbui com uma potente ilusão que permanece pela duração da magia. Para você e qualquer criatura que você tenha designado quando lança a magia, a escrita aparenta ser normal, feita a mão por você, e transmite qualquer significado que você intencionou quando escreveu o texto. Para todos os outros, o texto aparenta ser escrito em um idioma desconhecida ou mágica, que é ininteligível. Alternativamente, você pode fazer com que a escrita pareça conter uma mensagem totalmente diferente, escrita por uma letra que não a sua e em outro idioma que você conheça. Caso a magia seja dissipada, tanto a escrita original quanto a ilusão desaparecem. Uma criatura com visão verdadeira pode ler a mensagem escondida.

❖ **FALAR COM ANIMAIS [SPEAK WITH ANIMALS]**

1ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G
Duração: 10 minutos

Você ganha a habilidade para compreender e se comunicar verbalmente com bestas enquanto durar a magia. O conhecimento e a consciência de muitas bestas são limitados pela sua inteligência, mas, no mínimo, bestas podem dar a você a informação sobre localizações próximas e monstros, incluindo qualquer coisa que elas possam perceber ou tenham percebido no dia passado. Você também pode tentar persuadir a besta a fazer um pequeno favor, de acordo com a descrição do Mestre.

❖ **FOGO DAS FADAS [FAERIE FIRE]**

1º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V Duração:
Concentração, dura até 1 minuto

Cada objeto em um a área equivalente a um cubo de 6 metros que esteja dentro do alcance da magia da magia, ganha um contorno azul, verde ou violeta claro (à sua escolha). Qualquer criatura que também esteja dentro da área, também recebe o contorno se falhar em um TR de Destreza. Enquanto durar a magia, objetos e criaturas afetadas por ela emanam uma penumbra em um raio de 3 metros a partir do alvo afetado. Qualquer jogada de ataque contra uma criatura ou objeto afetado tem vantagem se o atacante puder vê-lo e a criatura ou objeto afetado não pode se beneficiar dos efeitos de ficar invisível.

❖ **HEROÍSMO [HEROISM]**

1º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração:
Concentração, dura até 1 minuto

Uma criatura amigável que você toque é imbuída de bravura. Até o término da magia, a criatura é imune à condição assustado e recebe temporariamente pontos de vida igual ao seu modificador de atributo para lançar magia no começo de cada turno da criatura. Quando a magia encerra, o alvo perde qualquer ponto de vida temporário restante desta magia.

❖ **IDENTIFICAÇÃO [IDENTIFY]**

1ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma pérola que valha ao menos 100 po e uma pena de coruja) Duração: Instantâneo

Você escolhe um objeto que você deve tocar durante todo o tempo para lançar a magia. Se for um item mágico ou algum outro objeto imbuído de magia, você aprende suas propriedades e descobre como utilizá-lo, se há algum requerimento para seu uso, bem como quantas cargas ele possui, se tiver. Você descobre quaisquer magias que estejam afetando o item e quais são. Se o item foi criado por uma magia, você descobre qual a magia que o criou. Se ao invés disso você tocar uma criatura durante o lançamento da magia, você descobre quais os efeitos mágicos que estão aplicados sobre ela, se ela os tiver.

❖ **IMAGEM SILENCIOSA [SILENT IMAGE]**

1º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um bocado de lâ) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você cria a imagem de um objeto, uma criatura ou outro fenômeno visível que não seja maior do que um cubo de 4,5 metros. Esta imagem surge em um ponto dentro do alcance da magia e dura até o fim da magia.

Esta imagem é puramente visual, não é acompanhada por sons, cheiros ou quaisquer outros efeitos sensoriais. Você pode usar sua ação para mover a imagem para qualquer ponto dentro do alcance da magia. Se a magia muda de localização, você pode alterar a aparência dela para que seu movimento aparente ser natural. Por exemplo, se você cria uma imagem de uma criatura e a move, você pode alterar a imagem para que pareça que ela está andando. Interações físicas com a imagem a revelam como uma ilusão, porque qualquer coisa pode passar através dela. Se uma criatura usar uma ação para observar o som ou a imagem, a criatura pode determinar que se trata de uma ilusão se passar em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se uma criatura identificar a ilusão, a mesma se torna translúcida para ela.

❖ **MALDIÇÃO MENOR [BANE]**

1º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma gota de sangue) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

*Até 3 criaturas que você possa ver, dentro do alcance da magia, devem fazer um TR de Carisma. Sempre que um alvo que tenha falhado no TR fizer uma jogada de ataque ou um TR, você joga 1d4 e subtrai o número obtido do resultado da jogada de ataque ou TR do alvo. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode adicionar um alvo a mais para cada nível acima do 1º.*

❖ **ONDA TROVEJANTE [THUNDERWAVE]**

**1º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (4,5 de cubo à sua frente)
Componentes: V Duração: Dura até 1 minuto**

*Uma onda de força trovejante sai de suas mãos. Cada criatura dentro da área do cubo de 4,5 metros, tendo você como origem, precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano trovejante e é empurrada 3 metros para longe você. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada. Além disso, objetos que não estiverem empunhados e que estejam completamente dentro da área de efeito são automaticamente empurrados 3 metros de distância para longe de você, devido ao efeito da magia, e a magia emite um estrondo trovejante audível a até 90 metros. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.*

❖ **PALAVRA DA CURA [HEALING WORD]**

1ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 18 metros Componentes: V Duração: Instantâneo

Uma criatura à sua escolha que você possa, ver dentro do alcance da magia, recupera pontos de vida equivalentes a $1d4 +$ o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não tem efeito sobre construtos ou mortos-vivos **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a cura aumenta em $1d4$ para cada nível acima do 2º.

❖ **PASSO LARGO [LONGSTRIDER]**

1ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma pitada de areia) Duração: 1 hora

Você toca uma criatura. O deslocamento do alvo aumenta em 3 metros até o término da magia.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode adicionar um alvo para cada nível acima do 1º.

❖ **QUEDA SUAVE [FEATHER FALL]**

1º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 reação, a qual ocorre quando você ou uma criatura a até 18 metros de você cai Alcance: 18 metros Componentes: V, M (uma pequena pena ou um punhado de plumas) Duração: 1 minuto

Você escolhe até 5 criaturas que estejam caindo, dentro do alcance da magia. Uma criatura em queda terá um ritmo de descida de 18 metros por rodada até o término da magia. Se a criatura conseguir chegar ao solo antes da magia terminar, ela não sofre dano de queda e pode pousar em pé. Após isto, a magia se encerra para esta criatura.

❖ **RISO HISTÉRICA DE TASHA [TASHA'S HIDEOUS LAUGHTER]**

1ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (pequenas tortilhas e uma pena que é agitada ao ar) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Uma criatura à sua escolha que você possa ver dentro do alcance da magia, percebe tudo em sua volta como hilariantemente divertido e cai em ataques de riso se esta magia o afetar. O alvo deve passar em um TR de Sabedoria ou fica derrubado, ficando incapacitado e incapaz de ficar de pé até o término da magia. Uma criatura com um valor de Inteligência de 4 ou menos não é afetada. No final de cada um dos turnos da criatura, e cada vez que ela sofrer dano, ela pode fazer outro TR de Sabedoria. O alvo tem vantagem nos TR se o gatilho do teste for devido a um dano recebido. Se passar, a magia se encerra.

❖ **SERVO INVISÍVEL [UNSEEN SERVANT]**

1ª Nível Conjuração (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pedaço de barbante e um pouco de madeira) Duração: 1 hora

Esta magia cria uma força invisível, estúpida e amorfa, que executa tarefas simples aos seus comandos enquanto durar a magia. O servo surge em um espaço desocupado no chão dentro do alcance da magia. Ele possui CA 10, 1 ponto de vida, Força 2 e não pode atacar. Se ele cai a 0 pontos de vida, a magia se encerra. Uma vez em cada um dos seus turnos, ele pode, como uma ação bônus, comandar o servo mentalmente para se mover a até 4,5 metros e interagir com objetos. O servo pode executar tarefas simples, que um serviçal humano poderia fazer, como procurar coisas, limpar, remendar, dobrar roupas, acender luzes, servir comida e vinho. Uma vez que você dê o comando, o servo o executa, usando do melhor de suas habilidades até completar a tarefa, então aguardará pelo seu próximo comando. Se você comandar o servo para executar uma tarefa que o fará se mover para uma distância de mais de 18 metros longe de você, a magia se encerra.

❖ **SONO [SLEEP]**

1º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (uma pitada de areia fina, pétalas de rosa ou um grilo) Duração: 1 minuto

*Esta magia põe as criaturas em um entorpecimento mágico. Você deve jogar 5d8. O resultado é quantos pontos de vidas das criaturas a magia consegue afetar. Criaturas a até 6 metros do ponto de origem em que você escolheu, dentro do alcance da magia, são afetadas em ordem ascendente dos seus atuais pontos de vida (ignorando criaturas inconscientes). Começando pela que tiver o ponto de vida atual mais baixo, cada criatura afetada por esta magia cai inconsciente até o final da duração. A criatura desperta se sofrer dano, ou se alguém gastar uma ação para chacoalhar ou esbofetear a criatura adormecida. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de seguir para a próxima criatura com menor ponto de vida atual. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menor do que o valor restante para que a criatura possa ser afetada. Mortos-vivos e criaturas imunes a efeitos de encantamento são imunes a esta magia. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível o superior, jogue 2d8 adicionais para cada nível acima do 1º.*

❖ **SUSSURROS DISSONANTES [DISSONATE WHISPERS]**

1º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V Duração: Instantâneo

*Você sussurra uma harmonia desconcertante que somente uma criatura à sua escolha, dentro do alcance da magia, pode ouvir, contorcendo-se em uma terrível dor. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria; se falhar, o alvo sofre 3d6 de dano psíquico e deve imediatamente usar sua reação, se disponível, para se mover, tão longo for seu deslocamento, para longe de você. A criatura não se move para áreas obviamente perigosas, como fogo ou um fosso. Se passar no TR, o alvo sofre metade do dano e não precisa se mover para longe. Uma criatura surda automaticamente tem sucesso no teste. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.*

❖ **TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA [DISGUISE SELF]**

1ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração: 1 hora

Você se disfarça— incluindo sua roupa, sua armadura, armas e outros itens que pertençam a você — com uma aparência diferente até a magia encerrar ou até você usar uma ação para dissipá-la.

Você pode aparentar ser 0,3 metros maior ou menor, e pode aparentar ser magro, gordo ou um estado entre os dois. Você não pode mudar seu tipo de corpo, logo, precisa adotar uma forma que possua o modelo básico dos seus membros. Do contrário, essa extensão da ilusão fica por sua conta. As mudanças ocorridas por esta magia falham se inspecionadas fisicamente. Por exemplo, se você usar esta magia para adicionar um chapéu à sua indumentária, objetos podem passar através do chapéu e qualquer um que o tocar não sentirá nada, ou só sentirá sua cabeça e seus cabelos. Se você usar esta magia para aparentar ser menor do que é, a mão de alguém que tentasse alcançar você, ao invés de colidir com você ficaria suspensa no ar. Para discernir que você está disfarçado, uma criatura pode usar sua ação para inspecionar sua aparência e precisa passar em um TR de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias.

❖ **2º NÍVEL**

❖ **ESCRITA CELESTE [SKYWRITE]**

2º nível de transmutação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: visão Componentes: V, S Duração: Concentração, até uma hora

Você escreve até 10 palavras em algum local do céu que você possa ver. As palavras parecem ser feitas de nuvem e duram até o final da magia. Uma ventania forte pode dissipar as palavras e encerrar a magia.

❖ **ACALMAR EMOÇÕES [CALM EMOTIONS]**

2ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você tenta suprimir emoções fortes em um grupo de pessoas. Cada humanoide em um raio esférico de 6 metros, centrado no ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia, deve fazer um TR de Carisma. Uma criatura pode escolher falhar no TR se assim desejar. Se a criatura falhar, você escolhe um dos dois seguintes efeitos. Você pode suprimir qualquer efeito que esteja causando ao alvo a condição de enfeitiçado ou assustado. Quando esta magia encerrar, qualquer efeito suprimido retorna, caso sua duração não tenha terminado durante esse meio tempo. Alternativamente, você pode causar um efeito de indiferença sobre criaturas, à sua escolha, que estejam relativamente hostis. Esta indiferença encerra se o alvo é atacado ou ferido por uma magia, ou se ela testemunha qualquer um de seus aliados sendo ferido.

❖ **ARROMBAR [KNOCK]**

2ª Nível Transmutação *Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V Duração: Instantânea*

*Você escolhe um objeto que possa ver dentro do alcance da magia. O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú, um par de algemas, uma fechadura ou outro objeto que contenha meios mundanos ou mágicos que previnam seu acesso. O alvo, que está fechado por uma tranca mundana ou que está emperrado ou barrado, torna-se destrancado, desemperrado ou desbarrado. Se o objeto tiver múltiplas trancas, apenas uma delas é aberta. Se você escolher um alvo que está trancado por *tranca arcana*, a magia é suprimida por 10 minutos. Durante este tempo, o alvo pode ser aberto e fechado normalmente. Quando você lança essa magia, uma batida alta, audível a até 90 metros, emana do alvo.*

❖ **BOCA ENCANTADA [MAGIC MOUTH]**

2ª Nível Ilusão (ritual) *Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma pequena quantidade de favo de mel e pó de jade, que valha ao menos 10 po, que são consumidos pela magia) Duração: Até ser dissipada*

Você implanta uma mensagem em um objeto dentro do alcance da magia, uma mensagem que é pronunciada quando a condição de gatilho é ativada. Você escolhe um objeto que possa ver e que não esteja sendo carregado e nem usado por outra criatura. Então pronuncia a mensagem, que deve ter no máximo 25 palavras, embora possa ser pronunciada pelo objeto em um espaço de tempo de até 10 minutos. Finalmente, você determina a circunstância que irá gerar o gatilho para que a magia entregue sua mensagem. Quando a circunstância ocorre, uma boca mágica surge no objeto e recita a mensagem com a sua voz no mesmo volume que você fala. Se o objeto tiver uma boca ou algo parecido com uma boca (por exemplo, a boca de uma estátua), a boca mágica faz com que as palavras pareçam sair da boca do objeto. Quando você lança esta magia, você pode decidir encerrar a magia após a mensagem ser entregue, ou pode permitir que ela se repita e a mensagem seja entregue sempre que o gatilho ocorrer. As circunstâncias do gatilho podem ser tão comuns ou detalhadas como você desejar, embora deva ser baseada em condições visuais ou audíveis, que devem ocorrer a até 9 metros do objeto. Por exemplo, você pode instruir a boca a falar quando qualquer criatura se mover a até 9 metros do objeto ou quando um sino de prata badalar na mesma distância.

