

TOMO DO DRUIDA



Sumário

<i>MAGIAS DO CIRCULO DO ARTICO.....</i>	<i>8</i>
<i>IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]</i>	<i>8</i>
<i>CRESCER ESPINHOS [SPIKE GROWTH]</i>	<i>8</i>
<i>NEVASCA [SLEET STORM]</i>	<i>8</i>
<i>LENTIDÃO [SLOW].....</i>	<i>8</i>
<i>MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT].....</i>	<i>9</i>
<i>TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]</i>	<i>9</i>
<i>COMUNHÃO COM A NATUREZA [COMMUNE WITH NATURE].....</i>	<i>9</i>
<i>CONE DE GELO [CONE OF COLD].....</i>	<i>9</i>
<i>MAGIAS DO CIRCULO DA COSTA</i>	<i>10</i>
<i>REFLEXOS [MIRROR IMAGE].....</i>	<i>10</i>
<i>PASSO DAS BRUMAS [MISTY STEP]</i>	<i>10</i>
<i>RESPIRAR NA ÁGUA [WATER BREATHING]</i>	<i>10</i>
<i>CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]</i>	<i>10</i>
<i>CONTROLAR ÁGUA [CONTROL WATER].....</i>	<i>11</i>
<i>MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT].....</i>	<i>11</i>
<i>INVOCAR ELEMENTAL [CONJURE ELEMENTAL]</i>	<i>12</i>
<i>OBSERVAÇÃO [SCRYING].....</i>	<i>12</i>
<i>MAGIAS DO CIRCULO DO DESERTO</i>	<i>12</i>
<i>NUBLAR [BLUR]</i>	<i>12</i>
<i>SILÊNCIO [SILENCE]</i>	<i>12</i>
<i>CRIAR COMIDA E ÁGUA [CREATE FOOD AND WATER].....</i>	<i>13</i>
<i>PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY].....</i>	<i>13</i>
<i>DEFINHAR [BLIGHT].....</i>	<i>13</i>
<i>TERRENO ILUSÓRIO [HALLUCINATORY TERRAIN]</i>	<i>13</i>
<i>PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE].....</i>	<i>13</i>
<i>MURALHA DE PEDRA [WALL OF STONE]</i>	<i>14</i>
<i>MAGIAS DO CIRCULO DA FLORESTA</i>	<i>14</i>
<i>PELE DE ÁRVORE [BARKSKIN].....</i>	<i>14</i>
<i>PATAS DE ARANHA [SPIDER CLIMB].....</i>	<i>14</i>
<i>CONVOCAR RELÂMPAGOS [CALL LIGHTNING].....</i>	<i>14</i>
<i>AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH].....</i>	<i>15</i>
<i>ADIVINHAÇÃO [DIVINATION].....</i>	<i>15</i>
<i>MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT].....</i>	<i>15</i>

<i>COMUNHÃO COM A NATUREZA [COMMUNE WITH NATURE]</i>	15
<i>CAMINHAR EM ÁRVORES [TREE STRIDE]</i>	16
<i>MAGIAS DO CIRCULO DA PLANICIE</i>	16
<i>INVISIBILIDADE [INVISIBILITY]</i>	16
<i>PASSOS SEM PEGADAS [PASS WITHOUT TRACE]</i>	16
<i>LUZ DO DIA [DAYLIGHT]</i>	16
<i>VELOCIDADE [HASTE]</i>	16
<i>ADIVINHAÇÃO [DIVINATION]</i>	17
<i>MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]</i>	17
<i>SONHO [DREAM]</i>	17
<i>PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]</i>	18
<i>MAGIAS DO CIRCULO DA MONTANHA</i>	18
<i>PATAS DE ARANHA [SPIDER CLIMB]</i>	18
<i>CRESCER ESPINHOS [SPIKE GROWTH]</i>	18
<i>RELÂMPAGO [LIGHTNING BOLT]</i>	18
<i>MESCLAR-SE ÀS ROCHAS [MELD INTO STONE]</i>	19
<i>MOLDAR ROCHAS [STONE SHAPE]</i>	19
<i>PELE ROCHOSA [STONESKIN]</i>	19
<i>CRIAR PASSAGEM [PASSWALL]</i>	19
<i>MURALHA DE PEDRA [WALL OF STONE]</i>	20
<i>MAGIAS DO CIRCULO DO PANTANO</i>	20
<i>ESCURIDÃO [DARKNESS]</i>	20
<i>FLECHA ÁCIDA DE MELF [MELF'S ACID ARROW]</i>	20
<i>CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]</i>	20
<i>NUVEM FÉTIDA [STINKING CLOUD]</i>	21
<i>MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]</i>	21
<i>LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]</i>	21
<i>PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]</i>	21
<i>OBSERVAÇÃO [SCRYING]</i>	22
<i>MAGIAS DO CIRCULO SUBTERRANEO</i>	22
<i>PATAS DE ARANHA [SPIDER CLIMB]</i>	22
<i>TEIA [WEB]</i>	22
<i>FORMA GASOSA [GASEOUS FORM]</i>	22
<i>NUVEM FÉTIDA [STINKING CLOUD]</i>	23
<i>INVISIBILIDADE MAIOR [GREATER INVISIBILITY]</i>	23
<i>MOLDAR ROCHAS [STONE SHAPE]</i>	23
<i>NÉVOA MORTAL [CLOUDKILL]</i>	23
<i>PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]</i>	24
<i>TRUQUES</i>	24

ARMA ABENÇOADA [SHILLELAGH]	24
CRIAR FOGUEIRA [CREATE BONFIRE]	24
CONTROLAR CHAMAS [CONTROL FLAMES]	24
ULCERA DE GELO [FROSTBITE]	24
RAJADA DE VENDO [GUST]	25
PEDRA MÁGICA [MAGIC STONE]	25
MOLDAR TERRA [MOLD EARTH]	25
MOLDAR ÁGUA [SHAPE WATER]	25
TROVÃO [THUNDERCLAP]	25
ARTE DOS DRUIDAS [DRUIDCRAFT]	25
CHICOTE DE ESPINHOS [THORN WHIP]	26
CONsertar [MENDING]	26
criar CHAMAS [PRODUCE FLAMES]	26
GUIA [GUIDANCE]	26
RAJADA DE VENENO [POISON SPRAY]	26
RESISTÊNCIA [RESISTANCE]	26
1º NÍVEL	27
ABSORVER ELEMENTOS [ABSORB ELEMENTS]	27
LIGAÇÃO ANIMAL [BEAST BOND]	27
lamina de GELO [ICE KNIFE]	27
TREMOR DE TERRA [EARTH TREMOR]	27
BOM FRUTO [GOODBERRY]	27
CATIVAR ANIMAIS [ANIMAL FRIENDSHIP]	27
CONSTRIÇÃO [ENTANGLE]	28
criar ou DESTRUIR ÁGUA [CREATE OR DESTROY WATER]	28
curar FERIMENTOS [CURE WOUNDS]	28
DETECTAR MAGIA [DETECT MAGIC]	28
DETECTAR VENENO E DOENÇA [DETECT POISON AND DISEASE]	28
ENFEITIÇAR PESSOAS [CHARM PERSON]	29
FALAR COM ANIMAIS [SPEAK WITH ANIMALS]	29
FOGO DAS FADAS [FAERIE FIRE]	29
NÉVOA [FOG CLOUD]	29
ONDA TROVEJANTE [THUNDERWAVE]	29
PALAVRA DA CURA [HEALING WORD]	30
PASSO LARGO [LONGSTRIDER]	30
PURIFICAR ALIMENTOS [PURIFY FOOD AND DRINK]	30
SALTO [JUMP]	30
2º NÍVEL	30
DEMONIO DE POEIRA [DUST DEVIL]	30

<i>VENTO DEFENSIVO [WARDING WIND]</i>	30
<i>ANCORA TERRESTE [EARTHBIND]</i>	30
<i>ESCRITA CELESTE [SKYWRITE]</i>	31
<i>CRESCER ESPINHOS [SPIKE GROWTH]</i>	31
<i>ENCONTRAR ARMADILHAS [FIND TRAPS]</i>	31
<i>ESFERA FLAMEJANTE [FLAMING SPHERE]</i>	31
<i>ESQUENTAR METAL [HEAT METAL]</i>	32
<i>IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]</i>	32
<i>LÂMINA FLAMEJANTE [FLAME BLADE]</i>	32
<i>LOCALIZAR ANIMAIS OU PLANTAS [LOCATE ANIMALS OR PLANTS]</i>	32
<i>LOCALIZAR OBJETO [LOCATE OBJECT]</i>	32
<i>LUFADA DE VENTO [GUST OF WIND]</i>	33
<i>MELHORAR ATRIBUTO [ENHANCE ABILITY]</i>	33
<i>MENSAGEIRO ANIMAL [ANIMAL MESSENGER]</i>	33
<i>PASSOS SEM PEGADAS [PASS WITHOUT TRACE]</i>	33
<i>PELE DE ÁRVORE [BARKSKIN]</i>	34
<i>PROTEÇÃO CONTRA VENENOS [PROTECTION FROM POISON]</i>	34
<i>RAIO LUNAR [MOONBEAM]</i>	34
<i>RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION]</i>	34
<i>SENTIDO DAS BESTAS [BEAST SENSE]</i>	34
<i>VISÃO NO ESCURO [DARKVISION]</i>	34
<i>3º NÍVEL</i>	35
<i>TERRA ERUPTANTE [ERUPTING EARTH]</i>	35
<i>FLECHAS FLAMEJANTES [FLAME ARROWS]</i>	35
<i>MAREMOTO [TIDAL WAVE]</i>	35
<i>PAREDE DE ÁGUA [WALL OF WATER]</i>	35
<i>AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH]</i>	35
<i>CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]</i>	36
<i>CONVOCAR RELÂMPAGOS [CALL LIGHTNING]</i>	36
<i>DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]</i>	36
<i>FALAR COM PLANTAS [SPEAK WITH PLANTS]</i>	36
<i>FINGIR MORTE [FEIGN DEATH]</i>	37
<i>INVOCAR ANIMAIS [CONJURE ANIMALS]</i>	37
<i>LUZ DO DIA [DAYLIGHT]</i>	37
<i>MESCLAR-SE ÀS ROCHAS [MELD INTO STONE]</i>	37
<i>MURALHA DE VENTO [WIND WALL]</i>	38
<i>NEVASCA [SLEET STORM]</i>	38
<i>PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY]</i>	38
<i>RESPIRAR NA ÁGUA [WATER BREATHING]</i>	38