❖ **CATIVAR [ENTHRAL]**

2ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G

Duração: 1 minuto

Você lança uma onda de palavras perturbadoras, fazendo com que criaturas à sua escolha que você possa ver, dentro do alcance da magia, e que possam ouvir você, façam um TR de Sabedoria. Qualquer criatura que não puder ser enfeitiçada tem sucesso automático neste TR, e se você ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura, ela tem vantagem no teste. Se falhar no teste, o alvo tem desvantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) para notar qualquer outra criatura que não seja você, até o término da magia ou até o alvo não mais puder ouvir você. Esta magia encerra se você ficar incapacitado ou não mais puder falar

❖ **CEGUEIRA/SURDEZ [BLINDNESS/DEAFNESS]**

2ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V

Duração: 1 minuto

*Você pode cegar ou ensurdecer um inimigo. Você escolhe uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia, para que ela faça um TR de Constituição. Se falhar, ou alvo fica ou cego ou surdo (à sua escolha) até o término da magia. No final de cada turno do alvo, ele pode fazer um TR de Constituição, se passar, a magia se encerra. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 2º.*

❖ **COROA DA LOUCURA [CROWN OF MADNESS]**

2ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Um humanoide à sua escolha que você possa ver, dentro do alcance da magia, deve passar em um TR de Sabedoria ou ficará enfeitiçado por você enquanto durar a magia. Enquanto o alvo estiver enfeitiçado deste modo, uma coroa retorcida de ferros denteados surge em sua cabeça, bem como um brilho de loucura surge em seus olhos. O alvo enfeitiçado deve usar sua ação antes de se mover em cada turno para fazer um ataque corpo a corpo contra uma criatura, que não seja ela própria, escolhida mentalmente por você. O alvo pode agir normalmente no seu respectivo turno se você não escolher nenhuma criatura, ou se nenhuma estiver ao alcance do alvo. Em seus turnos subsequentes, você deve usar sua ação para manter o controle sobre o alvo ou a magia se encerra, como também o alvo pode fazer um TR de Sabedoria no final de cada um de seus respectivos turnos, encerrando o efeito da magia se passar.

❖ **DESPEDAÇAR [SHATTER]**

2ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma lasca de mica) Duração: Instantâneo

Um súbito e alto ruído, intensamente doloroso, surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance da magia. Cada criatura em uma esfera de 3 metros a partir do ponto, deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 3d8 de dano trovejante, ou metade se passar. Uma criatura feita de material inorgânico, como pedra, cristal ou metal, tem desvantagem no TR. Um objeto não mágico que não esteja sendo usado ou carregado também sofre o dano se estiver dentro do alcance da magia da magia. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumente em 1d8 para cada nível acima do 2º.

❖ **DETECTAR PENSAMENTOS [DETECT THOUGHTS]**

2ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma peça de cobre) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Enquanto a magia durar, você pode ler o pensamento de certas criaturas. Quando você lança a magia usando uma ação em cada turno, até a magia encerrar, você pode focar sua mente em qualquer criatura que possa ver no alcance de até 9 metro. Se a criatura escolhida tiver inteligência 3 ou menos, ou não seja capaz de falar nenhuma língua, a criatura não é afetada. Você inicialmente aprende a superfície dos pensamentos da criatura, o que estiver mais frequente na mente dela naquele momento. Como uma ação, você pode ou focar sua atenção nos pensamentos de outra criatura ou tentar sondar mais profundamente a mente da mesma criatura. Se você tentar sondar mais profundamente, o alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, você ganha intuição sobre o raciocínio da criatura (se ela tiver), seu estado emocional e algo que ferve de modo significativo em sua mente (como algo com que o alvo se preocupa, ama ou odeia). Se o alvo passar, a magia se encerra. De todo modo, o alvo sabe que você está tentando se aprofundar na sua mente e, ao menos que você foque sua atenção para os pensamentos de outra criatura, a criatura pode usar sua ação no seu próprio turno para fazer um teste de Inteligência resistido pelo seu teste de Inteligência. Se o alvo passar, a magia se encerra. Perguntas verbais diretas feitas ao alvo naturalmente moldam o curso dos seus pensamentos, logo esta magia é particularmente efetiva como parte de um interrogatório. Você também pode usar esta magia para detectar a presença de criaturas pensantes que não possa ver. Quando você lança essa magia, ou como uma ação durante a concentração, você pode procurar por pensamentos a até 9 metros de você. A magia pode atravessar barreiras, mas 3 metros de pedra, 5 cm de qualquer metal, que não chumbo, ou uma fina chapa de chumbo bloqueiam a magia. Você não pode detectar uma criatura com inteligência 3 ou menor, ou que não seja capaz de falar nenhuma língua. Uma vez que você tenha detectado a presença de uma criatura desate modo, você pode ler seus pensamentos pelo restante da duração da magia, como descrito acima, mesmo que você não possa ver a criatura, porém ela ainda deve estar dentro do alcance da magia

❖ **ESQUENTAR METAL [HEAT METAL]**

2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pedaço de ferro e uma chama) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você escolhe um objeto de metal manufaturado, como uma arma de metal ou uma veste de uma armadura de metal média ou pesada, que você possa ver, dentro do alcance da magia. Você faz com que o objeto se torne incandescente até ficar fortemente avermelhado de calor. Qualquer criatura em contato físico com o objeto sofre 2d8 de dano flamejante quando você lança esta magia. Até o término da magia, você pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos subsequentes para causar novamente este dano. Se uma criatura estiver segurando ou vestindo o objeto e sofrer o dano dele, ela deve passar em um TR de Constituição ou joga o objeto no chão, caso seja possível. Se ela não jogar o objeto, ela tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de atributo até o começo do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

❖ **FORÇA FANTASMAGÓRICA [PHANTASMAL FORCE]**

2ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pouco de lã) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você cria uma ilusão que se enraíza na mente de uma criatura que você possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve fazer um TR de Inteligência. Se falhar, você cria um objeto ou criatura fantasmagórica, ou outro fenômeno visível à sua escolha que não seja maior do que um cubo de 3 metros, e apenas é perceptível ao alvo enquanto a magia durar. Esta magia não tem efeito em mortos vivos ou construtos. A ilusão fantasmagórica inclui som, temperatura e outros estímulos, também apenas evidentes à criatura.

O alvo pode usar sua ação para examinar a ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se passar, o alvo entende que a ilusão fantasma é apenas uma ilusão, e a magia se encerra. Enquanto estiver afetado pela magia, o alvo trata a ilusão fantasma como se fosse real. O alvo busca de modo racional um motivo lógico para qualquer resultado ilógico, vindo da interação com a ilusão fantasma. Por exemplo, um alvo tenta atravessar uma ponte fantasma que o leva a cair em um abismo ao pôr os pés na ponte. Se o alvo sobreviver à queda, ele ainda acredita que a ponte exista e se convence de que há alguma outra explicação para sua queda – ou que foi empurrado, escorregou ou que um vento forte o possa ter derrubado. Um alvo afetado está tão convencido que a ilusão fantasma é real que ele pode até mesmo sofrer dano da ilusão. Uma ilusão fantasma criada para parecer com uma criatura pode atacar o alvo. Similarmente, uma ilusão criada para parecer com um fogo, uma poça ácido, ou lava pode queimar o alvo.

Em cada um de seus turnos, a ilusão pode causar 1d6 de dano psíquico ao alvo se ele estiver dentro do espaço da ilusão, ou até 1,5 metros dela, considerando que a ilusão seja uma criatura ou uma forma de perigo que possa logicamente causar dano, tal como se estivesse atacando. O alvo classifica o tipo de dano como o tipo apropriado para a ilusão.

❖ **IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]**

2ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma pequena peça reta de ferro) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você escolhe um humanoide que possa ver dentro do alcance da magia. O alvo precisa passar em um TR de Sabedoria ou fica paralisado durante a duração da magia. No final de cada turno do alvo, o mesmo pode fazer outro TR de Sabedoria. Se passar, o efeito da magia se encerra sobre o alvo. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode adicionar um humanoide a cada espaço de nível de magia acima do 2º. Os humanoides devem estar a até 9 metros uns dos outros quando você mirar neles.

❖ **INVISIBILIDADE [INVISIBILITY]**

2ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um cílio envolto em goma arábica) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Uma criatura que você tocar se torna invisível até o fim da magia. Qualquer coisa que o alvo estiver vestindo ou carregando ficará invisível enquanto estiver em posse do alvo designado. A magia termina se o alvo atacar ou lançar uma magia. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 2º.

❖ **LOCALIZAR ANIMAIS OU PLANTAS [LOCATE ANIMALS OR PLANTS]**

2ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (um pedaço de pele de um cão de caça) Duração: Instantâneo

Você descreve ou nomeia um tipo específico de besta ou planta. Concentrando-se na voz da natureza em sua volta, você descobre a direção e distância das criaturas mais próximas ou plantas daquela espécie dentro de 8 km, se estiverem presentes.

❖ **LOCALIZAR OBJETO [LOCATE OBJECT]**

2ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (um galho bifurcado) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você descreve ou cita o nome de um objeto que seja familiar a você. Você sente a direção da localização do objeto, contanto que o objeto não esteja a mais do que 300 metros de você. Se o objeto estiver em movimento, você sabe a direção deste movimento. A magia pode localizar um objeto específico conhecido por você, contanto que você já tenha visto o objeto ao menos uma vez numa distância próxima (9 metros).

Alternativamente, a magia pode localizar o objeto mais próximo do mesmo tipo, como um certo modelo de aparelho, joia, mobília, ferramenta ou arma. Esta magia não pode localizar um objeto se qualquer espessura de chumbo, mesmo uma folha fina, estiver bloqueando um caminho direto entre você e o objeto.

❖ **MELHORAR ATRIBUTO [ENHANCE ABILITY]**

2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (a pele ou a pena de uma besta) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você toca uma criatura e concede a ela um aprimoramento mágico. Você escolhe um dos seguintes efeitos e o alvo recebe este efeito até o término da magia. **Resistência de Urso.** O alvo ganha vantagem nos testes de Constituição. Ele também ganha 2d6 pontos de vida temporários, os quais são perdidos quando a magia acaba. **Força do Touro.** O alvo ganha vantagem nos testes de Força e tem sua capacidade de carga duplicada. **Agilidade Felina.** O alvo ganha vantagem nos testes de Destreza. Ele também não sofre dano se cair de uma altura de 6 metros ou menor, caso não esteja incapacitado. **Esplendor da Águia.** O alvo ganha vantagem nos testes de Carisma. **Astúcia da Raposa.** O alvo ganha vantagem nos testes de Inteligência. **Sabedoria da Coruja.** O alvo ganha vantagem nos testes de Sabedoria. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 2º.

❖ **MENSAGEIRO ANIMAL [ANIMAL MESSENGER]**

2ª Nível Encantamento (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma porção de comida) Duração: 24 horas

Através desta magia, você usa um animal para entregar uma mensagem. Você escolhe uma besta Minúscula que possa ver dentro do alcance da magia, como um esquilo, uma gralha-azul ou um morcego. Você especifica uma localização, que já tenha visitado e um destinatário que possa ser descrito de um modo geral, como "um homem ou uma mulher vestida com uniforme da guarda da cidade" ou "um anão ruivo usando um chapéu pontudo". Você pode mandar uma mensagem com até 25 palavras. A besta faz a travessia enquanto durar a magia até a localização específica, cobrindo até 80 km a cada 24 horas se for um mensageiro voador, ou 40 km para outros animais. Quando o mensageiro chega ao destino, ele entrega a mensagem à criatura que você descreveu, replicando o som da sua voz. O mensageiro apenas fala com uma criatura com descrição equivalente a que você informou. Se o mensageiro não chegar ao seu destino antes do término da magia, a mensagem é perdida e a besta refaz seu caminho de volta para onde a magia foi lançada.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, a duração da magia aumenta em 48h para cada nível acima do 2º.

❖ **NUVEM DE ADAGAS [CLOUD OF DAGGERS]**

2ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma lasca de vidro) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você preenche o ar com adagas rodopiantes num espaço equivalente a um cubo de 1,5 metros, centrado no ponto escolhido dentro do alcance. Uma criatura sofre 4d4 de dano cortante quanto entra pela primeira vez em seu turno na área da magia ou começa seu turno nela. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 2d4 para cada nível acima do

❖ **RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION]**

2ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você toca uma criatura e pode encerrar uma doença ou uma condição que a aflija. A condição pode ser cegueira, surdez, paralisia ou envenenamento.

❖ **SILÊNCIO [SILENCE]**

2º Nível Ilusão (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Pela duração da magia, nenhum som pode ser criado ou passar através de um raio esférico de 6 metros a partir de um ponto que você escolher dentro do alcance da magia. Qualquer criatura inteiramente imersa dentro da esfera é imune ao dano trovejante, e estão surdas enquanto permanecerem dentro da esfera.