4º NÍVEL	38
BANIMENTO ELEMENTAL [ELEMENTAL BANE]	38
ESFERA AQUÁTICA [WATERY SPHERE]	39
CONFUSÃO [CONFUSION]	39
CONTROLAR ÁGUA [CONTROL WATER]	40
DEFINHAR [BLIGHT]	40
DOMINAR BESTAS [DOMINATE BEAST]	41
INSETO GIGANTE [GIANT INSECT]	41
INVOCAR ELEMENTAIS MENORES [CONJURE MINOR ELEMENTAL]	41
INVOCAR SERES DA FLORESTA [CONJURE WOODLANDS BEINGS]	42
LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]	42
METAMORFOSE [POLYMORPHY]	42
MOLDAR ROCHAS [STONE SHAPE]	43
MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]	43
MURALHA DE FOGO [WALL OF FIRE]	43
PELE ROCHOSA [STONESKIN]	43
TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]	43
TERRENO ILUSÓRIO [HALLUCINATORY TERRAIN]	44
VINHAS SUFOCANTES [GRASPING VINES]	44
5º NÍVEL	44
CONTROLAR VENTOS [CONTROL WINDS]	44
TURBILHÃO [MAELSTROM]	44
TRANSMUTAR PEDRA [TRANSMUTE ROCK]	45
ÂNCORA PLANAR [PLANAR BINDING]	45
CAMINHAR EM ÁRVORES [TREE STRIDE]	45
CAMPO DE ANTIVIDA [ANTILIFE SHELL]	46
COMUNHÃO COM A NATUREZA [COMMUNE WITH NATURE]	46
CONTÁGIO [CONTAGION]	46
CURAR FERIMENTOS EM MASSA [MASS CURE WOUNDS]	46
DESPERTAR [AWAKEN]	47
INVOCAR ELEMENTAL [CONJURE ELEMENTAL]	47
MURALHA DE PEDRA [WALL OF STONE]	47
OBSERVAÇÃO [SCRYING]	48
PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]	48
REENCARNAÇÃO [REINCARNATE]	48
RESTAURAÇÃO MAIOR [GREATER RESTORATION]	48
TAREFA [GEAS]	49
6º NÍVEL	49
OSSOS DA TERRA [BONES OF THE EARTH]	49

<i>TOMADA IGNEA [INVESTITURE OF FLAME]</i>	49
<i>TOMADA GÉLIDA [INVESTITURE OF ICE]</i>	50
<i>TOMADA ROCHOSA [INVESTITURE OF STONE]</i>	50
<i>TOMADA ZÉFIRA [INVESTITURE OF WIND]</i>	50
<i>PROTEÇÃO PRIMORDIAL [PRIMORDIAL WARD]</i>	50
<i>BANQUETE DE HERÓIS [HEROES' FEAST]</i>	50
<i>CAMINHAR NO VENTO [WIND WALK]</i>	51
<i>CURA COMPLETA [HEAL]</i>	51
<i>ENCONTRAR O CAMINHO [FIND THE PATH]</i>	51
<i>INVOCAR FEÉRICO [CONJURE FEY]</i>	51
<i>MOVER TERRA [MOVE EARTH]</i>	52
<i>MURALHA DE ESPINHOS [WALL OF THORNS]</i>	52
<i>RAIO DE SOL [SUNBEAM]</i>	52
<i>TELEPORTE POR PLANTAS [TRANSPORT VIA PLANTS]</i>	52
<i>7º NÍVEL</i>	53
<i>FURACÃO [WHIRLWIND]</i>	53
<i>MIRAGEM ARCANA [MIRAGE ARCANE]</i>	53
<i>REGENERAÇÃO [REGENERATE]</i>	53
<i>REVERTER GRAVIDADE [REVERSE GRAVITY]</i>	53
<i>TEMPESTADE DE FOGO [FIRE STORM]</i>	54
<i>VIAGEM PLANAR [PLANAR SHIFT]</i>	54
<i>8º NÍVEL</i>	55
<i>ANTIPATIA/SIMPATIA [ANTIPATHY/SYMPATHY]</i>	55
<i>CONTROLAR O CLIMA [CONTROL WEATHER]</i>	55
<i>ENFRAQUECER O INTELLECTO [FEEBLE MIND]</i>	56
<i>EXPLOÇÃO SOLAR [SUNBURST]</i>	56
<i>FORMA ANIMAL [ANIMAL SHAPES]</i>	56
<i>TERREMOTO [EARTHQUAKE]</i>	57
<i>TSUNAMI [TSUNAMI]</i>	57
<i>9º NÍVEL</i>	58
<i>ALTERAR FORMA [SHAPECHANGE]</i>	58
<i>RESSURREIÇÃO VERDADEIRA [TRUE RESURRECTION]</i>	58
<i>SEXTO SENTIDO [FORESIGHT]</i>	58
<i>TEMPESTADE DA VINGANÇA [STORM OF REVENGE]</i>	59

MAGIAS DO CIRCULO DO ARTICO

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 humanóide 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 humanóide a cada espaço de nível de magia acima do 2º. Os humanóides devem estar a até 9 metros uns dos outros quando você mirar neles.

CRESCER ESPINHOS [SPIKE GROWTH]

2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (sete espinhos afiados ou sete pequenos galhos, uma afiada em um ponto) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

O chão em um raio de 6 metros centrado em um ponto dentro do alcance da magia se contorce e dele brotam espinhos e cravos duros. A área se torna terreno difícil pela duração da magia. Quando uma criatura se move para dentro ou se move dentro da área, ela sofre 2d4 de dano perfurante para cada 1,5 metros percorrido. A transformação do chão é camuflada de modo que ele parece natural. Qualquer criatura que não possa ver a área na hora em que a magia foi lançada deve fazer um teste de Sabedoria (Percepção) contra a CD de suas magias, para reconhecer o terreno como perigoso antes de entrar nele.

NEVASCA [SLEET STORM]

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (uma pitada de poeira e algumas gotas de água) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Até o término da magia, uma chuva congelante e de granizo cai em um raio cilíndrico de 6 metros de altura por 12 metros de raio, centrado em um ponto escolhido por você quando lança a magia. A área possui ocultamento total e qualquer chama exposta na área é extinguida. O chão na área é coberto com gelo escorregadio, tornando o terreno difícil. Quando uma criatura entra pela primeira vez no seu turno na área da magia ou começa seu turno dentro dela, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, fica derrubada. Se uma criatura estiver se concentrado dentro da área da magia, a criatura deve passar em um TR de Constituição contra a CD de suas magias ou perde a concentração.

LENTIDÃO [SLOW]

3ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (uma gota de melão) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você altera o tempo para até seis criaturas à sua escolha em um espaço equivalente a um cubo de 12 metros dentro do alcance da magia. Cada alvo precisa passar em um TR de Sabedoria ou será afetado pela magia, enquanto ela durar. O deslocamento de uma criatura afetada cai pela metade e ela também recebe uma penalidade de -2 na CA e testes de resistência de Destreza, além de não poder usar reações. Em seu turno, o alvo só pode usar uma ação ou uma ação bônus, nunca ambos. Independentemente das habilidades da criatura ou de itens mágicos, ela não pode fazer mais do que um ataque corpo a corpo ou à distância durante seu turno. Se uma criatura tentar lançar uma magia com tempo para lançar magia de 1 ação, você joga 1d20. Se tirar 11 ou mais, a magia não surte efeito até o próximo turno da criatura, e a criatura deve

usar novamente sua ação neste outro turno para completar a magia. Se não o fizer, a magia é desperdiçada. Uma criatura afetada por esta magia faz outro TR de Sabedoria no final de seu turno. Se passar, o efeito termina para ela.

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.

TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]

4º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (uma pitada de poeira e algumas gotas de água) Duração: Instantâneo

Uma chuva de gelo e granizo de forma cilíndrica caem no chão em um raio de 12 metros por 12 metros de altura, a partir de um ponto dentro do alcance da magia. Cada criatura dentro da área do cilindro precisa fazer um teste de TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano de concussão e 4d6 de dano congelante, ou metade do dano se passar. O granizo torna a área de efeito da tempestade em terreno difícil até o final do seu próximo turno. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano de concussão aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4º.

COMUNHÃO COM A NATUREZA [COMMUNE WITH NATURE]

5º Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Você e a natureza se tornam um só por um breve período, dando a você o conhecimento sobre o território ao redor. Em um ambiente externo, a magia dá a você o conhecimento do território a até 4,8 quilômetros de distância. Em cavernas e outros cenários subterrâneos naturais, o limite do raio é de 90 metros. A magia não funciona onde a natureza foi remodelada por construções, como em masmorras e/ou cidades.

Você recebe instantaneamente o conhecimento de até três fatos à sua escolha, sobre qualquer um dos seguintes assuntos, à medida que eles estão relacionados com a área: • o terreno e corpos d'água • plantas predominantes, bem como minerais, animais e pessoas predominantes • poderosos seres celestiais, feéricos, infernais, elementais ou mortos-vivos • influência de outros planos de existência • construções

Por exemplo, você determina a localização de um poderoso morto-vivo na área, a localização da maior fonte segura de água potável e a localização das cidades mais próximas.

CONE DE GELO [CONE OF COLD]

5º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (cone de 18 metros) Componentes: V, G, M (um pequeno cristal ou cone de vidro) Duração: Instantâneo

Uma explosão de ar frio irrompe de seus dedos. Cada criatura no cone de 18 metros deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 8d8 de dano congelante, ou metade se passar. Uma criatura morta por esta magia se torna uma estátua congelada até derreter. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 5º.

MAGIAS DO CIRCULO DA COSTA

REFLEXOS [MIRROR IMAGE]

2ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração: 1 minuto

Três cópias ilusórias de você surgem no seu espaço. Até a magia terminar, as cópias se movem com você e imitam suas ações. Elas alteram suas posições, o que torna impossível rastrear qual das imagens é a real. Você pode usar sua ação para dispensar as cópias ilusórias. Cada vez que uma criatura mira você com um ataque durante o efeito da magia, você joga 1d20 para determinar se o atacante acerta você ou uma de suas cópias. Se você tiver três cópias, você deve obter um resultado igual a 6 ou maior para mudar o ataque de você para a cópia. Com duas cópias, você deve obter um resultado igual 8 ou maior, e com somente uma cópia você deve obter um resultado igual 11 ou maior. A CA de uma cópia é igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se um ataque acertar uma cópia, a cópia é destruída. Uma cópia somente pode ser destruída por um ataque que acerte ela. Ela ignora todos os outros danos e efeitos. Esta magia encerra quando todas as três cópias são destruídas. Uma criatura não é afetada por esta magia se não puder enxergar, se ela depender de um sentido diferente da visão, como em visão às cegas ou caso ele possa perceber ilusões como falsas, como visão verdadeira.

PASSO DAS BRUMAS [MISTY STEP]

2º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: Você Componentes: V Duração: Instantâneo

Você é rapidamente coberto por uma névoa prateada e se teleporta a até 9 metros para um espaço desocupado que você possa ver.

RESPIRAR NA ÁGUA [WATER BREATHING]

3ª Nível Transmutação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de vara de bambu ou um pouco de palha) Duração: 24 horas

Esta magia concede a até 10 criaturas amigáveis, que você possa ver dentro do alcance da magia, a habilidade para respirar debaixo d'água até o término da magia. Criaturas afetadas também retêm seu modo normal de respiração.

CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]

3ª Nível Transmutação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um pedaço de rolha) Duração: 1 hora

Esta magia concede a habilidade de se mover sobre superfícies líquidas – como água, ácido, lama, neve, areia movediça ou lava – como se estivesse se movendo em superfície sólida e inofensiva (criatura cruzando lava derretida ainda podem levar dano devido ao calor). Até 10 criaturas amigáveis que você possa ver dentro do alcance da magia ganham esta habilidade pela duração da magia. Se você tem como alvo uma criatura submersa em líquido, a magia emerge o alvo à superfície do líquido numa velocidade de 18 metros por rodada.

CONTROLAR ÁGUA [CONTROL WATER]

4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (uma gota de água e uma pitada de poeira) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Até o final da magia, você controla qualquer água livre dentro de uma área à sua escolha, que possua a dimensão equivalente a um cubo de 30 metros. Você pode escolher qualquer um dos seguintes efeitos quando lançar esta magia. Como uma ação no seu turno, você pode repetir o mesmo efeito ou escolher uma diferente. **Inundação.** Você aumenta o nível de toda água parada na área em até 6 metros. Se a área for um litoral, a inundação transborda sobre a terra. Se você escolher uma área com um grande corpo de água, ao invés de criar uma inundação, você cria uma onda de 6 metros de altura, que corre de um lado ao outro da área e então quebra. Qualquer veículo de tamanho Enorme ou menor no caminho da onda, são levados com a onda até o outro lado. Qualquer veículo de tamanho Enorme ou menor atingido pela onda tem uma chance de 25% de virar. O nível da água permanece elevado até a magia encerrar, ou até você escolher um efeito diferente. Se este efeito produzir uma onda, a onda se repete no começo do seu próximo turno enquanto o efeito inundação durar. **Dividir Águas.** Você faz com que a água na área se mova separadamente e crie uma trincheira. A trincheira se estende através da área da magia, e a água separada forma uma parede de cada lado. A trincheira permanece até o término da magia ou até você escolher um efeito diferente. A água então preenche lentamente a trincheira durante a passagem da próxima rodada, até que o nível da água seja restaurado. **Definir Corrente.** Você faz com que a água corrente na área se mova em uma direção à sua escolha, mesmo que a água precise correr sobre obstáculos, subir paredes ou seguir outras direções improváveis. A água na área se move na direção escolhida por você, mas uma vez que ela se mova além da área da magia, ela continua sua corrente baseada nas condições do terreno. A água continua a se mover na direção escolhida por você até a magia encerrar ou até ele escolher um efeito diferente. **Vórtice.** Este efeito requer um corpo d'água de pelo menos um quadrado de 15 metros de lado e 7,5 metros de profundidade. Você cria um vórtice que se forma no centro da área, que tem em sua base 1,5 metros de largura, até 15 metros de largura no topo, e 7,5 metros de altura. Qualquer objeto ou criatura na água que esteja a até 7,5 metros do vórtice é puxado 3 metros. Uma criatura pode tentar nadar para fora do vórtice fazendo um teste de Força (Atletismo) contra a CD de resistência de suas magias. Quando uma criatura entra no vórtice pela primeira vez no começo do turno dela ou começa seu turno nele, ela deve fazer um TR de Força. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano de concussão e é pega pelo vórtice até a magia encerrar. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não é pega pelo vórtice. Uma criatura pega pelo vórtice pode usar sua ação para nadar para fora dele, como descrito acima, mas tem desvantagem nas jogadas de Força (Atletismo) para fazê-lo. A primeira vez de cada turno que um objeto entrar no vórtice, o objeto sofre 2d8 de dano de concussão. Este dano ocorre em cada rodada que o objeto permanecer no vórtice.

MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]

4ª 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.

INVOCAR ELEMENTAL [CONJURE ELEMENTAL]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (um incenso aceso para elemental do ar, argila mole para elemental da terra, enxofre e fósforo para elemental do fogo ou água e areia para elemental da água) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você invoca um servo elemental. Você escolhe uma área de ar, terra, fogo ou água, que preencha o equivalente a um cubo de 3 metros, dentro do alcance da magia. Um elemental de nível de desafio 5 ou menor, apropriado para área escolhida, surge em um espaço desocupado dentro da área cúbica de 3 metros. Por exemplo, um elemental do fogo emerge de uma fogueira, um elemental da terra ergue-se do chão. O elemental desaparece quando cai a 0 pontos de vida ou quando a magia encerrar. O elemental é amigável a você e aos seus companheiros enquanto a magia durar. Você joga a iniciativa para o elemental, o qual possui seu próprio turno. Ele obedece qualquer comando verbal que você anuncie para ele (nenhuma ação é requerida). Se você não emitir nenhum comando para o elemental, ele se defende de criaturas hostis, do contrário, não faz ações. Se a sua concentração for quebrada, o Elemental não desaparece. Ao invés disso, você perde o controle sobre o elemental e ele se torna hostil para você e seus aliados e pode atacá-los.

Um Elemental descontrolado não pode ser dispensado por você, e desaparece 1 hora após você o ter invocado. O Mestre possui as estatísticas do elemental. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o nível de desafio aumenta em 1 para cada nível acima do 5º.

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 a 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.

MAGIAS DO CIRCULO DO DESERTO

NUBLAR [BLUR]

2ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V Duração: Concentração, dura até 1 minuto

O seu corpo se torna nublado, desigual e oscilante para todos os que possam ver você. Enquanto durar a magia, qualquer criatura tem desvantagem nos ataques contra você. O atacante é imune a este efeito caso não necessite fazer uso da visão, como em casos de ver o invisível, ou possa ver através de ilusões, como visão verdadeira.

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.

CRIAR COMIDA E ÁGUA [CREATE FOOD AND WATER]

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Você cria 20 kg de comida e 110 litros de água no chão ou em um recipiente dentro do alcance da magia, o bastante para alimentar e sustentar até 15 humanoides ou 5 cavalos por 24 horas. A comida é simples, mas nutritiva e estraga se não for consumida depois de 24 horas. A água é límpida e não se deteriora.

PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY]

3ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 hora

Enquanto a magia durar, a criatura amigável que você tocar ganha resistência a um tipo de dano à sua escolha: ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante.

DEFINHAR [BLIGHT]

4ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Energia necromântica varre uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, à sua escolha, drenando seus fluidos e sua vitalidade. O alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, sofre 8d8 de dano necrótico ou metade se passar. Esta magia não surte efeito contra mortos-vivos ou construtos. Se você tiver como alvo uma criatura do tipo planta ou uma planta mágica, o alvo deve fazer o TR com desvantagem e a magia causa dano máximo. Se você tiver como alvo uma planta não mágica que não seja uma criatura, como uma árvore ou um arbusto, o alvo não faz nenhum TR. Ele simplesmente seca e morre. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4º.

TERRENO ILUSÓRIO [HALLUCINATORY TERRAIN]

4ª 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.

PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (alguns grãos de açúcar, alguns miolos de sementes e um filete de gordura) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Um enxame de gafanhotos mordedores preenche um raio esférico de 6 metros, centrado em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. A esfera se propaga em quinas. A esfera permanece enquanto durar a magia e sua área fornece ocultamento parcial. A área da esfera é considerada terreno difícil. Quando a área surge, cada criatura nela deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 4d10 de dano perfurante, ou metade se passar. Cada criatura também deve fazer um TR quando entrar na área da magia pela primeira vez no turno dela, ou se começar o turno dentro da área. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 5º.