Lançar uma magia que exija um componente verbal é impossível dentro da esfera.

❖ **SUGESTÃO [SUGGESTION]**

2º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, M (uma língua de cobra e ou um bocado de favo de mel ou uma gota de azeite) Duração: Concentração, dura até 8 horas

Você sugere um curso de atividade (limitado a uma sentença ou duas) e magicamente influencia uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia, que possa escutá-lo e entendê-lo. Criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a este efeito. A sugestão deve ser algo que soe como uma ação razoável. Pedir a uma criatura para se golpear, lançar-se a à uma ponta de uma lança, se suicidar ou fazer algo que seja obviamente prejudicial, automaticamente faz com que ela negue o efeito da magia. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo mantém o curso da ação sugerida da melhor forma que puder. O curso da ação sugerida pode permanecer pela duração inteira da magia. Se a atividade sugerida pode ser completada em um período curto de tempo, a magia encerra quando o alvo termina o que foi pedido para fazer. Você também pode especificar condições que servirão como gatilho para uma ação em especial durante a duração da magia. Por exemplo, você pode sugerir que um cavaleiro entregue seu cavalo de guerra ao primeiro mendigo que encontrar. Se a condição não ocorrer antes da magia terminar, a atividade não será feita. Se você ou um de seus aliados machucarem o alvo durante a duração da magia, o efeito da magia é encerrado.

❖ **VER O INVISÍVEL [SEE INVISIBILITY]**

2ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma pitada de talco e uma pequena aspersão de pó de prata) Duração: 1 hora

Enquanto a magia durar, você vê criaturas e objetos invisíveis como se fossem visíveis, e também pode ver dentro do Plano Etéreo. Criaturas etéreas e objetos tem aparência fantasmagórica e translúcida.

❖ ZONA DA VERDADE [ZONE OF TRUTH]

2ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G

Duração: 10 minutos

Você cria uma zona mágica que protege contra enganação em um raio esférico de 4,5 metros centrado em um ponto à sua escolha, dentro do alcance da magia. Até o término da magia, uma criatura que entrar na área da magia pela primeira vez no turno, ou começar seu turno na área, deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, a criatura não pode deliberadamente falar uma mentira enquanto estiver no raio da magia. Você tem conhecimento sobre cada criatura que falhar ou tiver sucesso no teste de resistência. Uma criatura afetada está ciente e alerta a respeito da magia e pode tentar se esquivar de responder perguntas, as quais responderiam normalmente com uma mentira. Tal criatura pode ser evasiva em suas respostas enquanto permanecer dentro dos limites da verdade.

❖ 3º NÍVEL

❖ AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH]

3ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação ou 8 horas Alcance: 45 metros Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Esta magia canaliza vitalidade dentro de plantas em uma área específica. Existem dois usos possíveis para esta magia, garantindo benefício imediato ou ao longo prazo. Se você lança esta magia usando 1 ação, você escolhe um ponto dentro do alcance da magia. Todas as plantas normais dentro de um raio de 30 metros, centrado neste ponto, tornam-se espessas e maiores. Uma criatura se movendo através da área deve gastar 6 metros de deslocamento para cada 1,5 metros percorrido. Você pode excluir uma ou mais áreas de qualquer tamanho dentro da área da magia, para não serem afetadas pelo efeito. Se você lançar esta magia durante 8 horas, você enriquece a terra. Todas as plantas em um raio de 800 metros, centrado em um ponto dentro do alcance da magia, tornam-se enriquecidas por 1 ano. As plantas rendem o dobro da quantidade normal de comida quando colhidas.

❖ CLARIVIDÊNCIA [CLAIRVOYANCE]

3ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: 1,6 quilômetros Componentes: V, G (um foco que valha ao menos 100 po, podendo ser ou um chifre encrustado com joias para ouvir ou um olho de vidro para ver) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você cria um sensor invisível dentro do alcance da magia em uma localização que seja familiar a você (um lugar que você já tenha visitado ou visto antes) ou em uma localização óbvia que você desconheça (como atrás de uma porta, em uma quina ou em um bosque). O sensor permanece no lugar enquanto durar a magia e não pode ser atacado e nem haver interação de qualquer forma. Quando você lança a magia, você escolhe ver ou ouvir. Você pode usar o sentido escolhido através do sensor, como se estivesse no espaço onde o sensor se encontra. Usando sua ação, você pode revezar entre ver e ouvir. Uma criatura que possa ver o sensor (como uma criatura beneficiado por *ver o invisível* ou visão verdadeira) consegue ver um intangível e luminoso orbe quase do tamanho de um punho.

❖ DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]

3º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Você escolhe uma criatura, objeto ou efeito mágico dentro do alcance da magia. Qualquer magia de 3º nível ou menor é dissipada. Para cada magia de 4º nível ou maior sobre o alvo, você faz um teste de atributo usando seu atributo para lançar magia. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se passar, a magia é dissipada. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você automaticamente encerra os efeitos de uma magia sobre o alvo que seja de nível igual ou menor que o nível da magia que você utilizou.

❖ ENVIAR MENSAGEM [SENDING]

3ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Ilimitado Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de barbante de cobre) Duração: 1 rodada

Você manda uma mensagem curta com vinte e cinco palavras ou menos para uma criatura com quem você seja familiar. A criatura escuta a mensagem em sua mente e reconhece você como o emissor, e pode responder da melhor maneira imediatamente. A magia funciona com criaturas que tenha o atributo de Inteligência de ao menos 1 para que possam entender o significado da mensagem. Você pode mandar a mensagem através de qualquer distância e mesmo de outros planos de existência, mas se o alvo estiver em um plano diferente você, há 5% de chance de que a mensagem não seja entregue.

❖ **FALAR COM OS MORTOS [SPEAK WITH DEAD]**

**3º Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V, G, M
(incenso aceso) Duração: 10 minutos**

Você concede um semblante de vida e inteligência a um corpo à sua escolha, dentro do alcance da magia, permitindo a ele responder perguntas que você fizer. O corpo precisa ainda possuir boca e não pode ser um morto-vivo. A magia falha, caso o corpo tenha sido alvo desta mesma magia a menos de 10 dias. Até o final da magia, você pode fazer cinco perguntas ao corpo. O corpo sabe apenas o que sabia em vida, incluindo a linguagem que ele falava. As respostas são comumente breves, enigmáticas ou repetitivas, e o corpo não está sob nenhuma compulsão em dizer uma resposta verdadeira caso você seja hostil ou ele o reconheça como um inimigo. Esta magia não retorna a alma da criatura para seu corpo, somente é uma animação de seu espírito. Sendo assim, o corpo não consegue aprender novas informações, não pode compreender nada que tenha acontecido desde que morreu e não pode especular sobre eventos futuros.

❖ **FALAR COM PLANTAS [SPEAK WITH PLANTS]**

3ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (raio de 9 metros) Componentes: V, G Duração: 10 minutos

Você imbui plantas a até 9 metros de distância com uma limitada sensibilidade e animação, dando a elas a habilidade de se comunicar com você e seguir seus simples comandos. Você pode indagar as plantas sobre eventos do dia passado, ocorridos dentro da área da magia, recebendo assim informações sobre criatura que por ali passaram, o clima e outras circunstâncias. Você também pode transformar um terreno difícil causado por plantas crescidas (tal como moitas e vegetação rasteira) em um terreno normal pela duração da magia. Ou você pode transformar um terreno normal, onde plantas estão presentes, em um terreno difícil também pela duração da magia, fazendo com que vinhas e galhos se atrasem perseguidores, por exemplo. Plantas talvez possam ser capazes de executar outras tarefas para você, de acordo com a descrição do Mestre. A magia não ativa plantas para que se desenraizem e se movam, mas elas podem livremente mover galhos, gavinhas e caules. Se uma criatura do tipo planta estiver na área, você pode se comunicar com ela como se compartilhassem do mesmo idioma, mas não recebe nenhuma habilidade mágica para influenciá-la.

*Esta magia pode fazer com que as plantas criadas pela magia **constrição** libertem uma criatura impedida.*

❖ **FINGIR MORTE [FEIGN DEATH]**

3ª Nível Necromancia (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma pitada de areia de cemitério) Duração: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária e a coloca em um estado cataléptico, o qual é indistinguível da morte. Enquanto a magia durar ou até você usar uma ação para tocar o alvo e dissipar a magia, o alvo parece morto sob todos os meios de inspeção e para magias que determinam a condição do corpo. O alvo fica cego, incapacitado e seu deslocamento cai para zero. O alvo ganha resistência a todos os tipos de dano, exceto dano psíquico. Se o alvo estiver doente ou envenenado quando você lançou a magia nele, ou ficou doente ou envenenado enquanto estava sob efeito da magia, a doença e o veneno não surte efeito até que a magia acabe.

❖ **IDIOMAS [TONGUES]**

3ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um pequeno modelo de barro de um zígurate) Duração: 1 hora

Esta magia garante a uma criatura que você toque a habilidade de entender qualquer idioma falado que ela ouça. Além disso, quando o alvo fala, qualquer criatura que conheça ao menos um idioma e possa ouvir o alvo, entende o que ele diz.

❖ **IMAGEM MAIOR [MAJOR IMAGE]**

3º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um bocado de velo) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você cria a imagem de um objeto, uma criatura ou outro fenômeno visível que não seja maior do que um cubo de 6 metros. A imagem aparece no ponto que você escolher e pode ver, dentro do alcance da magia e permanece pela duração da magia. Ela parece completamente real, incluindo sons, cheiros e a temperatura apropriada para a coisa retratada. Você não pode criar calor ou frio suficiente para causar dano, nem um som alto o bastante para causar dano trovejante ou causar surdez, nem um cheiro que possa enojar uma criatura (como o fedor dos trogloditas). Enquanto você estiver no alcance da ilusão, você pode usar sua ação para mover a imagem para qualquer lugar dentro do alcance da magia. Caso a imagem mude de localização, você pode alterar a aparência dela para que seu movimento aparente ser natural. Por exemplo, se você cria uma imagem de uma criatura e a move, você pode alterar a imagem para que pareça que ela está andando. Similarmente, você pode fazer com que a ilusão faça diferentes sons em diferentes momentos, tornando os sons em uma conversação por exemplo. Interação física com a imagem revela se tratar de uma ilusão, pois qualquer coisa pode passar através dela. Uma criatura que usar sua ação, a fim de determinar se a imagem é ou não uma ilusão, precisa passar em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se uma criatura discernir a ilusão como tal, ela pode enxergar através ilusão e outras qualidades sensoriais se tornam fracas para a criatura.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, a magia dura até ser cancelada sem necessitar de concentração para mantê-la.

❖ **INDETECTÁVEL [NONDETECTION]**

3ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma pitada de pó de diamante, que valha ao menos 25 po aspergido sobre o alvo, pó esse que é consumido pela magia)

Duração: 8 horas

Enquanto durar a magia, você esconde o alvo que você tocar, contra magias de adivinhação. O alvo pode ser uma criatura amigável, um lugar ou um objeto que não seja maior do que 3 metros em qualquer uma de suas dimensões. O alvo não pode ser encontrado por qualquer magia de adivinhação e nem percebido através de qualquer sensor de vidência mágica.

❖ **MEDO [FEAR]**

3ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (cone de 9 metros) Componentes: V, G, M (uma pena branca ou o coração de uma galinha) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você projeta uma imagem fantasma dos piores temores de uma criatura. as criaturas em um cone de 9 metros deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura joga no chão tudo que estiver segurando e fica assustada enquanto a magia durar. Enquanto estiver assustada por esta magia, uma criatura deve realizar a ação Correr para se mover, pela rota mais segura o mais distante você, em cada um dos seus turnos, a menos que não haja para onde se mover. Se uma criatura terminar seu turno em uma localização onde não consiga mais ver você, a criatura pode fazer um TR de Sabedoria. Se passar, a magia encerra para aquela criatura.

❖ **NUVEM FÉTIDA [STINKING CLOUD]**

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (um ovo podre ou várias folhas de repolho fétido) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você cria um raio esférico de 6 metros de diâmetro, de gás amarelo e nauseante centrado em um ponto dentro do alcance da magia. A nuvem se propaganda em cantos e a área é de ocultamento total. A nuvem perdura no ar enquanto durar a magia. Cada criatura que esteja completamente dentro da nuvem no começo de seu turno de fazer um TR de Constituição contra veneno. Se falhar, a criatura gasta sua ação naquele turno tendo ânsias de vômito e cambaleando. Criaturas que não precisam respirar ou que são imunes a veneno, automaticamente passam no teste de resistência. Um vento moderado (de pelo menos 16 km por hora) dispersa a nuvem depois de 4 rodadas. Um vento forte (de pelo menos 32 km por hora) dispersa a nuvem depois de 1 rodada.

❖ **PADRÃO HIPNÓTICO [HYPNOTIC PATTERN]**

3ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: G, M (uma vareta incandescente de incenso ou um pequeno frasco de cristal preenchido com material fosforescente)

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você cria uma torção espiral de cores que ondula pelo ar equivalente a um cubo de 9 metros, dentro do alcance da magia. A torção surge por um momento e então desaparece. Cada criatura na área que veja a torção deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura fica enfeitiçada enquanto durar a magia. Enquanto enfeitiçada por esta magia, a criatura está incapacitada e tem seu deslocamento reduzido para 0. A magia termina para uma criatura afetada se ela sofrer qualquer dano ou se alguém usar de uma ação para chacoalhar a criatura, tirando-a do seu estado de torpor.