MURALHA DE PEDRA [WALL OF STONE]

5º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um pequeno bloco de granito) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma parede não mágica de pedra sólida surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance da magia. A parede possui 0,15 metros de espessura e é composta por dez painéis de 3x3 metros cada painel precisa estar contíguo a pelo menos outro painel. Alternativamente você pode criar um painel de 3x6 metros porém ele terá apenas 7,5 cm de espessura. Se a parede atravessar o espaço ocupado por uma criatura quando surgir, a criatura é empurrada para um dos lados da parede (à sua escolha). Se uma criatura ficar cercada por todos os lados da parede (ou pela parede e por outra superfície sólida) esta criatura poderá fazer um TR de Destreza. Se passar, ela pode usar sua reação para usar seu deslocamento, afim de não ficar emparedada. A parede pode ter a forma que você desejar, embora não possa ocupar o mesmo espaço como uma criatura ou objeto. A parede não precisa ser vertical ou estar sob qualquer tipo de fundação firme. Ela precisa, no entanto, fundir-se com e ser solidamente suportada por uma pedra existente. Assim, você pode criar esta magia para criar uma ponte sobre um abismo ou construir uma rampa. Se você criar um vão de até 6 metros de comprimento, ele deve reduzir pela metade o tamanho de cada painel, para criar uma sustentação. Você pode grosseiramente modelar a parede com o fim de criar ondulações, rampas e assim por diante. A parede é um objeto feito de pedra que pode ser danificado e atravessado. Cada painel tem CA 15 e 30 pontos de vida para cada 3 cm de espessura. Reduzir um painel para 0 pontos de vida o destrói podendo fazer com que entre em colapso o painel conectado a ele, segundo descrição do Mestre. Se você manter sua concentração durante toda a duração da magia, a parede se torna permanente e não pode ser cancelada. Caso contrário, a parede desaparece quando a magia acabar.

MAGIAS DO CIRCULO DA FLORESTA

PELE DE ÁRVORE [BARKSKIN]

2º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um punhado de casca de carvalho) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você toca uma criatura amigável. Até o término da magia a pele do alvo fica áspera, com a aparência de uma casca de árvore e a CA do alvo não pode ser menor que 16, independentemente do tipo de armadura que estava vestindo.

PATAS DE ARANHA [SPIDER CLIMB]

2º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma gota de betume e uma aranha) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Até o final da magia, uma criatura amigável que você toca recebe a habilidade de se mover para cima, para baixo, através de superfícies verticais e se mover de cabeça para baixo através de tetos, permitindo ficar com as mãos livres. O alvo também recebe deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento normal.

CONVOCAR RELÂMPAGOS [CALL LIGHTNING]

3º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma nuvem de tempestade surge na forma de um cilindro, possuindo 3 metros altura por 18 metros de raio, centrado em um ponto que você possa ver, 30 metros exatamente acima de você. Esta magia falha se você não puder ver um ponto no ar aonde a nuvem de tempestade possa aparecer (por exemplo, se você estiver em uma sala que não possa acomodar a nuvem). Quando você lança a magia, você escolhe um ponto que possa ver, dentro do alcance da magia. Um relâmpago cai da nuvem até este ponto. Cada criatura a 1,5 metros do ponto deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 3d10 de dano elétrico, ou metade se passar. Em cada um de seus turnos, até o término da magia, você pode usar sua ação para evocar outro relâmpago do mesmo modo, mirando no mesmo ponto ou em outro diferente. Se você estiver em área externa já sob condições de uma tempestade quando você lançar esta magia, a magia dá o controle a você sobre a tempestade já existente ao invés de criar uma nova. Sob tais condições, o dano da magia aumenta em 1d10. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 3º.

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.

ADIVINHAÇÃO [DIVINATION]

4ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (incenso e um sacrifício ofertado, apropriado à sua religião, que juntos devem valer ao menos 25 po, que serão consumidos pela magia) Duração: Instantâneo

A magia e sua oferenda, coloca você em contato com um deus ou um servo dos deuses. Você faz uma simples pergunta, visando uma meta específica, evento ou atividade a ocorrer dentro de até 7 dias. O Mestre dará uma resposta verdadeira. A resposta deve ser uma frase curta, um poema secreto ou um presságio. A magia não leva em conta nenhuma possível circunstância que possa alterar o resultado, como o lançamento de uma magia adicional ou a perda ou ganho de um companheiro. Se você lançar a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro, de o resultado ser aleatório. O Mestre faz a jogada em segredo.

MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]

4ª 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.

COMUNHÃO COM A NATUREZA [COMMUNE WITH NATURE]

5ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Você e a natureza se tornam um só por um breve período, dando a você o conhecimento sobre o território ao redor. Em um ambiente externo, a magia dá a você o conhecimento do território a até 4,8 quilômetros de distância. Em cavernas e outros cenários subterrâneos naturais, o limite do raio é de 90 metros. A magia não funciona onde a natureza foi remodelada por construções, como em masmorras e/ou cidades.

Você recebe instantaneamente o conhecimento de até três fatos à sua escolha, sobre qualquer um dos seguintes assuntos, à medida que eles estão relacionados com a área: • o terreno e corpos d'água • plantas predominantes, bem como minerais, animais e pessoas predominantes • poderosos seres celestiais, feéricos, infernais, elementais ou mortos-vivos • influência de outros planos de existência • construções
Por exemplo, você determina a localização de um poderoso morto-vivo na área, a localização da maior fonte segura de água potável e a localização das cidades mais próximas.

CAMINHAR EM ÁRVORES [TREE STRIDE]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você ganha a habilidade de entrar em uma árvore e se mover de dentro dela para dentro de outra árvore do mesmo tipo a até 150 metros. Ambas as árvores devem estar vivas e ter ao menos seu tamanho. Você deve usar 1,5 metros de movimento para entrar em uma árvore. Você sabe instantaneamente a localização de todas as outras árvores do mesmo tipo a até 150 metros e, como parte do movimento usado para entrar na árvore, você pode ou passar para dentro de uma dessas árvores ou sair da árvore em que está. Você surge em um ponto à sua escolha dentro de 1,5 metros de distância da árvore que entrou. Você pode usar esta habilidade de transporte uma vez por rodada pela duração da magia. Você deve terminar cada um dos seus turnos do lado de fora de uma árvore.

MAGIAS DO CIRCULO DA PLANICIE

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.

PASSOS SEM PEGADAS [PASS WITHOUT TRACE]

2ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (cinzas de uma folha queimada de visco e um ramo de pinheiro) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Um véu de sombras e silêncio irradia de você, mascarando você e seus companheiros de serem detectados. Pela duração da magia, cada criatura que você escolher a até 9 metros de você, incluindo você, ganha +10 de bônus nos testes de Destreza (Furtividade) e não podem ser rastreados, exceto por meios mágicos. Uma criatura que recebe este bônus não deixa pra trás nenhuma pegada ou outros traços de sua passagem.

LUZ DO DIA [DAYLIGHT]

3ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: 1 hora

Um raio esférico de 18 metros emana de um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. A esfera emana luz em sua área, e também emana penumbra em uma área adicional de 18 metros. Se o ponto escolhido por você for um objeto que você esteja segurando, ou um objeto que não esteja sendo usado ou carregado, a luz emana deste objeto e se move juntamente com ele. Cobrir completamente a fonte da luz com um objeto opaco, como uma caixa ou um elmo, bloqueia a luz. Se qualquer área desta magia se sobrepor com uma área de escuridão criada por uma magia de 3º nível ou menor, a magia que criou a escuridão é dissipada.

VELOCIDADE [HASTE]

3ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um chumaço de raiz de alcaçuz) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você escolhe uma criatura amigável que possa ver dentro do alcance da magia. Até a magia terminar, o deslocamento do alvo é dobrado, recebe +2 de bônus na CA e ganha vantagem em TR de Destreza, como também ganha uma ação bônus a cada turno. Esta ação apenas pode ser usada para Atacar (armas de uma mão apenas), Correr, Desengajar, Esconder ou na Usar Objeto. Quando a magia termina, o alvo não pode se mover ou realizar ações até depois do próximo turno respectivo, como se uma onda de letargia o varresse.

ADIVINHAÇÃO [DIVINATION]

4º Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (incenso e um sacrifício ofertado, apropriado à sua religião, que juntos devem valer ao menos 25 po, que serão consumidos pela magia) Duração: Instantâneo

A magia e sua oferenda, coloca você em contato com um deus ou um servo dos deuses. Você faz uma simples pergunta, visando uma meta específica, evento ou atividade a ocorrer dentro de até 7 dias. O Mestre dará uma resposta verdadeira. A resposta deve ser uma frase curta, um poema secreto ou um presságio.

A magia não leva em conta nenhuma possível circunstância que possa alterar o resultado, como o lançamento de uma magia adicional ou a perda ou ganho de um companheiro. Se você lançar a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro, de o resultado ser aleatório. O Mestre faz a jogada em segredo.

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.

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.

PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (alguns grãos de açúcar, alguns miolos de sementes e um filete de gordura) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Um enxame de gafanhotos mordedores preenche um raio esférico de 6 metros, centrado em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. A esfera se propaga em quinas. A esfera permanece enquanto durar a magia e sua área fornece ocultamento parcial. A área da esfera é considerada terreno difícil. Quando a área surge, cada criatura nela deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 4d10 de dano perfurante, ou metade se passar. Cada criatura também deve fazer um TR quando entrar na área da magia pela primeira vez no turno dela, ou se começar o turno dentro da área. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 5º.

MAGIAS DO CIRCULO DA MONTANHA

PATAS DE ARANHA [SPIDER CLIMB]

2º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma gota de betume e uma aranha) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Até o final da magia, uma criatura amigável que você toca recebe a habilidade de se mover para cima, para baixo, através de superfícies verticais e se mover de cabeça para baixo através de tetos, permitindo ficar com as mãos livres. O alvo também recebe deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento normal.

CRESCER ESPINHOS [SPIKE GROWTH]

2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (sete espinhos afiados ou sete pequenos galhos, uma afiada em um ponto) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

O chão em um raio de 6 metros centrado em um ponto dentro do alcance da magia, se contorce e dele brotam espinhos e cravos duros. A área se torna terreno difícil pela duração da magia. Quando uma criatura se move para dentro ou se move dentro da área, ela sofre 2d4 de dano perfurante para cada 1,5 metros percorrido. A transformação do chão é camuflada de modo que ele parece natural. Qualquer criatura que não possa ver a área na hora em que a magia foi lançada deve fazer um teste de Sabedoria (Percepção) contra a CD de suas magias, para reconhecer o terreno como perigoso antes de entrar nele.