❖ **PEQUENO REFÚGIO DE LEOMUND [LEOMUND'S TINY HUT]**

3ª Nível Evocação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você (um hemisfério de 3 metros de raio) Componentes: V, G, M (uma pequena pérola de cristal) Duração: 8 horas

Uma cúpula de força imóvel, dentro de um raio de 3 metros, surge cercando e cobrindo você, e permanece imóvel enquanto a magia durar. A magia se encerra se você deixar a área. Até nove criaturas de tamanho Médio ou menor podem ficar dentro da cúpula com você. A magia falha se na área estiver alguma criatura de tamanho Grande ou mais do que nove criaturas. Criaturas e objetos que ficaram dentro da cúpula quando você lançou a magia, podem se mover através dela livremente. Todas as outras criaturas e objetos são barrados ao passar através dela. Magias e outros efeitos mágicos não podem se estender além da cúpula ou ser lançados através dela. A atmosfera dentro dela é confortável e seca, independente do clima que estiver fora dela. Até o término da magia, você pode comandar o interior da cúpula para que fique sob penumbra ou em total escuridão. A cúpula é opaca do lado de fora, com uma cor escolhida por você, mas é transparente pelo lado de dentro.

❖ **ROGAR MALDIÇÃO [BESTOW CURSE]**

3ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

*Você toca uma criatura, e a mesma deve ser bem sucedida em um TR de Sabedoria ou esta amaldiçoada enquanto a magia durar. Quando você lança esta magia, você escolhe a natureza da maldição de acordo com as seguintes opções: Escolha um atributo. Enquanto estiver amaldiçoado, o alvo tem desvantagem nos testes de atributos e TR que envolvam o atributo escolhido. Enquanto estiver amaldiçoado o alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Enquanto estiver amaldiçoado, o alvo deve fazer um TR de Sabedoria no começo de cada um de seus turnos. Se falhar, o alvo perde suas ações naquele turno, fazendo nada. Enquanto o alvo estiver amaldiçoado os seus ataques e as suas magias contra o alvo causam 1d8 extra de dano necrótico. A magia *remover maldição* cessa o efeito desta magia. Com o aval Mestre, você pode escolher um efeito alternativo da maldição, desde que não seja mais poderoso do que os descritos acima. O Mestre tem a palavra final sobre o efeito da maldição. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível, a duração aumenta para 10 minutos. Se usar um espaço de magia de 5º ou 6º nível a duração aumenta para 8 horas. Se usar um espaço de magia de 7º ou 8º nível a duração aumenta para 24 horas. E se usar um espaço de magia de 9º nível, a magia permanece até ser dissipada. Se usar um espaço de magia de 5º nível ou superior, a magia não exige mais concentração.*

❖ **SÍMBOLO DE PROTEÇÃO [GLYPH OF WARDING]**

3ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: Toque Componentes: V, G, M (incenso e pó de diamante que valha ao menos 200 po, o qual é consumido pela magia) Duração: Até ser dissipada ou ter seu gatilho ativado

Quando você lança esta magia, você inscreve um símbolo que fere outras criaturas. Este símbolo pode ser posto sobre uma superfície (como uma mesa ou uma sessão de uma câmara ou parede) ou em um objeto que possa ser fechado (como um livro, um pergaminho ou um baú de tesouro) para que o símbolo fique oculto.

Se você escolher uma superfície, o símbolo pode cobrir uma área de até 3 metros de diâmetro. Se você escolher um objeto, este objeto deve permanecer no local. Se o objeto for movido mais do que 3 metros para longe do espaço de onde você lançou a magia, o símbolo é quebrado e a magia termina sem nem mesmo ser engatilhada. O símbolo é quase invisível e requer sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) contra a

CD de resistência das suas magias para ser encontrado. Você decide qual o gatilho irá ativar o símbolo quando lança a magia. Para símbolos inscritos sobre superfícies, o gatilho mais comum inclui tocar ou pisar sobre o símbolo, remover um objeto que esteja cobrindo o símbolo, se aproximar a uma certa distância do símbolo ou manipular o objeto em que o símbolo foi escrito. Para símbolos inscritos em objetos, os gatilhos mais comuns incluem abrir o objeto, se aproximar a uma certa distância do objeto ou ver ou ler o símbolo.

Uma vez que o símbolo for ativado, a magia se encerra. Você pode refinar com mais detalhe o gatilho para que a magia apenas funcione sob certas circunstâncias ou de acordo com a característica física (como peso ou altura) do tipo da criatura (por exemplo, a proteção pode ser colocada para afetar aberrações ou drows) ou alinhamento. Você também pode impor condições para que as criaturas não ativem o símbolo, como pronunciar algum tipo de senha. Quando você inscreve o símbolo, você escolhe *runas explosivas* ou *símbolo de magia*. **Runas Explosivas.** Quando ativado, o símbolo irrompe com uma energia mágica sobre um raio esférico de 6 metros, centrado no símbolo. A esfera alcança quinas. Cada criatura na área deve fazer um TR de Destreza. Uma criatura sofre 5d8 de dano ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante se falhar no teste de resistência (o tipo de dano fica a sua escolha quando você cria o símbolo) ou sofre a metade do dano se passar no teste. **Símbolo de Magia.** Você pode estocar uma magia preparada de 3º nível ou menor dentro do símbolo, lançando como parte da criação do símbolo. A magia deve ter como alvo uma única criatura ou área. A magia estocada não tem efeito imediato quando lançada desta maneira. Quando o símbolo é ativado, a magia estocada é lançada. Se a magia tem como alvo uma criatura, ela afeta a criatura que ativou o gatilho. Se a magia afeta uma área, a área é centrada nesta criatura. Se a magia invoca criaturas hostis ou cria objetos que ferem ou armadilhas, elas aparecem o mais perto possível da criatura invasora e a atacam. Se a magia requer concentração, ela dura até o final de sua duração. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano de uma *runa explosiva* aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º. Se você cria um *símbolo de magia*, o símbolo pode estocar qualquer magia de nível equivalente ao do espaço usado para o *símbolo de proteção*.

❖ 4º NÍVEL

❖ COMPULSÃO [COMPULSION]

4ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 9 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Criaturas à sua escolha que você possa ver, dentro do alcance da magia, e que sejam capazes de ouvir devem fazer um TR de Sabedoria. Um alvo automaticamente passa no teste, caso não possa ser enfeitiçado. Se falhar, o alvo é afetado por esta magia. Até o término da magia, você pode usar sua ação bônus em cada um dos seus turnos para designar uma direção horizontal a você. Cada alvo afetado deve mover o máximo de deslocamento possível para seguir naquela direção em seus respectivos turnos. O alvo pode fazer sua ação antes do movimento. Depois de se mover pelo o caminho, o alvo pode fazer outro TR de Sabedoria para tentar encerrar o efeito. Um alvo não pode ser forçado a se mover a um perigo obviamente mortal, como fogo ou um fosso, mas o alvo gera ataques de oportunidade para se mover na direção designada.

❖ CONFUSÃO [CONFUSION]

4ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (três cascas de nozes) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Esta magia violenta e distorce a mente das criaturas, plantando ilusões e provocando ações incontroladas. Cada criatura em um raio esférico de 3 metros, centrado em um ponto dentro do alcance à sua escolha, deve passar em um TR de Sabedoria quando você lançar esta magia, ou será afetada. Um alvo afetado não pode fazer reações e deve jogar um d10 no começo de cada um dos seus turnos, para determinar seu comportamento neste turno. **d10 Comportamento** 1 A criatura usa todo seu movimento para seguir em uma direção aleatória. Para determinar a direção, você joga 1d8 e considera uma direção para cada face do dado. A criatura não pode fazer ações neste turno. 2-6 A criatura não se move e nem faz ações neste turno 7-8 A criatura usa sua ação para fazer um ataque corpo a corpo contra uma criatura aleatória ao seu alcance. Se não houve nenhuma criatura ao seu alcance, o alvo não faz nada. 9-10 A criatura pode agir e se mover normalmente No final de cada um dos seus turnos, um alvo afetado pode fazer um TR de Sabedoria. Se passar, este efeito se encerra para o alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o raio da esfera aumenta em 1,5 metros para cada nível acima do 4º.

❖ INVISIBILIDADE MAIOR [INVISIBILIDADE MAIOR]

4º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração:

Concentração, dura até 1 minuto

Você ou uma criatura que você toque, se torna invisível até o final da magia. Qualquer coisa que o alvo estiver usando ou carregando fica invisível enquanto estiver nas posses do alvo.

❖ LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]

4º Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (um bocado de pele de um cão de caça) Duração: Concentração, dura até 1 hora

*Você descreve ou nomeia uma criatura que seja familiar a você. Você sente a direção da localização da criatura, contanto que ela esteja a até 300 metros de você. Se a criatura estiver se movendo, você sabe a direção deste movimento. A magia pode localizar uma criatura específica conhecida por você, ou a criatura mais próxima que seja do mesmo tipo específico (como um humano ou um unicórnio) desde que você já tenha visto a criatura ao menos uma vez numa distância próxima (9 metros). Se você nomear ou descrever a criatura que estava em uma diferente forma, tal como se ele estivesse sob a magia *metamorfose*, a magia não localiza a criatura. Esta magia não pode encontrar criaturas sob a água e também não localiza criaturas que tenham, entre você e o alvo, obstáculos largos de 3 metros ou maior.*

❖ METAMORFOSE [POLYMORPHY]

4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (o casulo de uma lagarta) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Esta magia transforma uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, em uma nova forma.

Uma criatura não amigável deve fazer um TR de Sabedoria para evitar o efeito. Um metamorfo automaticamente passa. A transformação dura até o término da magia ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. A nova forma pode ser a de qualquer besta cujo o nível de desafio seja igual ou menor do que o do alvo (ou o nível do alvo, caso ele não tenha nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seus valores de atributos mentais, são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida. Ele apenas conserva seu alinhamento e sua personalidade. O alvo assume os pontos de vida da nova forma. Quando revertido para sua forma normal, a criatura retorna para o número de pontos de vida que possuía antes da transformação. Se a reversão for devido a um resultado de cair a 0 pontos de vida, qualquer dano além desse é subtraído dos pontos de vida da forma original. Desde que o dano excedido também não subtraia os pontos de vida da forma original para 0, o alvo não cai inconsciente. A criatura tem suas ações limitadas e pode executar apenas o que for permitido pela natureza de sua nova forma, não pode falar, lançar magias ou fazer qualquer outra ação que requeira o uso das mãos ou da fala. O equipamento do alvo se funde à nova forma. A criatura não pode ativar, usar, segurar ou de qualquer outro modo receber benefícios de qualquer dos seus equipamentos.

❖ **MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]**

4º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma correia de couro, enrolada em volta do braço ou um adendo similar) Duração: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária. Pela duração da magia, o deslocamento do alvo não é afetado por terreno difícil e magias e outros efeitos mágicos que reduzem o deslocamento ou deixam o alvo paralisado ou impedido, não funcionam. O alvo também pode gastar 1,5 metros do seu deslocamento, para escapar automaticamente de restrições não mágicas, como algemas ou uma criatura que o esteja agarrando. E finalmente, não sofre as penalidades impostas nos ataques e nos movimentos quando embaixo da água.

❖ **PORTA DIMENSIONAL [DIMENSIONAL DOOR]**

4º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 150 metros Componentes: V Duração: Instantâneo

Você se teleporta de sua localização atual para qualquer outro ponto dentro do alcance da magia. Ele alcança exatamente o ponto desejado. Pode ser um local que você possa ver ou que possa visualizar, ou um que você possa descrever declarando a distância e a direção, como por exemplo "60 metros em linha reta descendente" ou "acima a noroeste em um ângulo de 45°, a 90 metros". Você pode levar com você objetos, desde que eles não excedam o peso que você pode carregar. Você também pode levar com você uma criatura amigável de seu tamanho ou menor que esteja carregando sua capacidade normal de carga. A criatura deve estar a até 1,5 metros de você quando lançar a magia. Se você se teleportar para um ponto já ocupado por uma criatura ou objeto, você e qualquer criatura que esteja se teleportando com você sofre 4d6 de dano de força, e a magia falha em teleportar você.

❖ **TERRENO ILUSÓRIO [HALLUCINATORY TERRAIN]**

4º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (uma pedra, um galho e um pedaço de planta de cor verde) Duração: 24 horas

Você cria um terreno natural em um cubo de 60 metros no alcance. O terreno aparenta, soa e cheira como qualquer outro terreno natural. Sendo assim, campos abertos ou estradas podem ser alterados para se assemelharem a um pântano, colina, fenda, ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser alterada para um prado verdejante, um precipício para uma suave inclinação. Estruturas manufaturadas, equipamentos e criaturas não mudam de aparência. A característica tátil do terreno é imutável, logo criaturas que entrarem na área provavelmente verão através da ilusão. Se a diferença não for óbvia ao toque, uma criatura examinando cuidadosamente a ilusão pode tentar um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias para desacreditar na ilusão. Uma criatura que discernir a ilusão pelo o que ela realmente é, a vê como uma vaga imagem superposta sobre o terreno original.