RELÂMPAGO [LIGHTNING BOLT]

3º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (30 metros de alcance) Componentes: V, G, M (um bocado de pele e um bastão de âmbar, cristal ou vidro) Duração: Instantâneo

Um golpe de relâmpago formando uma linha de 30 metros por 1,5 metros de largura explode na direção que você escolher. Cada criatura na linha precisa fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 8d6 de dano elétrico, ou metade se passar. O relâmpago incendeia objetos inflamáveis na linha de alcance, desde que não estejam sendo vestidos ou carregados. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º.

MESCLAR-SE ÀS ROCHAS [MELD INTO STONE]

**3ª Nível Transmutação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G
Duração: 8 horas**

Você entra em um objeto ou superfície de rochas grande o suficiente para comportar completamente seu corpo, mesclando você e todo seu equipamento com as rochas até o término da magia. Usando seu movimento, você entra na rocha em um ponto que você possa tocar. Nada de sua presença permanece visível ou de outro modo detectável por qualquer sentido não mágico. Enquanto estiver mesclado à rocha, você não pode ver o que acontece fora dela e qualquer teste de Sabedoria (Percepção) que você fizer para ouvir sons do lado de fora, são feitos com desvantagem. Você permanece consciente da passagem do tempo e pode lançar magias em si mesmo enquanto estiver mesclado à rocha. Você pode usar seu movimento para sair da rocha no local onde entrou, o que encerra a magia. Do contrário, você não pode se mover. Um dano físico pequeno feito à rocha não fere você, mas uma destruição parcial ou uma alteração na sua forma (para uma extensão que não mais comporte a forma você) expõe você da pedra e lhe causa dano de 6d6 de concussão. A completa destruição da rocha (ou a transmutação dela em um tipo diferente de substância) expõe você, causando 50 pontos de dano de concussão. Se for expelido, você fica derrubado em um espaço desocupado mais próximo de onde ele entrou.

MOLDAR ROCHAS [STONE SHAPE]

**4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (barro mole, o qual deve ser trabalhado grosseiramente na forma do molde desejado do objeto feito de rocha)
Duração: Instantâneo**

Você toca um objeto feito de rochas de tamanho Médio ou menor, ou uma seção de rochas que não tenham mais do que 1,5 metros em qualquer de suas dimensões, e dá uma nova forma que se adeque ao seu propósito. Por exemplo, você pode moldar uma rocha grande na forma de uma arma, ídolo, cofre ou fazer uma pequena passagem através da parede, desde que a parede tenha menos do que 1,5 metros de espessura. Você também pode moldar uma porta feita de rocha ou a sua armação para selar a porta. O objeto que você criar pode ter até duas dobradiças e uma trava, mas detalhes mecânicos pequenos não são possíveis.

PELE ROCHOSA [STONESKIN]

4º 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: Concentração, dura até 1 hora

Esta magia torna a carne de uma criatura amigável que você tocar, em algo duro como pedra. Até o final da magia o alvo tem resistência ao dano de concussão, cortante e perfurante não mágicos.

CRIAR PASSAGEM [PASSWALL]

6º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma pitada de sementes de sésamo) Duração: 1 hora

Uma passagem surge em uma superfície de madeira, gesso ou pedra, em um ponto que você possa ver (como uma parede, um teto ou chão) e que esteja dentro do alcance da magia, e permanece durante a duração da mesma. Você escolhe as dimensões da abertura: até 1,5 metros de largura, até 3 metros de altura e até 6 metros de profundidade. A passagem não gera nenhum tipo de instabilidade à estrutura em sua volta. Quando a abertura desaparecer, qualquer criatura ou objeto ainda dentro da passagem criada pela magia, são expelidas com segurança para o espaço desocupado mais próximo à superfície na qual você lançou a magia.

MURALHA DE PEDRA [WALL OF STONE]

5º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um pequeno bloco de granito) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma parede não mágica de pedra sólida surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance da magia.

A parede possui 0,15 metros de espessura e é composta por dez painéis de 3x3 metros cada. Cada painel precisa estar contíguo a pelo menos outro painel. Alternativamente você pode criar um painel de 3x6 metros porém ele terá apenas 7,5 cm de espessura. Se a parede atravessar o espaço ocupado por uma criatura quando surgir, a criatura é empurrada para um dos lados da parede (à sua escolha). Se uma criatura ficar cercada por todos os lados da parede (ou pela parede e por outra superfície sólida) esta criatura poderá fazer um TR de Destreza. Se passar, ela pode usar sua reação para usar seu deslocamento, afim de não ficar emparedada. A parede pode ter a forma que você desejar, embora não possa ocupar o mesmo espaço como uma criatura ou objeto. A parede não precisa ser vertical ou estar sob qualquer tipo de fundação firme. Ela precisa, no entanto, fundir-se com e ser solidamente suportada por uma pedra existente. Assim, você pode criar esta magia para criar uma ponte sobre um abismo ou construir uma rampa. Se você criar um vão de até 6 metros de comprimento, ele deve reduzir pela metade o tamanho de cada painel, para criar uma sustentação. Você pode grosseiramente modelar a parede com o fim de criar ondulações, rampas e assim por diante. A parede é um objeto feito de pedra que pode ser danificado e atravessado. Cada painel tem CA 15 e 30 pontos de vida para cada 3 cm de espessura. Reduzir um painel para 0 pontos de vida o destrói podendo fazer com que entre em colapso o painel conectado a ele, segundo descrição do Mestre. Se você manter sua concentração durante toda a duração da magia, a parede se torna permanente e não pode ser cancelada. Caso contrário, a parede desaparece quando a magia acabar.

MAGIAS DO CIRCULO DO PANTANO

ESCURIDÃO [DARKNESS]

2º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, M (pele de morcego e um pouco de piche ou um pedaço de carvão) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Escuridão mágica surge de um ponto escolhido por você, preenchendo um raio esférico de 4,5 metros. A escuridão também se propaga nos cantos do ambiente. Uma criatura com visão no escuro não consegue ver através desta escuridão e nenhuma luz que não seja mágica pode iluminá-la. Se o ponto escolhido por você for um objeto que você esteja segurando, ou um objeto que não esteja sendo usado ou carregado, a escuridão emana deste objeto e se move juntamente com ele. Cobrir completamente a fonte da escuridão com um objeto opaco, como uma caixa ou um elmo, bloqueia a escuridão. Se qualquer área desta magia se sobrepor com uma área de luz criada por uma magia de 2º nível ou menor, a magia que criou a luz é dissipada.

FLECHA ÁCIDA DE MELF [MELF'S ACID ARROW]

2ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (uma folha moída de ruibarbo e um estômago de víbora) Duração: Instantâneo

Uma flecha verde e brilhante golpeia um alvo dentro do alcance da magia e explode em uma borrifada ácida. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância. Se acertar, o alvo sofre 4d4 de dano ácido imediato e 2d4 de dano ácido no final do seu próximo turno. Se errar, a flecha salpica o alvo com ácido causando metade do dano inicial e não causa dano no final do próximo turno do alvo. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano (ambos, o inicial e o posterior) aumenta em 1d4 para cada nível acima do 2º.

CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]

3ª Nível Transmutação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um pedaço de rolha) Duração: 1 hora

Esta magia concede a habilidade de se mover sobre superfícies líquidas – como água, ácido, lama, neve, areia movediça ou lava – como se estivesse se movendo em superfície sólida e inofensiva (criatura cruzando lava derretida ainda podem levar dano devido ao calor). Até 10 criaturas amigáveis que você possa ver dentro do alcance da magia ganham esta habilidade pela duração da magia. Se você tem como alvo uma criatura submersa em líquido, a magia emerge o alvo à superfície do líquido numa velocidade de 18 metros por rodada.

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 propaga 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.

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.

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.

PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (alguns grãos de açúcar, alguns miolos de sementes e um filete de gordura) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Um enxame de gafanhotos mordedores preenche um raio esférico de 6 metros, centrado em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. A esfera se propaga em quinas. A esfera permanece enquanto durar a magia e sua área fornece ocultamento parcial. A área da esfera é considerada terreno difícil. Quando a área surge, cada criatura nela deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 4d10 de dano perfurante, ou metade se passar. Cada criatura também deve fazer um TR quando entrar na área da magia pela primeira vez no turno dela, ou se começar o turno dentro da área. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 5º.

OBSERVAÇÃO [SCRYING]

5º 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 a 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.

MAGIAS DO CIRCULO SUBTERRANEO

PATAS DE ARANHA [SPIDER CLIMB]

2º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma gota de betume e uma aranha) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Até o final da magia, uma criatura amigável que você toca recebe a habilidade de se mover para cima, para baixo, através de superfícies verticais e se mover de cabeça para baixo através de tetos, permitindo ficar com as mãos livres. O alvo também recebe deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento normal.

TEIA [WEB]

2º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pouco de teia de aranha) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você cria uma massa espessa, uma teia pegajosa no ponto de sua escolha dentro do alcance da magia. A teia preenche uma área equivalente a um cubo de 6 metros a partir do ponto escolhido, enquanto durar a magia. A teia é considerada terreno difícil e obscurece a luz dentro da sua área. Se a teia não estiver sendo suportada por duas superfícies sólidas (como paredes ou árvores) ou estiver em camadas sobre o chão, parede e teto, a teia criada entre em colapso e a magia se encerra no começo do seu próximo turno. Teias em camadas sobre superfícies planas possuem uma profundidade de 1,5 metros. Cada criatura que comece seu turno dentro da teia, ou que entre nela durante seu turno deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura fica impedida, o tempo que durar a teia ou se for libertada. Uma criatura impedida pela teia pode usar sua ação para fazer um teste de Força contra a CD de suas magias. Se passar, não mais estará impedida. As teias são inflamáveis, qualquer cubo de 1,5 metros de teia que for exposto ao fogo se extingue em 1 rodada, causando 2d4 de dano flamejante a qualquer criatura que começar seu turno dentro do fogo.

FORMA GASOSA [GASEOUS FORM]

6º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (fogo e água benta) Duração: 8 horas

Você e até dez criaturas voluntárias que você possa ver, dentro do alcance da magia, assumem uma forma gasosa enquanto a magia durar, com uma aparência de traços de nuvem. Enquanto estiver na forma gasosa, uma criatura ganha deslocamento de voo de 90 metros e tem resistência ao dano de armas não mágicas. As únicas ações que uma criatura pode fazer nesta forma são as de Correr ou a de reverter para sua forma normal. Reverter para a forma normal leva 1 minuto. Durante este tempo, a criatura está incapacitada e não pode se mover. Até o término da magia, uma criatura pode reverter novamente para a forma gasosa, o que requer 1 minuto de transformação. Se uma criatura está em forma gasosa e voando quando o efeito se encerra, a criatura desce 18 metros por rodada, por 1 minuto até aterrissar com total segurança. Se ela não conseguir aterrissar depois de 1 minuto, a criatura entra em queda pela distância que restar até o solo.

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 propaga 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.

INVISIBILIDADE MAIOR [GREATER INVISIBILITY]

4ª 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.

MOLDAR ROCHAS [STONE SHAPE]

4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (barro mole, o qual deve ser trabalhado grosseiramente na forma do molde desejado do objeto feito de rocha) Duração: Instantâneo

Você toca um objeto feito de rochas de tamanho Médio ou menor, ou uma seção de rochas que não tenham mais do que 1,5 metros em qualquer de suas dimensões, e dá uma nova forma que se adeque ao seu propósito. Por exemplo, você pode moldar uma rocha grande na forma de uma arma, ídolo, cofre ou fazer uma pequena passagem através da parede, desde que a parede tenha menos do que 1,5 metros de espessura. Você também pode moldar uma porta feita de rocha ou a sua armação para selar a porta. O objeto que você criar pode ter até duas dobradiças e uma trava, mas detalhes mecânicos pequenos não são possíveis.

NÉVOA MORTAL [CLOUDKILL]

5ª Nível Conjuração Tempo de lançamento: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você cria uma névoa amarelo-esverdeada venenosa que preenche uma esfera de 6 metros de raio em um ponto à sua escolha dentro do alcance. A névoa espalha-se ao redor de quinas. Ela permanece por toda a duração ou até um vento forte dispersá-la, terminando a magia. A área é considerada de escuridão pesada. Quando uma criatura entra na área da magia pela primeira vez a cada turno ou começa o turno ali, ela deve fazer um teste de resistência de Constituição. A criatura sofre 5d8 de dano venenoso se falhar, e metade se passar no teste. Criaturas são afetadas até mesmo se prenderem a respiração ou se não precisarem respirar. A névoa move-se por até 3 metros para longe de você no começo do seu turno, rolando sobre a superfície do chão. O vapor, que é mais denso que o ar, afunda em depressões no chão, e até penetra por eventuais aberturas existentes ali. Em Níveis Superiores. Quando você lança essa magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano causado aumenta em 1d8 para cada espaço acima do 5º.

PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (alguns grãos de açúcar, alguns miolos de sementes e um filete de gordura) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Um enxame de gafanhotos mordedores preenche um raio esférico de 6 metros, centrado em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. A esfera se propaga em quinas. A esfera permanece enquanto durar a magia e sua área fornece ocultamento parcial. A área da esfera é considerada terreno difícil. Quando a área surge, cada criatura nela deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 4d10 de dano perfurante, ou metade se passar. Cada criatura também deve fazer um TR quando entrar na área da magia pela primeira vez no turno dela, ou se começar o turno dentro da área. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 5º.

TRUQUES

ARMA ABENÇOADA [SHILLELAGH]

Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (visco, uma folha de trevo e um porrete ou um cajado) Duração: 1 minuto

A madeira de uma clava ou um cajado que você estiver segurando é imbuída com poderes da natureza. Pela duração da magia, você pode usar seu atributo para lançar magia, ao invés de Força, para as jogadas de ataque e dano feitas corpo a corpo como esta arma, e o dado de dano da arma se torna d8. A arma também se torna mágica, caso ela já não seja. A magia termina se você lançar novamente a magia ou se ele soltar a arma.

CRIAR FOGUEIRA [CREATE BONFIRE]

Conjuração truque Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S Duração: Concentração até um minuto

Você cria uma fogueira em um local que você possa ver no chão. Até que a magia termine, a fogueira preenche um cubo de 2 metros. Qualquer criatura no espaço que você conjura a magia deve passar em um teste de resistência de destreza ou receber 1D8 de dano de fogo. Uma criatura também deve fazer um teste de resistência quando entra no espaço da fogueira ou quando termina seu turno dentro do espaço da fogueira. O dano da magia aumenta por 1D8 quando você atinge o 5º level (2d8), 11º level (3d8), e 17º level (4d8).

CONTROLAR CHAMAS [CONTROL FLAMES]

Transmutação truque Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: S Duração: instantâneo ou 1 hora (veja abaixo)

Você escolhe uma chama não-mágica que você possa ver e que caiba num cubo de 2 metros. Você a afeta em um dos seguintes modos: Você instantaneamente expande a chama em uma direção de 2 metros, desde que madeira ou outro combustível esteja presente no novo local. Você instantaneamente apaga chamas em um cubo de 2 metros. Você duplica ou diminui pela metade a área iluminada por uma fogueira, muda sua cor ou ambos. A mudança dura por 1 hora. Você causa aparições simples dentro das chamas, formas, criaturas, objetos inanimados, ou um lugar. As aparições duram por uma hora. Se você conjurar esta magia múltiplas vezes, você pode ter até 3 de seus efeitos ativos, usa uma ação para cancelar.

ULCERA DE GELO [FROSTBITE]

Evocação Truque Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S Duração: instantânea

Gelo se forma em uma criatura que você possa ver. O alvo deve fazer um teste de Resistência de constituição. Em um teste mal sucedido, o alvo recebe 1D6 de dano congelante, e tem desvantagem em ataques feitos com armas feitos até o final do seu próximo turno. O dano da magia aumenta em 1d6 quando você atinge o 5º level (2d6), 11º level (3d6), e 17º level (4d6).

RAJADA DE VENDO [GUST]

**Transmutação truque Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 10 metros Componentes: V, S
Duração: Instantâneo**

Você controla o ar ate um ponto em que você possa ver e que esteja ao alcance, criando um dos seguintes efeitos: Uma criatura media ou menor que você escolher deve ser bem sucedida em um teste de resistência de força ou ser empurrada 2 metros longe de você. Você empurra um objeto que não esta sendo segurado ou carregado e que pese menos que 2 kilos por 3 metros, o objeto não é empurrado com força suficiente para causar dano. Você causa um efeito inofensivo como folhas se mexendo, ou tecidos balançando.

PEDRA MAGICA [MAGIC STONE]

**Transmutação truque Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: toque Componentes: V, S
Duração: 1 minuto**

Você imbui de 1 a 3 pedras com magia. Você ou algum aliado pode fazer um ataque com uma das pedras jogando-as. Quando jogadas, você adiciona o seu modificador de lançador de magia, não de quem jogou. O dano é 1D6 + seus modificadores de habilidade. O dano é de contusão.

MOLDAR TERRA [MOLD EARTH]

**Transmutação truque Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 10 metros Componentes: S Duração:
Instantânea ou 1 hora (veja abaixo)**

Você escolhe uma porção de terra ou de pedra que você possa ver ao seu alcance e que caiba em um cubo de 2 metros. Você a manipula em um dos seguintes modos: você cava em qualquer direção de 2 metros sem causar dano. Você causa formas, cores e ambos a aparecer na terra, criando imagens, palavras ou padrões de imagens. A mudança dura por 1 hora. Você causa um terreno difícil se torne um terreno fácil e vice-versa.

MOLDAR AGUA [SHAPE WATER]

**Transmutação truque tempo para lançar magia: 1 ação alcance: 10 metros Componentes: S Duração:
Instantânea ou 1 hora (veja abaixo)**

Você molda um cubo d'água de 2 metros em um dos seguintes modos: sem causar dano você muda a direção da água ou muda ela de lugar. Você faz com que a água se torne animada e se mova nas formas que você quiser. Você muda a opacidade da água. Se não houver criaturas na água, você a congela

TROVÃO [THUNDERCLAP]

**Evocação truque Tempo para lançar magia: 1 ação alcance: você (1,5 metros de raio) Componentes: S
Duração: Instantânea**

Você cria um som trovejante, que pode ser ouvido a 30 metros de distancia. Toda criatura num raio de 1,5 metros deve fazer um teste de constituição. Caso falhe a criatura recebe 1d6 de dano de trovão. O dano da magia aumenta por 1d6 quando você atinge o 5º level (2d6), 11º level (3d6), e 17º level (4d6).

ARTE DOS DRUIDAS [DRUIDCRAFT]

**Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração:
Instantâneo**

Sussurrando para os espíritos da natureza, você cria um dos seguintes efeitos dentro do alcance da magia: Você cria um pequeno e inofensivo efeito sensorial que prevê qual clima tomará a localização você nas próximas 24 horas. O efeito pode se manifestar como um orbe dourado para céu limpo, uma nuvem para chuva, flocos de neve em queda para neve, e assim por diante. Este efeito dura por 1 rodada. Você pode instantaneamente fazer com que uma flor desabroche, uma semente vingue ou uma folha brote. Você cria um efeito sensorial instantâneo e inofensivo, como folhas caindo, uma lufada de vento, o som de um pequeno animal ou o odor suave de uma doninha. O efeito deve caber em um espaço equivalente a um cubo de 1,5 metros. Você instantaneamente ilumina ou extingue uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira

CHICOTE DE ESPINHOS [THORN WHIP]

Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (o caule de uma planta com espinhos) Duração: Instantâneo

Você cria um chicote longo, como uma vinha, coberto de espinhos que se lança ao seu comando contra uma criatura dentro do alcance da magia. Você faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, a criatura sofre 1d6 de dano perfurante, e se a criatura for de tamanho Grande ou menor, você puxa a criatura para perto de você a até 3 metros. O dano desta magia aumenta em 2d6 quando você alcança o 5º nível, 3d6 quando alcança o 11º nível e 4d6 quando alcança o 17º nível.