❖ 5º NÍVEL

❖ ÂNCORA PLANAR [PLANAR BINDING]

5º Nível Abjuração *Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma joia que valha ao menos 1.000 po, a qual é consumida pela magia) Duração: 24 horas*

*Com esta magia, você tenta vincular um celestial, um elemental, um ser feérico ou um infernal aos seus serviços. A criatura deve estar dentro do alcance da magia em todo o Tempo para lançar magia da magia (normalmente, a criatura é invocada primeiramente no centro de um círculo mágico invertido, de modo que fique aprisionada enquanto a magia é lançada). Ao completar o lançamento, o alvo deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, ele fica obrigado a servir você enquanto a magia durar. Se a criatura foi invocada ou criada por outra magia, a duração da magia inicial é estendida para ficar equivalente à duração desta magia. Uma criatura subserviente deve seguir as suas instruções usando o melhor de suas habilidades. Você pode comandar a criatura para que ela o siga em uma aventura, para guardar um local ou para entregar uma mensagem. A criatura obedece letra por letra das suas instruções, mas se a criatura for hostil a você, ela se esforça para distorcer suas palavras com o fim de atender seus próprios objetivos. Se a criatura executar a tarefa dada antes do término da magia, ela volta até você para informar o fato, se ambos estiverem no mesmo plano de existência. Se você estiver em um plano de existência diferente, ela retorna para o local onde você a fez subserviente e ali permanece até que a magia acabe. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de nível superior, a duração aumenta 10 dias se usado o espaço de 6º nível, para 30 dias se usado espaço de 7º nível, para 180 dias, se usado espaço de 8º nível, e para 1 ano e 1 dia se usado espaço de 9º nível.*

❖ ANIMAR OBJETOS [ANIMATE OBJECTS]

5ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Objetos ganham vida ao seu comando. Você escolhe até dez objetos não mágicos dentro do alcance da magia, que não estejam sendo empunhados ou carregados. Alvos de tamanho Médio contam como dois alvos, Grandes contam como 4 alvos e Enormes como 8 alvos. Você não pode animar objetos maiores do que o tamanho Enorme. Cada alvo é animado e se torna uma criatura sob seu controle até a magia se encerrar ou até o alvo cair a 0 pontos de vida. Como uma ação bônus, você pode mentalmente comandar qualquer criatura animada com esta magia se a criatura estiver a até 150 metros de você (se você controlar múltiplas criaturas, você pode comandar uma ou todas de uma vez, emitindo o mesmo comando para cada uma). Você decide que ação a criatura irá tomar e por onde ela irá se mover no próximo turno, ou pode emitir um comando geral, como o de proteger uma câmara ou um corredor em particular. Se você não emitir comandos, a criatura apenas se defende contra criaturas hostis. Uma vez dada a ordem, a criatura continua a segui-la até que esteja completa. **Estatística de Objetos Animados Tamanho HP CA Ataque For**

Des	Minúsculo	20	18	+8	no acerto, 1d4	+4	de dano	4	18	Pequeno	25	16	+6	no acerto, 1d8	+2	de dano	6	14	Médio	40	13	+5	no acerto, 2d6	+1	de dano	14	10	Grande	50	10	+6	no acerto, 2d10	+2	de dano	14	10	Enorme	80	10	+8	no acerto, 2d12	+4	de dano	18	6
------------	-----------	----	----	----	----------------	----	---------	---	----	---------	----	----	----	----------------	----	---------	---	----	-------	----	----	----	----------------	----	---------	----	----	--------	----	----	----	-----------------	----	---------	----	----	--------	----	----	----	-----------------	----	---------	----	---

Um objeto animado é um construto com CA, pontos de vida, ataques, Força e Destreza determinados pelo seu tamanho. Sua Constituição é 10, sua Inteligência e Sabedoria são 3, bem como seu Carisma é 1. Seu deslocamento é de 9. Se o objeto não tiver pernas ou outro tipo de apoio que possa usar como locomoção, ele terá deslocamento de voo de 9 metros e pode pairar sobre o ar. Se o objeto estiver firmemente preso a uma superfície ou a um objeto maior, como correntes presas à parede, seu deslocamento será 0. O objeto possui visão às cegas com um raio de até 9 metros e é considerado cego para qualquer distância além desta. Quando um objeto animado cai a 0 pontos de vida, ele se reverte para a forma original e qualquer dano subsequente a ele recai sobre sua forma original. Se você comanda um objeto para atacar, o objeto pode fazer um simples ataque básico contra uma criatura que esteja a até 1,5 metros do objeto. O objeto faz um ataque de impacto com seu bônus de ataque e dano de concussão de acordo com seu tamanho descrito na tabela. O Mestre pode determina que um objeto em específico cause dano do tipo cortante ou perfurante com base em sua forma. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, você pode animar até dois objetos adicionais para cada nível acima do 5º.

❖ **CÍRCULO DE TELEPORTE [TELEPORTATION CIRCLE]**

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 3 metros Componentes: V, M (gizes raros e tintas infundidas com gemas preciosas que valham ao menos 50 po, os quais são consumidos pela magia) Duração: 1 rodada

Enquanto você lança esta magia, você desenha um círculo com diâmetro de 3 metros no chão inscrito com símbolos que conectam a sua localização a um círculo permanente de teleporte à sua escolha, desde que você conheça a sequência de símbolos e que esteja no mesmo plano de existência que você. Um portal brilhante se abre no círculo que você desenhou e permanece aberto até o final do seu próximo turno. Qualquer criatura que entrar no portal instantaneamente surge a 1,5 metros do círculo de destino, em um espaço desocupado mais próximo, se aquele estiver ocupado. Muitos templos maiores, guildas e outros lugares importantes tem círculos permanentes de teleporte escritos em algum lugar dos seus confins. Cada círculo possui uma única sequência de símbolos, uma cadeia de runas mágicas, distribuídas em um padrão particular. Quando você ganha a habilidade de lançar esta magia pela primeira vez, você recebe a sequência de símbolos de dois destinos do Plano Material, determinado pelo Mestre. Você pode aprender sequências de símbolos adicionais durante suas aventuras. Você pode se debruçar sobre uma nova sequência de símbolos, estudando-a durante 1 minuto, para memorizá-la. Você pode criar um círculo de teleporte permanente lançando esta magia no mesmo local, todos os dias, durante um ano. Você não precisa usar o círculo para se teleporte quando lança a magia deste modo.

❖ **CURAR FERIMENTOS EM MASSA [MASS CURE WOUNDS]**

5º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Uma onda de energia curativa emana de um ponto à sua escolha dentro do alcance da magia. Você escolhe até 6 criaturas dentro de um raio de 9 metros a partir do ponto escolhido. Cada alvo recupera pontos de vida equivalente a $3d8 +$ o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos ou construtos. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 5º.

❖ **DESPERTAR [AWAKEN]**

5ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 8 horas Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma ágata que valha ao menos 1.000 po, que é consumida pela magia) Duração: Instantâneo

Depois de gastar o tempo para lançar magia traçando caminhos mágicos com a gema preciosa, você toca uma besta ou planta de tamanho Enorme ou menor. O alvo deve ter Inteligência 3 ou menor ou não possuir nenhuma inteligência. O alvo recebe um valor de Inteligência 10, como também ganha a habilidade de falar um idioma conhecido por você. Se o alvo for uma planta, ela ganha a habilidade de mover seus membros, raízes, vinhas, trepadeiras e assim por diante, recebendo sentidos similares a um humano. O Mestre escolhe as estatísticas apropriadas para uma planta desperta, como as estatísticas para um arbusto ou uma árvore desperta. A besta ou a planta desperta está enfeitiçada por você pelos próximos 30 dias ou até você ou um de seus companheiros fizerem algo que possa machucá-la. Quando a condição de enfeitiçado terminar, a criatura desperta escolhe se permanece amigável a você ou não, baseando-se em como você a tratou enquanto ela estava enfeitiçada por você.

❖ **DESPISTAR [MISLEAD]**

5ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: G Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você se torna invisível ao mesmo tempo que uma ilusão dupla de você surge onde você está. A cópia dura até o término da magia, mas a invisibilidade termina se você ataca ou lança uma magia. Você pode ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da cópia, como se estivesse no local dela. Em cada um de seus turnos, como uma ação bônus, você pode alternar entre o uso dos sentidos da cópia e os seus. Enquanto você estiver usando os sentidos da cópia, você fica cego e surdo no que diz respeito ao que está à sua própria volta.

❖ **DOMINAR PESSOAS [DOMINATE PERSON]**

5º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você tenta seduzir um humanoide que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia. A criatura deve passar em um TR de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você enquanto durar a magia. Se você ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura ela possui vantagem no TR. Enquanto o alvo estiver enfeitiçado, você e ele possuem um elo telepático, que independe de distância, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar desse elo para enviar comandos para o alvo enquanto você estiver consciente (não requer ações), a qual fará o seu melhor para obedecer os seus comandos. Você pode especificar um curso de ação simples e geral como "Ataque aquela criatura", "Venha até aqui" ou "Apanhe aquele objeto". Se o alvo completar seu comando e não receber mais nenhum curso de ação, ele se defende e se preserva com as melhores habilidades que tiver. Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do próximo turno, o alvo irá tomar apenas ações escolhidas por você e não fará nada que não seja permitido por você. Durante este tempo, você também pode fazer com que o alvo faça uso de reação, mas isso irá requer que você faça uso de sua própria reação. Cada vez que o alvo sofrer dano, ele deve fazer um novo TR de Sabedoria contra a magia. Se passar, a magia se encerra.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível, a duração da concentração sobre para 10 minutos. Quando você usa um espaço de magia de 7º nível a duração da concentração sobre para 1 hora. Quando você usa um espaço de magia de 8º nível ou superior, a duração da concentração sobre para 8 horas.

❖ **IMOBILIZAR MONSTROS [HOLD MONSTER]**

5ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (uma pedaço estreito e pequeno de ferro) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve passar em um TR de Sabedoria ou fica paralisado enquanto durar a magia. Esta magia não tem efeito em mortos-vivos. No final de cada turno, o alvo pode fazer outro TR de Sabedoria. Se passar, a magia encerra sobre o alvo.
Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 5º. As criaturas devem estar a até 9 metros uma das outras quando você mirar nelas.

❖ **LENDAS E HISTÓRIAS [LEGEND LORE]**

5ª Nível Adivinhação *Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma pedaço estreito e pequeno de ferro) Duração: Instantâneo*

Você nomeia ou descreve uma pessoa, lugar ou objeto. A magia traz à sua mente um breve sumário de conhecimento significativo a respeito daquilo que você nomeou. O conhecimento pode consistir de contos atuais, histórias esquecidas ou mesmo conhecimentos secretos que nunca foram amplamente descobertos. Se aquilo que você nomeou não tem importância lendária, você não recebe nenhuma informação. Quanto mais informação você já tiver sobre aquilo que nomeou, mais precisa e detalhada será a informação recebida.

A informação que você descobre é precisa, mas pode ser revertida em uma linguagem figurativa. Por exemplo, se você tiver um machado mágico misterioso em mãos, a magia pode dar a seguinte informação:

"Coitado do malfeitor cujas as mãos tocarem o machado, mesmo aqueles cujo punho decepe a mão dos malignos. Somente a Cria da Pedra, amante e amada de Moradin, pode despertar os verdadeiros poderes do machado e somente com a palavra sagrada Rudnogg em seus lábios."

❖ **MODIFICAR MEMÓRIA [MODIFY MEMORY]**

5º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

*Você tenta recriar as memórias de outra criatura. Uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, deve fazer um TR de Sabedoria. Se você estiver lutando contra a criatura, ela tem vantagem no teste de resistência. Se falhar, o alvo fica encantado por você enquanto a magia durar. A criatura encantada está incapacitada e inconsciente sobre as coisas à sua volta, embora ela ainda possa ouvir você. Se ela sofrer algum dano ou for alvo de outra magia, esta magia encerra e nenhuma das memórias do alvo são modificadas. Enquanto o alvo estiver encantado, você pode afetar as memórias de um evento que ele tenha vivenciado nas últimas 24 horas e que não tenha durado mais do que 10 minutos. Você pode eliminar permanentemente todas as memórias do evento ou permitir que o alvo relembre do evento com perfeita clareza e exatidão de detalhes, mas mudando sua memória sobre os detalhes do evento ou criando a memória de algum outro evento. Você deve falar para o alvo para descrever como suas memórias serão afetadas e o alvo deve ter a habilidade de entender o idioma que você fala para que as memórias modificadas se enraízem. A mente do alvo preenche qualquer lacuna nos detalhes da sua descrição. Se a magia terminar antes que você tenha terminado de descrever as memórias modificadas, a memória da criatura não é alterada. Do contrário, as memórias modificadas tomam posse quando a magia encerra. Uma memória modificada não precisa necessariamente afetar como uma criatura se comporta, particularmente se a memória contradiz à inclinação natural da criatura, alinhamento ou crenças. Uma memória modificada ilógica, como implantar no alvo uma memória de como a criatura adorou banhar-se em ácido é dissipada, sendo talvez um pesadelo no máximo. O Mestre pode considerar que uma memória modificada seja sem sentido para afetar uma criatura de modo significativo. Uma magia *remover maldição* ou *restauração maior* lançada no alvo restaura a verdadeira memória da criatura. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, você pode alterar as memórias do alvo em um evento que tenha ocorrido a até 7 dias (usando espaço de 6º nível), a até 30 dias (usando espaço de magia de 7º nível), a até 1 ano (usando espaço de magia de 8º nível), ou uma memória da criatura de qualquer tempo passado (9º nível).*

❖ MUDAR APARÊNCIA [SEEMING]

5ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração: 8 horas

Esta magia permite a você mudar a aparência de qualquer número de criaturas que possa ver, dentro do alcance da magia. Você confere a cada alvo que escolher uma nova aparência ilusória. Uma criatura não amigável pode fazer um TR de Carisma, e se passar, não é afetada pela magia. Esta magia modifica a aparência física, bem como roupa, armadura, armas e equipamentos. Você pode fazer com que cada criatura pareça 0,3 metros maior ou menor e seja aparentemente magro, gordo ou um intervalo entre os dois. Você não pode alterar o tipo do corpo do alvo, logo ele deve escolher uma forma que siga os mesmos critérios de membros. Do contrário a extensão da ilusão fica a seu critério. A magia dura até sua duração normal, a menos que você use sua ação para dissipá-la prematuramente. As mudanças feitas pela magia falham se confrontadas por uma inspeção física. Por exemplo, para adicionar um chapéu ao vestuário para a criatura, objetos passariam pelo chapéu e qualquer um que o tocasse não sentiria nada ou sentiria a cabeça da criatura e seu cabelo. Se você usar esta magia para aparentar ser menor do que é, a mão de alguém que tentasse alcançar você, ao invés de colidir com você ficaria suspensa no ar. Uma criatura pode usar sua ação para inspecionar um alvo e fazer um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se passar, a criatura fica ciente que o alvo está disfarçado.