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.

CRIAR CHAMAS [PRODUCE FLAMES]

Truque Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração: 10 minutos

Uma chama trêmula aparece na sua mão. A chama permanece pela duração da magia e não causa dano nem a você nem ao seu equipamento. A chama ilumina uma luz plena em um raio de 3 metros e penumbra em 3 metros adicionais. A magia acaba se você dissipar a chama como uma ação ou se você lançá-la de novo. Você também pode fazer um ataque com a chama, mas se assim o fizer, a magia encerra. Quando você lança esta magia, ou como uma ação em um turno posterior, você pode ferir alguém com a chama a até 9 metros de você. Faça um ataque mágico à distância. Se acertar, o alvo sofre 1d8 de dano flamejante. O dano causado por esta magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

GUIA [GUIDANCE]

Truque Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você toca uma criatura amigável. Uma vez antes da magia se encerrar, o alvo pode jogar 1d4 e somar o resultado obtido em um teste de atributo à escolha do alvo. O dado pode ser jogado antes ou depois do resultado do teste de atributo. Após isto, a magia se encerra.

RAJADA DE VENENO [POISON SPRAY]

Truque Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Você estende sua mão na direção de uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia, e projeta uma rajada de gás nocivo da palma de sua mão. A criatura deve passar em um TR de Constituição ou sofre 1d12 de dano de veneno. O dano desta magia aumenta para 2d12 quando você alcança o 5º nível, 3d12 no 11º nível, e 4d12 no 17º nível.

RESISTÊNCIA [RESISTANCE]

Truque Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma miniatura de um manto) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você toca uma criatura amigável. Uma vez antes da magia terminar o alvo pode jogar 1d4 e adicionar o resultado a um TR de sua escolha. Ele pode jogar o dado antes ou depois de fazer a jogada de TR. Após isto a magia se encerra.

1º NÍVEL

ABSORVER ELEMENTOS [ABSORB ELEMENTS]

1º level abjuração tempo para lançar magia: 1 reação, que você faz ao levar dano Elemental mágico
Alcance: toque Componentes: S Duração: 1 round

Seu próximo ataque corpo a corpo adiciona 1D6 adicional do mesmo elemento mágico do ataque realizado contra você. Quando você lança essa magia como 2º nível e acima, você adiciona 1D6 para cada nível superior de magia.

LIGAÇÃO ANIMAL [BEAST BOND]

1º level adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, S, M (um pedaço de pelo enrolado em um tecido) Duração: Concentração, até 10 minutos

Você estabelece uma ligação telepática com um animal que seja amigável com você ou que esteja enfeitiçado por você. A magia falha se a inteligência da besta for 4 ou maior. Até que a magia se encerre, a ligação permanece ativa desde que você tenha a fera no seu campo de visão. Através da ligação, você e a besta se entendem, você pode mandar mensagens para a besta e ela pode responder com emoções simples. A besta ataca com vantagem qualquer criatura que esteja a 1,5 metros de você e que você possa ver.

LAMINA DE GELO [ICE KNIFE]

1º level de conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: S, M (uma gota d'água ou um pedaço de gelo) Duração: Instantâneo

Você cria um pedaço de gelo e joga ele em uma criatura dentro do alcance. Fazendo um ataque mágico a distancia. Se acertar, o alvo recebe 1D10 de dano perfurante. Acertando ou errando o pedaço de gelo explode. O alvo e cada criatura a 1,5 metros de onde o gelo explodiu deve fazer um teste de resistência de destreza ou receber 2D6 de dano de gelo. Em níveis superiores, o dano aumenta em 1D6 para cada nível superior de magia utilizado.

TREMOR DE TERRA [EARTH TREMOR]

1º level de evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque (9 metros de raio) Componentes: V, S Duração: Instantânea

Você causa um tremor de terra com um raio de 9 metros. Cada criatura a não ser você deve fazer um teste de resistência de destreza. Caso falhe, cada criatura recebe 1D6 de dano de contusão e é lançada ao chão. Caso o terreno seja terra solta ou pedras, ele se torna terreno difícil. Em níveis superiores, quando você lança essa magia em níveis superiores o dano aumenta em 1D6 para cada nível utilizado.

BOM FRUTO [GOODBERRY]

1º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um ramo de visco) Duração: Instantâneo

Até 10 frutos surgem na sua mão e são imbuídos com magia pela duração da magia. Uma criatura pode usar sua ação para comer um fruto. Comer um fruto restaura 1 ponto de vida e o fruto provê nutrição suficiente para manter uma criatura por um dia. Os frutos perdem sua potencialidade se elas não forem consumidas em até 24 horas após lançamento da magia.

CATIVAR ANIMAIS [ANIMAL FRIENDSHIP]

1º 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.

CONSTRIÇÃO [ENTANGLE]

1º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Ervas daninhas e vinhas emaranhadas brotam do chão em uma área de um quadrado de 6 metros de lado, de um ponto dentro do alcance da magia. Pela duração da magia, estas plantas tornam o chão um terreno difícil. Uma criatura que esteja na área no momento em que a magia for lançada deve fazer um TR de Força.

Se falhar, a criatura fica impedida pelas plantas emaranhadas até o término da magia. Uma criatura impedida pelas plantas pode usar sua ação para fazer um teste de Força contra a CD de suas magias. Se passar, ela se liberta. Quando a magia encerra, as plantas conjuradas murcham e somem.

CRIAR OU DESTRUIR ÁGUA [CREATE OR DESTROY WATER]

1ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma gota de água se estiver criando água ou pequenos grãos de areia se estiver destruindo) Duração: Instantâneo

Você cria ou destrói água. **Criar Água.** Você cria até 38 litros de água límpida e potável dentro do alcance da magia em um recipiente aberto. Alternativamente, a água pode cair como uma chuva em um espaço equivalente a um cubo de 9 metros dentro do alcance da magia, extinguindo chamas expostas na área.

Destruir Água. Você destrói até 38 litros de água em um recipiente dentro do alcance da magia. Alternativamente, Você pode destruir névoa em um espaço equivalente a um cubo de 9 metros dentro do alcance da magia. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode criar ou destruir 38 litros adicionais ou expandir o tamanho do cubo em 1,5 metros para cada nível acima do 1º.

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.

DETECTAR VENENO E DOENÇA [DETECT POISON AND DISEASE]

1ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma folha de teixo) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Pela duração da magia, você sente a presença da localização de venenos, criaturas venenosas e doenças a até 9 metros de você. Você também identifica o tipo de veneno, tipo de criatura venenosa ou tipo de doença, em cada caso. A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 0,3 metros de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma fina película de chumbo ou 0,9 metros de madeira 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.

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.

NÉVOA [FOG CLOUD]

1ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você cria um raio esférico de 6 metros centrado em um ponto dentro do alcance da magia. A esfera se propagada em quinas e sua área é considerada ocultamento total. Ela dura até o término da magia ou até que um vento moderado ou grande velocidade disperse a névoa (um vento de pelo menos 16 km por hora). **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o raio da neblina se expande em 6 metros 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.

PURIFICAR ALIMENTOS [PURIFY FOOD AND DRINK]

1º Nível Transmutação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Toda comida e bebida não mágica em um raio esférico de 3 metros, centrado no ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia, é purificado e seguramente livre de qualquer veneno ou doença.

SALTO [JUMP]

1ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma perna traseira de um gafanhoto) Duração: 1 minuto

Você toca uma criatura. A distância de pulo da criatura é triplicada até o término da magia.

2º NÍVEL

DEMONIO DE POEIRA [DUST DEVIL]

2º level de conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S, M (uma pitada de poeira) Duração: Concentração, ate 1 minuto

Escolha um cubo desocupado de ar com 1,5 metros que você possa ver. Uma força Elemental que se parece com um demônio de poeira aparece no cubo enquanto a magia durar. Qualquer criatura que terminar seu turno a 1,5 metros do demônio de poeira deve fazer um teste de resistência de força. Caso falhe no teste, a criatura recebe 1D8 de dano de contusão e são empurrados 3 metros. Caso seja bem sucedido, a criatura recebe metade do dano e não é empurrada. Como uma ação bônus você pode mover o demônio em qualquer direção por 18 metros. Em níveis superiores o dano aumenta em 1D8 para cada nível de magia utilizado acima do 2º.

VENTO DEFENSIVO [WARDING WIND]

2º nível de evocação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: toque Componentes: V Duração: Concentração, até 10 minutos

Um vento forte de 32 km/h se move com você e a seu redor, permanecendo centrado em você. O vento dura até a magia acabar. O vento tem os seguintes efeitos: ensurdece você e outras criaturas na área (9m).

Extingue chamas desprotegidas do tamanho de tochas ou menores. A área se torna terreno difícil para todas as criaturas que não forem você. Caso ataques a distancia passem por dentro ou por for a do vento, são feitos com desvantagem. Dispersa gases, vapores e neblina.

ANCORA TERRESTE [EARTHBIND]

2º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 100 metros Componentes: V Duração: Concentração, até um minuto

Escolha uma criatura que você possa ver. Faixas amarelas de energia mágicas envolvem a criatura. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência ou sua velocidade de voo (se tiver alguma) é reduzida a 0.

Uma criatura aérea desce a uma velocidade de 18 metros por rodada ou ate que chegue ao chão.

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.

CRESCER ESPINHOS [SPIKE GROWTH]

2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (sete espinhos afiados ou sete pequenos galhos, uma afiada em um ponto) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

O chão em um raio de 6 metros centrado em um ponto dentro do alcance da magia se contorce e dele brotam espinhos e cravos duros. A área se torna terreno difícil pela duração da magia.