❖ OBSERVAÇÃO [SCRYING]

5ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Você Componentes: V, G, M (um foco material que valha ao menos 1.000 po, tal como uma bola de cristal, um espelho de prata ou uma fonte preenchida com água benta) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

*Você pode ver e ouvir uma criatura em particular à sua escolha, que esteja no mesmo plano de existência. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria, o qual é modificado por quão bem você conhece o alvo e o tipo de conexão psíquica que você tem com ele. Se o alvo souber que você está lançando esta magia, ele pode falhar voluntariamente no teste de resistência, caso queira ser observado. **Conhecimento Modificador de TR** De segunda mão (Você ouviu falar do alvo) +5 De primeira mão (Você conhece o alvo) 0 Familiar (Você conhece bem o alvo) -5 **Conexão Modificador de TR** Semblante ou foto -2 Posses ou vestuário -4 Parte do corpo, mexa de cabelo, pedaço de unha, ou algo do tipo -10 Se tiver sucesso no teste de resistência, o alvo não é afetado e você não pode usar esta magia contra o alvo novamente por um período de 24 horas. Se falhar, a magia cria um sensor invisível a 3 metros do alvo. Você pode ver e ouvir através do sensor como se lá estivesse. O sensor se move com o alvo, permanecendo à de 3 metros de distância enquanto durar a magia. Uma criatura que possa ver objetos invisíveis, vê o sensor como um orbe luminoso do tamanho de um punho. Ao invés de ter como alvo uma criatura, você pode escolher uma localização que tenha visto antes, como sendo o alvo da magia. Quando assim o fizer, o sensor surge no local e não se move.*

❖ **RESTAURAÇÃO MAIOR [GREATER RESTORATION]**

5º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (pó de diamante que valha ao menos 100 po, que é consumido pela magia) Duração: Instantâneo

Você imbui com energia positiva uma criatura que você toca, com o fim de desfazer um efeito debilitante.

Você pode reduzir o nível de exaustão do alvo em um ou encerrar um dos seguintes efeitos no alvo:

Um efeito que tenha enfeitiçado ou petrificado o alvo, Uma maldição, incluindo a harmonia do alvo com um item mágico amaldiçoado, Qualquer redução de uma das habilidades do alvo, Um efeito que tenha reduzido os pontos de vida máximos do alvo

❖ **REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD]**

5º Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 500 po, que é consumido pela magia) Duração: Instantâneo

Você retorna à vida uma criatura que tenha tocado, desde que a criatura não tenha morrido há mais de 10 dias. Se a alma da criatura estiver disposta a retornar ao seu corpo, ela retornar à vida com 1 ponto de vida. Esta magia também neutraliza qualquer efeito de envenenamento e cura doenças não mágicas que afetavam a criatura quando ela morreu. Esta magia, no entanto, não remove doenças mágicas, maldições ou efeitos similares. Se estes efeitos não forem previamente removidos antes da magia, eles retomam logo após o corpo voltar à vida. A magia não pode retornar um morto-vivo à vida. Esta magia fecha todos os ferimentos mortais, mas não recupera membros perdidos. Se a criatura não possuir partes vitais do corpo para sua sobrevivência – como a cabeça por exemplo, a magia falha automaticamente. Voltar dos mortos é uma provação. O alvo recebe uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque, TR e testes de atributo. Cada vez que o alvo terminar um descanso longo, a penalidade é reduzida em 1 até desaparecer.

❖ SONHO [DREAM]

5º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Especial Componentes: V, G, M (um punhado de areia, uma pincelada de tinta e uma pena para escrita arrancada de um pássaro adormecido)

Duração: 8 horas

Esta magia molda o sonho de uma criatura. Você escolhe como alvo desta magia, uma criatura que conheça.

O alvo deve estar no mesmo plano de existência que você. Criaturas que não dormem, como os elfos, não podem ser contatadas por esta magia. Você ou uma criatura amigável tocada por você, entra em um estado de transe, agindo como um mensageiro. Enquanto estiver em transe, o mensageiro tem consciência de tudo à sua volta, mas não pode fazer ações, nem se mover. Se o alvo estiver dormindo, o mensageiro aparece no sonho do alvo e pode conversar com o alvo enquanto seu sono durar, como também enquanto durar a magia. O mensageiro também pode moldar os eventos do sonho, criando paisagens, objetos e outras imagens. O mensageiro pode emergir do transe em qualquer momento, terminando prematuramente o efeito da magia. O alvo recorda o sonho perfeitamente ao acordar. Se o alvo estiver acordado quando você lançar a magia, o mensageiro saberá disso e poderá ou encerrar o transe (e por consequência a magia), ou esperar que o alvo adormeça até um determinado ponto, em que o mensageiro surja no sonho do alvo.

Você pode fazer com que o mensageiro pareça monstruoso e assustador para o alvo. Se o fizer, o mensageiro não pode dizer mais do que dez palavras e o alvo deve fazer um TR de Sabedoria.

Se falhar, ecos de monstruosidade espectral geram um pesadelo que dura até o fim do sono do alvo e impede que o alvo receba os benefícios deste descanso. Além disso, quando o alvo acordar, ele sofre 3d6 de dano psíquico. Se você tiver uma parte do corpo, uma mecha do cabelo, um pedaço da unha ou uma porção similar do corpo do alvo, o alvo deve fazer seu TR com desvantagem.

❖ TAREFA [GEAS]

5ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 18 metros Componentes: V

Duração: 30 dias

*Você impõe um comando mágico em uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia, forçando ela a executar alguns serviços ou refrear alguma ação ou curso de atividade, como você decidir. A criatura entender o idioma que você está falando, ela deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura fica enfeitiçada por você enquanto durar a magia. Enquanto a criatura estiver enfeitiçada por você, ela sofre 5d10 de dano psíquico cada vez que ela agir de maneira diretamente contrária às suas instruções, mas não mais do que uma vez por dia. Uma criatura que não pode entender você, não pode ser afetada pela magia. Você pode emitir qualquer comando que quiser, exceto uma atividade que irá resultar na morte certa. Se você executar um comando suicida, a magia se encerra. Você pode encerrar a magia prematuramente usando sua ação para dissipá-la. A magia remover maldição, restauração maior ou desejo, também encerram a magia. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou 8º nível, a duração será de 1 ano. Quando lança esta magia usando um espaço de magia de 9º nível, a magia dura até ser dissipada por uma das magias descritas acima.*

❖ 6º NÍVEL

❖ **DANÇA IRRESISTÍVEL DE OTTO [OTTO'S IRRESISTABLE DANCE]**

6º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V Duração:

Concentração, dura até 1 minuto

Você escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia da magia. O alvo começa a dançar, no local onde está, uma dança cômica. Remexendo, batendo os pés e saltando durante a duração da magia. Criaturas que não possam ser encantadas são imunes a esta magia. Uma criatura que dance deve usar todo seu movimento para dançar sem sair do espaço que ocupa e tem desvantagem nos TR de Destreza e nas jogadas de ataques. Enquanto o alvo for afetado por esta magia, outras criaturas têm vantagem nas jogadas de ataque contra ele. Como uma ação, o alvo dançarino pode fazer um TR de Sabedoria para retomar o controle. Se passar, a magia é encerrada.

❖ **ENCONTRAR O CAMINHO [FIND THE PATH]**

6º Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você Componentes: V, G, M (um kit de ferramentas de adivinhação – tais como ossos, galhos de marfim, cartas, dentes, runas entalhadas ou búzios de uma maneira geral, que valham ao menos 100 po e um objeto da localização que você pretende encontrar) Duração: Concentração, dura até 1 dia

Esta magia permite a você encontrar a rota física mais curta e direta para uma localização específica, que seja do mesmo plano você. Se você nomear uma localização em outro plano de existência, ou uma localização móvel (como um forte que se move), ou uma localização que não seja específica (como o "covil do dragão verde"), a magia falha. Enquanto a magia durar, bem como o quanto você se mantiver no mesmo plano de existência da localização, você sabe o quão distante está e em qual direção se encontra. Enquanto você estiver seguindo para o caminho desejado, toda vez que for apresentado a uma escolha de rota em seu percurso, você automaticamente determina qual o caminho mais curto e direto (mas não necessariamente o caminho mais seguro) para chegar ao seu destino.

❖ **ILUSÃO PROGRAMADA [PROGRAMMED ILLUSION]**

6ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 60 metros Componentes: V, G, M (um punhado de lã e pó de jade que valha ao menos 25 po) Duração: Até ser dissipada

Você cria uma ilusão de um objeto, uma criatura ou algum outro fenômeno visível dentro do alcance da magia, quando uma condição específica ocorrer. A ilusão é até então imperceptível e não pode ser maior do que um cubo de 9 metros. Você decide quando lança a magia, como a ilusão irá se comportar e que tipo de som ela irá produzir. Este comportamento escolhido pode durar até 5 minutos.

Quando a condição que você especificou ocorre, a ilusão surge no plano existencial e interage da maneira que você descreveu. Uma vez que a ilusão termine sua interação, ela desaparece e permanece adormecida durante 10 minutos. Depois deste tempo, a ilusão pode ser ativada novamente. A condição de gatilho pode ser tão simples ou detalhada quanto você desejar, embora deva ser baseada em condições audíveis ou visuais que devem ocorrer a até 9 metros da área. Por exemplo, você pode criar uma ilusão de si mesmo para surgir e prevenir outros que tentem abrir uma porta com armadilhas ou pode criar uma ilusão para ser ativada somente quando uma criatura diz a senha ou frase correta. Interação física com a imagem revela que se trata de uma ilusão, já que coisas podem passar através dela. Uma criatura que use sua ação para examinar a imagem pode determinar que se trata de uma ilusão, passando em teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se deste modo uma criatura discernir que se trata de uma ilusão, a criatura pode ver através dela e qualquer barulho feito pela ilusão soa vazia e irreal para a criatura.

❖ **OLHAR VORAZ [EYEBITE]**

6ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

*Enquanto durar a magia, os seus olhos se tornam globos negros imbuídos com um poder pavoroso. Uma criatura que você possa ver à sua escolha, a até 18 metros de você, deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura é afetada por um dos seguintes efeitos à sua escolha, enquanto durar a magia. Em cada um de seus turnos, até que a magia termine, você pode usar sua ação para ter como alvo outra criatura, mas não pode ter como alvo de novo uma criatura que tenha passado no TR do *olhar voraz*. **Adormecido.** O alvo cai inconsciente. Ele desperta se sofrer qualquer dano ou se outra criatura usar sua ação para chacoalha-lo até que acorde. **Amedrontado.** O alvo fica assustado para com você. O alvo deve realizar a ação Correr em cada um de seus turnos e mover-se o mais longe possível de você, pela rota mais curta e segura possível, a menos que não haja para onde ir. Se o alvo se mover para um local 18 metros longe você onde não possa mais avistá-lo, o efeito se encerra. **Doente.** O alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque e teste de atributo. O alvo pode, em cada um de seus turnos, fazer outro TR de Sabedoria. Se passar, o efeito se encerra.*

❖ **PROTEGER FORTALEZA [GUARDS AND WARDS]**

6ª Nível Abjuração *Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Toque Componentes: V, G, M (incenso em brasa, uma pequena quantidade de enxofre e óleo, um fio laçado, uma pequena quantidade de sangue de um Tribulo Brutal e um pequeno bastão de prata que valha ao menos 10 po)* **Duração: 24 horas**

Você cria uma área de proteção de até 225 metros quadrados distribuídos em metros quadrados pelo chão (uma área de um quadrado de 15 metros de lado, ou cem quadrados de 1,5 metros de lado, ou vinte e cinco espaços de quadrados de 3 metros de lado). A área guardada pode ter até 6 metros de altura, e ter a forma que você desejar. Você pode guardar diversos depósitos de um forte, dividindo a área através deles, contanto que você possa andar em cada área contígua enquanto estiver lançando a magia. Quando você lança esta magia, você pode especificar indivíduos que não serão afetados por um ou todos os efeitos escolhidos por você. Você também pode especificar uma senha para isso, que quando falada em tom alto, faz com que o indivíduo fique imune a estes efeitos. *Proteger fortaleza* cria os seguintes efeitos na área guardada.

Corredores. Névoa preenche todos os corredores guardados, fazendo deles uma área de ocultação total. Além disso, para cada intersecção ou passagem bifurcada que ofereça uma escolha de direção, há uma chance de 50% que uma outra criatura, que não seja você, acredite que está indo para uma direção oposta à escolhida. **Portas.** Todas as portas na área guardada são magicamente trancadas, como se seladas pela magia *tranca arcana*. Além disso você pode cobrir até 10 portas com uma ilusão (equivalente a função do objeto ilusório da magia *ilusão menor*) para fazer com que elas pareçam como uma extensão da seção das paredes. **Escadas.** Teias preenchem todas as escadas na área guardada do chão ao teto, bem como a magia *teia*. Essas teias crescem novamente em 10 minutos se forem queimadas ou rasgadas enquanto a *proteger fortaleza* durar. **Outros Efeitos da Magia.** Você pode escolher um dos seguintes efeitos mágicos na área guardada do forte. • Colocar *globos de luz* em quatro corredores.

Você pode designar um padrão simples para as luzes repetirem enquanto a magia durar. Colocar *boca encantada* em duas localizações. Colocar *nuvem fétida* em duas localizações. Os vapores surgem em lugares escolhidos por você. Os vapores retornam em 10 minutos se dispersos pelo vento enquanto a magia durar. Colocar uma constante *lufada de vento* em um corredor ou sala. Colocar *sugestão* em uma localização. Você seleciona uma área de um quadrado de até 1,5 metros de lado, e qualquer criatura que entrar ou passar pela área recebe a sugestão mentalmente. A área inteira guardada, irradia magia. Um *dissipar magia* lançado sobre um efeito específico, remove com sucesso apenas o efeito em particular. Você pode tornar permanentemente uma área guardada e protegida lançando esta magia todos os dias durante um ano.

❖ **SUGESTÃO EM MASSA [MASS SUGGESTION]**

6º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma língua de cobra e ou um bocado de favo de mel, ou uma gota de azeite) Duração: 24 horas

Você sugere um curso de atividade (limitado a uma sentença ou duas) e magicamente influencia até 12 criaturas que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia, e que possam escutar e entender você.

*Criaturas que não possam ser encantadas são imunes a este efeito. A sugestão deve soar como uma ação razoável. Pedir a uma criatura para se golpear, lançar-se a à ponta de uma lança, suicidarse ou fazer algo que seja obviamente prejudicial, automaticamente faz com que ela negue o efeito da magia. Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo mantém o curso da ação sugerida da melhor forma que puder. O curso da ação sugerida pode permanecer pela duração inteira da magia. Se a atividade sugerida puder ser completada em um período curto de tempo, a magia encerra quando o alvo terminar o que foi pedido para fazer. Você também pode especificar condições que servirão como gatilho para uma ação em especial durante a duração da magia. Por exemplo, você pode sugerir que um grupo de soldados entregue todo o seu dinheiro ao primeiro mendigo que encontrarem. Se a condição não ocorrer antes da magia terminar, a atividade não será feita. Se você ou um de seus aliados machucar o alvo durante a duração da magia, o efeito da magia é encerrado para aquele alvo. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível, a duração passa a ser de 10 dias; usando um espaço de magia de 8º nível, a duração é de 30 dias; e quando você lança usando um espaço de magia de 9º nível, a duração é de 1 ano e 1 dia.*

❖ **VISÃO DA VERDADE [TRUE SEEING]**

6º Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma pomada para os olhos que custe ao menos 25 po, feita de pós de cogumelo, açafraão e gordura, consumidos pela magia) Duração: 1 hora

Esta magia concede a uma criatura que você tocar a habilidade de ver as coisas como elas realmente são. Até o fim da magia, a criatura possui visão verdadeira, percebe portas secretas escondidas por magia e pode enxergar dentro do Plano Etéreo, tudo dentro de um alcance de 36 metros.

❖ 7º NÍVEL

❖ **CUBO DE FORÇA [FORCECAGE]**

7ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 30 metros Componentes: V, G, M (rubi pulverizado que valha ao menos 1.500 po) Duração: 1 hora

Uma prisão em forma de cubo, imóvel e invisível, feita de uma força mágica, surge na área escolhida por você, dentro do alcance da magia. A prisão pode ser uma jaula ou uma caixa sólida, como você preferir. Uma prisão no formato de uma jaula pode ter até 6 metros de cada lado e tem suas barras com espessuras de 1,2 cm de diâmetro. Cada barra se distancia uma da outra a uma distância de 1,2 cm. Uma prisão no formato de uma caixa pode ter até 3 metros em cada lado, criando uma barreira sólida que impede que qualquer matéria passe através dela, bloqueando qualquer magia lançado de dentro ou de fora. Quando você lança esta magia, qualquer criatura que esteja completamente dentro da área da prisão, fica confinada. Criaturas que ficarem apenas parcialmente na área ou que sejam grandes demais para caberem completamente dentro da prisão, são empurradas para fora da prisão a partir do centro da área, até que estejam completamente fora dela. Uma criatura dentro da prisão não pode deixá-la por meios não mágicos. Se a criatura usar teleporte ou outro meio de viagem extraplanar para deixar a prisão, ela primeiro deve fazer um TR de Carisma. Se passar, a criatura pode usar a respectiva magia lançada para deixar a prisão. Se falhar, a criatura não pode sair da prisão e perde o uso da magia ou seu efeito. A prisão também se estende dentro do Plano Etéreo, bloqueando viagens etéreas. Esta magia não pode ser dissipada por dissipar magia.

❖ **ESPADA DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S SWORD]**

7º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma miniatura de uma espada de platina com o cabo e empunhadura de zinco e cobre, num valor de 250 po)

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você cria uma espada de força, de formato plano que paira dentro do alcance da magia e dura até o fim da magia.

❖ **FORMA ETÉREA [ETHEREALNESS]**

7º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G

Duração: Dura até 8 horas

*Você entra nas fronteiras da região do Plano Etéreo, na área que se sobrepõe com seu plano atual. Você permanece nas Fronteiras Etéreas enquanto a magia durar ou até você usar sua ação para dissipar a magia. Neste período, você pode se mover para qualquer direção. Se você se mover para cima ou para baixo, cada movimento conta como um movimento extra. Você pode ver e ouvir o seu plano de origem, porém tudo tem aspecto acinzentado e você não pode ver mais do que 18 metros. Enquanto estiver no Plano Etéreo, você somente pode afetar e ser afetado por criaturas neste mesmo plano. Criaturas que não estão no Plano Etéreo não podem perceber e nem interagir com você, a menos que uma habilidade especial ou uma magia dê à criatura habilidade para tanto. Você ignora todos os efeitos e objetos que não estejam no Plano Etéreo, o que permite que você se mova através de objetos perceptíveis no seu plano original. Quando a magia se encerra, você retorna para seu plano de origem no exato ponto atualmente ocupado. Se o ponto estiver sendo ocupado por uma criatura ou um objeto sólido, você é imediatamente movido para um espaço desocupado que possa ser ocupado, e sofre dano de força equivalente ao dobro para cada passo dado. Você deve calcular da seguinte forma: 10 pontos de dano para cada 1,5 metros que foi forçado a se mover. A magia não tem efeito se você a lançar enquanto estiver no Plano Etéreo ou em um plano que não faça fronteira com o Plano Etéreo, como um dos Planos Exteriores. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 8º nível ou superior, você pode ter como alvo até 3 criaturas amigáveis (incluindo você) para cada nível acima do 7º. As criaturas devem estar a até 3 metros você quando você lançar a magia.*

❖ MAGNÍFICA MANSÃO DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S MAGNIFICENT MANSION]

7ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (um portal em miniatura talhado em marfim, um pedaço de mármore polido e uma pequena colher de prata, cada item deve custar ao menos 5 po) Duração: 24 horas

Você invoca uma moradia extradimensional dentro do alcance da magia, que dura até o término da magia, bem como escolhe onde a entrada fica localizada. A entrada cintila com uma luz suave e possui 1,5 metros de largura por 3 metros de altura. Você e qualquer criatura à sua escolha quando lançar a magia, podem entrar na moradia extradimensional, durante o tempo em que o portal fica aberto. Você pode abrir ou fechar o portal extradimensional se estiver a até 9 metros dele. Enquanto fechado, o portal é invisível. Após o portal há uma magnífica sala de estar, com inúmeros cômodos adiante. A atmosfera é limpa, fresca e aquecida. Você pode criar a planta do ambiente como quiser, mas o espaço não pode exceder o equivalente a 50 cubos, com cada cubo medindo 3 metros de cada lado. O lugar é mobilhado e decorado à sua escolha. Também contém comida suficiente para servir um banquete para até 100 pessoas. Um grupo de 100 servos semitransparentes recepciona a todos que ali entrarem. Você decide a aparência destes servos, bem como seu vestuário. Eles são completamente obedientes às suas ordens. Cada servo pode executar qualquer tarefa que um humano normal poderia executar, mas eles não podem atacar ou fazer qualquer tipo de ação que possa diretamente ferir outra criatura. Estes servos podem buscar coisas, limpar, consertar, dobrar roupas, acender luzes, servir comida, vinho e assim por diante. Os servos também podem ir para qualquer lugar na mansão, mas não podem deixá-la. Mobília e outros objetos criados pela magia se dissipam em fumaça se removidos da mansão. Quando a magia encerra, quaisquer criaturas dentro do espaço extradimensional são expelidas no espaço aberto mais próximo da entrada.

❖ **MIRAGEM ARCANA [MIRAGE ARCANE]**

7º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Até à vista Componentes: V, G Duração: 10 dias

Você faz um terreno em uma área de um quadrado de até 1,6 km de lado aparentar, cheirar, soar e mesmo ser sentido como sendo outro tipo de terreno. No entanto, o molde geral do terreno permanece o mesmo. Sendo assim, campos abertos ou estradas podem ser alterados para se assemelharem a um pântano, colina, fenda ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser alterada para um prado verdejante, um precipício para uma suave inclinação, ou uma área rochosa parecer com uma ampla e macia estrada. Similarmente, você pode alterar a aparência de estruturas ou adicioná-las onde elas não se fazem presentes. Esta magia não disfarça, cancela ou adiciona criaturas. A ilusão inclui elementos audíveis, visuais, táteis e olfativos, logo, pode tornar um chão limpo em um terreno difícil (ou vice versa) ou de algum outro modo impedir o movimento através da área. Qualquer detalhe de um terreno ilusório (como uma pedra ou um graveto) que for removido da área da magia, desaparece imediatamente. Criaturas com visão verdadeira podem ver a forma verdadeira do terreno através da ilusão, contudo, todos os outros elementos da ilusão permanecem. Então, enquanto a criatura estiver alerta a respeito da presença da ilusão, a mesma ainda pode interagir com a ilusão fisicamente.

❖ **PROJETAR IMAGEM [PROJECT IMAGE]**

7ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 800 km Componentes: V, G, M (uma pequena réplica de você feita de materiais que valham ao menos 5 po) Duração: Concentração, até 1 dia

Você cria uma cópia ilusória de si mesmo que permanece pela duração da magia. A cópia pode aparecer em qualquer lugar desocupado, que você já viu anteriormente, não importando se há obstáculos. A ilusão parece e fala como você, mas é intangível. Ase a ilusão sofre qualquer dano, ela desaparece e a magia encerra. Você pode usar sua ação para mover esta ilusão até duas vezes o seu deslocamento, e fazer gestos, falar e possuir o comportamento que você desejar. Ela imita você perfeitamente. Você pode ver e ouvir através de sua cópia ilusória, como se estivesse no mesmo espaço. Em seus turnos, como uma ação bônus, você pode trocar os sentidos usando os da cópia ilusória ou os seus próprios. Enquanto estiver usando os sentidos da cópia ilusória, você está cego e surdo, ignorando completamente o seu redor. Interação física com a imagem revela que se trata de uma ilusão, já que coisas podem passar através dela. Uma criatura que use sua ação para examinar a imagem pode determinar que se trata de uma ilusão, passando em teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se deste modo uma criatura discernir que se trata de uma ilusão, a criatura pode ver através dela e qualquer barulho feito pela ilusão soa vazia e irreal para a criatura.

❖ **REGENERAÇÃO [REGENERATE]**

7º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma roda de oração e água benta) Duração: 1 hora

Você toca uma criatura e estimula sua habilidade de cura natural. O alvo recupera $4d8 + 15$ pontos de vida. Durante a duração da magia o alvo recupera 1 ponto de vida no começo do seu turno (10 pontos de vida por minuto). O alvo que teve membros do corpo decepados (dedos, pernas, caudas e coisas do tipo), os restaura em 2 minutos. Se você tem alguma parte decepada e decide mantê-la dessa forma, a magia instantaneamente faz com que o membro feche as feridas e o mantém decepado.

❖ **RESSURREIÇÃO [RESURRECTION]**

7º Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 1.000 po, que é consumido pela magia) Duração: Instantâneo

Você toca uma criatura morta que não esteja morta há mais do que um século, que não tenha morrido devido à idade e que não seja um morto-vivo. Se a sua alma for livre e voluntária, o alvo retorna à vida com todos os seus pontos de vida. Esta magia neutraliza qualquer veneno e cura doenças naturais que estivessem afligindo a criatura quando ela morreu. Esta magia, no entanto, não remove doenças mágicas, maldições ou efeitos similares. Se estes efeitos não forem previamente removidos antes da magia, eles retomam logo após o corpo voltar à vida. Esta magia cicatriza todos os ferimentos mortais e recupera quaisquer partes do corpo perdidas. Voltar dos mortos é uma provação. O alvo recebe uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque, TR e testes de atributo. Cada vez que o alvo terminar um descanso longo, a penalidade é reduzida em 1 até desaparecer. Lançar esta magia para tornar à vida uma criatura que tenha morrido há um ano ou mais, consome muito de você. Até completar um descanso longo, você não pode lançar magias e terá desvantagem em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e atributos.

❖ SÍMBOLO [SYMBOL]

7º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G, M (mercúrio, fósforo e pós de diamante e opala, num valor total de ao menos 1.000 po, que são consumidos pela magia) Duração: Até ser dissipada ou ativado

Quando você lança esta magia, você inscreve um perigoso símbolo sobre uma superfície (como uma seção de um andar, uma parede ou mesa) ou em um objeto que possa ser fechado para ocultar o símbolo (como um livro, um pergaminho ou baú de tesouro). Se você escolher uma superfície, o símbolo pode cobrir uma área não maior do que 3 metros de diâmetro. Se escolher um objeto, este objeto deve permanecer no lugar. Se o objeto for movido para mais de 3 metros do local onde você lançou a magia, o símbolo é quebrado e a magia se encerra sem ser ativada. O símbolo é quase invisível, requerendo um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias para encontrá-lo. Você decide qual gatilho ativa o símbolo quando lança a magia. Para símbolos inscritos sobre superfícies, os gatilhos mais comuns incluem tocar ou pisar no símbolo, remover um objeto que esteja por cima dele, se aproximar a certa distância dele ou manipular o objeto que o tenha. Para símbolos inscritos em um objeto, os gatilhos mais comuns são abrir o objeto, se aproximar a certa distância ou ver ou ler o símbolo. Você pode refinar ainda mais o gatilho para que esta magia seja ativada apenas sob certas circunstâncias ou de acordo com as características físicas da criatura (como altura ou peso), ou tipo físico (por exemplo, uma proteção pode ser feita apenas para afetar bruxas ou metamorfos). Você também pode especificar criaturas que não ativam o símbolo, como os que dizem alguma senha. Quando você inscreve o símbolo, você escolhe uma das opções abaixo para seu efeito. Uma vez ativado, o símbolo resplandece, preenchendo um raio esférico de 18 metros com penumbra por 10 minutos. Depois deste tempo a magia encerra. Cada criatura na esfera, no momento em que o símbolo é ativado, se torna alvo do efeito, bem como uma criatura que entrar na área da esfera pela primeira vez no turno dela ou terminar o turno na área. **Morte.** Cada alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo sofre 10d10 de dano necrótico, ou metade se passar. **Discórdia.** Cada alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo questiona e discute com outra criatura por 1 minuto. Durante este tempo, ele é incapaz de comunicar-se efetivamente e tem desvantagem em todas as jogadas de ataque e testes de atributos. **Medo.** Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo fica assustado por 1 minuto. Enquanto assustado, o alvo derruba qualquer coisa que estiver segurando e deve se mover ao menos 9 metros para longe do símbolo em cada turno, se assim ele puder. **Desespero.** Cada alvo deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, o alvo é sobrecarregado com desespero por 1 minuto. Durante este tempo o alvo não pode atacar ou definir como alvo nenhuma criatura com qualquer habilidade que cause dano, magias ou outros efeitos. **Insanidade.** Cada alvo deve fazer um TR de Inteligência. Se falhar, o alvo fica insano por 1 minuto. Uma criatura insana não pode realizar ações, não pode entender o que outras criaturas dizem, não pode ler e apenas balbucia palavras sem nexos. O mestre controla os movimentos da criatura, a qual anda irregularmente. **Dor.** Cada alvo deve fazer um TR de Constituição e se falhar, se torna incapacitada devido a uma dor insuportável, que dura por 1 minuto. **Sono.** Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, cai inconsciente por 10 minutos. Uma criatura desperta se sofrer dano ou se alguém usar uma ação para chacoalhá-la ou esbofeteá-la. **Paralisia.** Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, fica paralisada por um minuto.

❖ TELEPORTE [TELEPORT]

7º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V Duração:

Instantâneo

Esta magia teleporta você e até 8 criaturas amigáveis que possa ver, à sua escolha dentro do alcance da magia da magia, ou um simples objeto que você possa ver dentro do alcance da magia, para um destino que você escolher. Se o alvo for um objeto, ele deve caber inteiramente dentro do espaço de um cubo de 3 metros e não pode estar sendo mantido ou carregado por uma criatura que seja contra a vontade do teleporte.

O destino escolhido deve ser conhecido por você, e deve ser no mesmo plano de existência dele. Sua familiaridade com o destino determina se a chegada foi bem sucedida. O mestre joga 1d100 e consulta a tabela abaixo: Familiaridade Acidente Área Similar Fora do Alvo No Alvo Círculo Permanente - - - 01-100 Objeto Associado - - - 01-100 Muito Familiar 01-05 06-13 14-24 25-100 Visto Casualmente 01-33 34-43 44-53 54-100 Visto uma vez 01-43 44-53 54-73 74-100 Descrição 01-43 44-53 54-73 74-100 Falso Destino 01-50 51-100 - -

Familiaridade. "Círculo Permanente" significa um círculo permanente de teleporte, cujas inscrições de ativação você conheça. "Objeto Associado" significa que você possui um objeto retirado do local de destino do teleporte há pelo menos 6 meses, como um livro da biblioteca de um mago, roupa de cama de uma suíte real, ou um pedaço de mármore de uma tumba secreta de um lich. "Muito Familiar" é um lugar em que você tem ido frequentemente, um lugar cuidadosamente estudado ou um lugar que você possa ver quando lança uma magia. "Visto Casualmente" é um lugar que você tenha visto mais de uma vez, mas com o qual não é muito familiarizado. "Visto uma Vez" é um local que você tenha visto apenas uma vez,

possivelmente usando de magia. "Descrição" é um local cuja a localização e aparência você conheça através apenas da descrição de outra pessoa, talvez de um mapa. "Falso Destino" é um lugar que não existe. Talvez você tenha tentado, por vidência, ver o sacrário de um inimigo, mas na verdade acabou vendo uma ilusão ou você está tentando se teleportar para a localização familiar que não existe mais. **No Alvo.** Você e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem onde você planejou. **Fora do Alvo.** Você e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem à uma distância aleatória do destino escolhido em uma direção também aleatória. A distância fora do alvo é de 1d10 x 1d10 por cento da distância que foi percorrida durante o te teleporte. Por exemplo, se você tentou se teleportar a 190 km e apareceu fora do alvo, e obteve os resultados 5 e 3 nos dois d10, então você está fora do alvo há uma distância de 15%, que seria equivalente a 28,5 km. O mestre determina a direção fora do alvo aleatória jogando 1d8, designando 1 como norte, 2 como nordeste, 3 como

leste e assim por diante, seguindo a ordem da rosa dos ventos. Se você se teleportou para uma cidade costeira e errou por uma distância de 28 km para o mar, você estará em sérios problemas. **Área Similar.** Você e seu grupo (ou o objeto alvo) surgem em uma diferente área, porém que tenha uma visualização ou temática parecida com área de origem. Se você está tentando ir ao seu laboratório por exemplo, você pode parar no laboratório de outro mago ou numa loja de itens alquímicos, que possua as mesmas ferramentas e implementos do seu laboratório. Geralmente você aparece em um local similar mais próximo, mas como a magia não possui limite de distância, você pode concebivelmente parar em qualquer lugar no mesmo plano.

Acidente. Um resultado imprevisível da magia resulta em uma jornada árdua. Cada criatura teleportada (ou o objeto alvo) sofre 3d10 de dano de força e o mestre joga novamente os dados para ver onde você irá surgir (múltiplos acidentes podem ocorrer, causando dano a cada vez).

❖ 8º NÍVEL

❖ DOMINAR MONSTROS [DOMINATE MONSTER]

8º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 hora

*Você tenta seduzir uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. A criatura deve passar em um TR de Sabedoria, ou fica enfeitiçada por você enquanto a magia durar. Se você ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura ela possui vantagem no TR. Enquanto a criatura estiver enfeitiçada, você e ela possuem um elo telepático, que independe de distância, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar esse elo para enviar comandos para a criatura enquanto você estiver consciente (não requer ações), fazendo o seu melhor para obedecer os seus comandos. Você pode especificar um curso de ação simples e geral como "Ataque aquela criatura", "Venha até aqui" ou "Apanhe aquele objeto". Se a criatura completar seu comando e não receber mais nenhum curso de ação, ela se defende e se preserva com as melhores habilidades que tiver. Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do próximo turno, a criatura irá tomar apenas ações escolhidas por você e não fará nada que não seja permitido por você. Durante este tempo, você também pode fazer com que a criatura faça uso de reação, mas isso irá requer que você faça uso de sua própria reação. Cada vez que o alvo sofre dano, ele deve fazer um novo TR de Sabedoria contra a magia. Se passar, a magia se encerra. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 9º nível, a duração da concentração sobe para 8 horas.*

❖ ENFRAQUECER O INTELLECTO [FEEBLE MIND]

8º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (um punhado de barro, cristal, vidro ou esferas minerais) Duração: Instantâneo

Escolha uma criatura dentro do alcance da magia que você possa ver. Você explode a mente da criatura, tentando quebrar seu intelecto e personalidade. O alvo sofre 4d6 de dano psíquico e deve fazer um TR de Inteligência. Se falhar, o valor de atributo da Inteligência e do Carisma da criatura caem para 1. A criatura não pode lançar magias, ativar itens mágicos, entender idiomas ou se comunicar sob qualquer meio inteligível. A criatura pode, no entanto, identificar seus aliados, segui-los e mesmo protegê-los. No final de cada 300 dias, a criatura pode repetir o TR contra esta magia. Se passar, a magia se encerra. A magia também pode ser encerrada por restauração maior, cura completa ou desejo.

❖ LIMPAR A MENTE [MIND BLANK]

8º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G

Duração: 24 horas

Até o término da magia, uma criatura voluntária que você toca fica imune ao dano psíquico, qualquer efeito que possa afetar suas emoções ou ler seus pensamentos, magias de adivinhação e à condição encantado. A magia chega a frustrar até mesmo a magia desejo e magias ou efeitos de similar poder, usados para afetar a mente do alvo ou para conseguir informações sobre o alvo.

❖ **PALAVRA DE PODER: ATORDOAR [POWER WORD STUN]**

8º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V Duração:

Instantâneo

Você profere uma palavra de poder que pode oprimir a mente de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, deixando-a estupefata. Se o alvo tiver 150 pontos de vidas ou menos, ele fica atordoado. Do contrário, a magia não surte efeito. O alvo atordoado deve fazer um TR de Constituição no final de cada um de seus turnos. Se passar, o efeito do atordoamento encerra.

❖ **VERACIDADE [GLIBNESS]**

8ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V

Duração: 1 hora

Até o término da magia, quando você faz um teste de Carisma, você pode substituir o resultado obtido na jogada por um 15. Além disso, não importa o que você diga, magias que possam determinar se você está dizendo a verdade indicam que você está sendo verdadeiro.

❖ 9º NÍVEL

❖ METAMORFOSE VERDADEIRA [TRUE POLYMORPH]

9º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma gota de mercúrio, uma boa quantidade de goma arábica e um punhado de fumaça) Duração:

Concentração, dura até 1 hora

Você escolhe uma criatura ou um objeto não mágico que possa ver, dentro do alcance da magia. Você transforma a criatura em uma criatura diferente, uma criatura em um objeto ou um objeto em uma criatura (o objeto não pode estar sendo vestido ou carregado por outra criatura). A transformação permanece enquanto durar a magia ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. Se você se concentrar na magia durante toda sua duração, a transformação se torna permanente. Metamorfs não são afetados por esta magia. Uma criatura não amigável pode fazer um TR de Sabedoria, se passar, não é afetada por esta magia.

Criatura em Criatura. Se você transformar uma criatura em outro tipo de criatura, a nova forma pode ser qualquer tipo escolhido por você com um nível de desafio que seja igual ou menor que o do alvo (ou nível de classe, se o alvo não possuir nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seus atributos mentais, são substituídas pelas estatísticas da nova forma. O alvo permanece com sua tendência e personalidade. O alvo assume os pontos de vida da nova forma. Quando revertido para sua forma normal, a criatura retorna para o número de pontos de vida que possuía antes da transformação. Se a reversão for devido a um resultado de cair a 0 pontos de vida, qualquer dano além desse é subtraído dos pontos de vida da forma original. Desde que o dano excedido também não subtraia os pontos de vida da forma original para 0, o alvo não cai inconsciente. A criatura tem suas ações limitadas e pode executar apenas o que for permitido pela natureza de sua nova forma, não pode falar, lançar magias ou fazer qualquer outra ação que requeira o uso das mãos ou da fala. O equipamento do alvo se funde à nova forma. A criatura não pode ativar, usar, segurar ou de qualquer outro modo receber benefícios de qualquer dos seus equipamentos.

Objeto em Criatura. Você pode transformar um objeto em uma criatura, tão logo o tamanho da criatura não seja maior que o do objeto, e o nível de desafio seja 9 ou menor. A criatura é sua aliada e de seus companheiros. Ela age no seu turno. Você decide que ações ela vai tomar e como ela irá se mover. O Mestre possui as estatísticas da criatura e resolve sobre todas as suas ações e movimento. Se a magia se tornar permanente, você não mais possui controle sobre a criatura. Ela pode permanecer sendo aliada, dependendo de como você a tenha tratado.

Criatura em Objeto. Se você transformar uma criatura em um objeto, ele também transforma o que ela estiver vestindo ou carregando dentro da mesma forma. As estatísticas da criatura se tornam a do objeto e a criatura não tem memória sobre o tempo passado nesta forma após a magia se encerrar, e ela retornar para sua forma normal.

❖ **PALAVRA DE PODER: CURAR [POWER WORD HEAL]**

9º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Uma onda de energia regeneradora banha a criatura que você toca. O alvo recupera todos os seus pontos de vida. Se a criatura estiver encantada, assustada, paralisada ou imobilizada, as condições se encerram. Se a criatura estiver derrubada, ela pode usar sua reação para ficar de pé. Esta magia não surte efeito sobre mortos-vivos ou construtos.

❖ **PALAVRA DE PODER: MATAR [POWER WORD KILL]**

9º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V

Duração: Instantâneo

Você profere uma palavra de poder que pode compelir uma criatura, que você possa ver dentro do alcance da magia, a morrer instantaneamente. Se a criatura escolhida tiver 100 ou menos pontos de vida, ela morre. Do contrário, a magia não surte efeito.

❖ **SEXTO SENTIDO [FORESIGHT]**

9º Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G, M (a pena de um beija-flor) Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária e concede a ela a habilidade de ver o futuro imediato. Enquanto durar a magia, o alvo não pode ser surpreendido e tem vantagem nas jogadas de ataque, teste de atributos e testes de resistência. Além disso, outras criaturas têm desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo enquanto a magia durar. Esta magia encerra imediatamente se você lançá-la de novo antes do final de sua duração.