Quando uma criatura se move para dentro ou se move dentro da área, ela sofre 2d4 de dano perfurante para cada 1,5 metros percorrido. A transformação do chão é camuflada de modo que ele parece natural. Qualquer criatura que não possa ver a área na hora em que a magia foi lançada deve fazer um teste de Sabedoria (Percepção) contra a CD de suas magias, para reconhecer o terreno como perigoso antes de entrar nele.

ENCONTRAR ARMADILHAS [FIND TRAPS]

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

*Você sente a presença de qualquer armadilha, dentro do alcance da magia, que esteja em sua linha de visão. Uma armadilha, para os propósitos desta magia, é algo que possa infligir um súbito ou inesperado efeito que você considere nocivo ou indesejável, que estava especificamente intencionada como tal quando feita pelo seu criador. Assim, a magia pode sentir uma área afetada pela magia *alarme*, *símbolo de proteção* ou uma armadilha mecânica, mas não pode revelar uma falha natural do piso, um teto instável ou um buraco escondido.*

Esta magia meramente revela que uma armadilha está presente. Você não descobre a localização de cada armadilha, mas você pode descobrir a natureza geral do perigo imposto pela armadilha que sentiu.

ESFERA FLAMEJANTE [FLAMING SPHERE]

2º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pouco de sebo, um pedaço de enxofre e uma pitada de pó de ferro) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Uma esfera de fogo de 1,5 metros de diâmetro, surge em um local desocupado à sua escolha, dentro do alcance da magia, e dura até o fim da magia. Qualquer criatura que terminar o seu turno a 1,5 metros da esfera deve fazer um TR de Destreza. Se falhar a criatura sofre 2d6 de dano flamejante, ou metade se passar. Como uma ação bônus, você pode mover a esfera

*a até 9 metros. Se você mover a esfera até um local ocupado por uma criatura, esta criatura deve fazer um TR de Destreza contra o dano da esfera, e a esfera para de se mover neste turno. Quando você move a esfera, você pode fazer com que ela ultrapasse barreiras de até 1,5 metros de e pular através de fossos de até 3 metros de largura. A esfera incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados e emana uma luz brilhante de 6 metros de raio, como também, uma penumbra de mais 6 metros de raio. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 2º.*

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.

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.

LÂMINA FLAMEJANTE [FLAME BLADE]

2º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma folha de sumagre) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você evoca uma lâmina flamejante em sua mão livre. A lâmina é similar em tamanho e forma à uma cimitarra e dura o tempo da magia. Se você soltar a lâmina, ela desaparece, mas você pode evocar a lâmina de novo como uma ação bônus. Você pode usar sua ação para fazer um ataque mágico corpo a corpo com a lâmina flamejante. Se acertar, o alvo sofre 3d6 de dano flamejante. A lâmina flamejante emana luz plena em um raio de 3 metros e penumbra em um raio adicional de 3 metros. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada dois níveis 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.

LUFADA DE VENTO [GUST OF WIND]

2ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (uma linha de 18 metros)

Componentes: V, G, M (a semente de uma leguminosa) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma linha de um forte vento com 18 metros de comprimento por 3 metros de largura irrompe de você em uma direção à sua escolha, enquanto a magia durar. Cada criatura que começar seu turno na linha deve passar em um TR de Força ou será empurrada 4,5 metros para longe de você na direção em que a linha seguir. Qualquer criatura na linha deve gastar 3 metros para cada 1,5 metros de deslocamento quando for se mover para perto você. A rajada dispersa gás ou vapor e extingue chama de velas, tochas e outras chamas similarmente desprotegidas na área. E faz com que chamas protegidas, como as de lanternas, movam-se de modo descontrolado, criando 50% de chance de extingui-las. Como uma ação bônus em cada turno seu, antes da magia acabar, você pode mudar a direção da linha de vento.

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.

PASSOS SEM PEGADAS [PASS WITHOUT TRACE]

2ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (cinzas de uma folha queimada de visco e um ramo de pinheiro) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Um véu de sombras e silêncio irradia de você, mascarando você e seus companheiros de serem detectados. Pela duração da magia, cada criatura que você escolher a até 9 metros de você, incluindo você, ganha +10 de bônus nos testes de Destreza (Furtividade) e não podem ser rastreados, exceto por meios mágicos. Uma criatura que recebe este bônus não deixa pra trás nenhuma pegada ou outros traços de sua passagem.

PELE DE ÁRVORE [BARKSKIN]

2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um punhado de casca de carvalho) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você toca uma criatura amigável. Até o término da magia a pele do alvo fica áspera, com a aparência de uma casca de árvore e a CA do alvo não pode ser menor que 16, independentemente do tipo de armadura que estava vestindo.

PROTEÇÃO CONTRA VENENOS [PROTECTION FROM POISON]

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

Você toca uma criatura. Se estiver envenenada, você neutraliza o veneno. Se mais de um veneno afligir o alvo, você neutraliza um veneno que ele saiba estar vigente ou neutraliza um veneno aleatoriamente. Enquanto a magia durar, o alvo tem vantagem nos testes de resistência contra ser envenenado e tem resistência ao dano venenoso.

RAIO LUNAR [MOONBEAM]

2º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um punhado de sementes da lua e um pedaço de feldspato) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

*Um feixe prateado de luz pálida imerge de um cilindro com um raio de 1,5 metros e 12 metros de altura, centrado em um ponto dentro do alcance da magia. Até o término da magia, uma penumbra preenche o cilindro. Quando uma criatura entra na área da magia pela primeira vez no começo do turno dela ou começa o seu turno dentro da área, ela é engolida por chamas fantasmagóricas que causam dores lancinantes, e deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 2d10 de dano radiante, ou metade do dano se passar. Um metamorfo faz o TR com desvantagem. Se ele falhar, ele automaticamente se reverte à sua forma normal e não pode assumir uma forma diferente até que saia da iluminação da magia. Em cada um de seus turnos, depois que lançar a magia, você pode usar uma ação para mover o feixe de luz em até 18 metros em qualquer direção. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 2º.*

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.

SENTIDO DAS BESTAS [BEAST SENSE]

2ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: G Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você toca uma besta amigável. Enquanto a magia durar, você pode usar sua ação para ver através dos olhos da besta e ouvir o que ela ouve, até usar sua ação para retornar aos seus sentidos normais. Enquanto você estiver percebendo através dos sentidos da besta, você ganha qualquer sentido especial possuído pela criatura, embora você esteja cego e surdo para o que acontece à sua volta.

VISÃO NO ESCURO [DARKVISION]

2º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (ou uma pitada de cenoura seca ou uma ágata) Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária para garantir a ela a habilidade de ver no escuro. Enquanto a magia durar, a criatura tem visão no escuro em um alcance de até 18 metros. Como uma ação bônus em seu turno, Você pode a luz em até 18 metros para um novo ponto dentro do alcance. 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.

3º NÍVEL

TERRA ERUPTANTE [ERUPTING EARTH]

3º nível de transmutação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 40 metros Componentes: V, S, M (um pedaço de obsidiana) Duração: Instantâneo

Escolha um ponto que você possa ver ao seu alcance no chão. Uma fonte de terra e pedra derretida surge num raio de 6 metros. Cada criatura nesta área deve fazer um teste de Resistência de destreza. A criatura recebe 3d12 de dano de contusão em um teste falho, ou metade do dano em um teste bem sucedido.

Adicionalmente, o chão se torna terreno difícil até que seja reparado. Cada 1,5 metros requerem 1 minuto para ser reparado via mãos nuas. Em níveis superiores, o dano aumenta em 1d12 em cada nível de magia superior quando se lança a magia

FLECHAS FLAMEJANTES [FLAME ARROWS]

3º nível de transmutação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, S Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma aljava contendo flechas ou virotes. Quando um alvo for acertado com um ataque a distância com uma dessas munições, ele recebe 1d6 de dano adicional de fogo. A magia se encerra naquela munição caso ela acerte ou erre o alvo, e a magia se encerra após 12 peças de munição tenham sido retiradas da aljava. Em níveis superiores a quantidade de munição aumenta em 2 para cada nível de magia superior que você usa.

MAREMOTO [TIDAL WAVE]

3º nível de conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 40 metros Componentes: V, S, M (uma gota de água) Duração: Instantâneo

Você conjura uma onda possa ver e ao alcance. A área pode ter até 9 metros de comprimento, até 3 metros de largura, e até 3 metros de altura. Cada criatura deve fazer um teste de Resistência de destreza. Caso falhe, a criatura recebe 4d8 de dano de contusão e é levada ao chão. Caso seja bem sucedida no teste, a criatura recebe apenas metade do dano e não é levada ao chão. A água se espalha por todo o chão, extinguindo todas as chamas que não estejam protegidas numa área de 9 metros.

PAREDE DE AGUA [WALL OF WATER]

3º nível de evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S, M (uma gota de água) Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma parede de água no chão onde você possa ver e que esteja ao alcance. A área pode ter até 9 metros de comprimento, até 3 metros de largura, e 30 cm de grossura, ou você pode fazer um círculo com 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura, e 30 cm de grossura. A parede desaparece quando a magia se encerra. O espaço da magia se torna terreno difícil. Qualquer ataque a distância feito através da parede é feito com desvantagem, qualquer dano de fogo que passe pela parede é diminuído pela metade. Magias que cause dano de gelo fazem com que a parede seja inteira congelada. Cada 1,5 metros da parede tem uma CA 5 e 15 hitpoints. Reduzindo uma parte congelada a 0 hitpoints a destrói. Quando uma parte é destruída, água da parede não a restaura.

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.

CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]

3ª Nível Transmutação(ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (um pedaço de rolha) Duração: 1 hora

Esta magia concede a habilidade de se mover sobre superfícies líquidas – como água, ácido, lama, neve, areia movediça ou lava – como se estivesse se movendo em superfície sólida e inofensiva (criatura cruzando lava derretida ainda podem levar dano devido ao calor). Até 10 criaturas amigáveis que você possa ver dentro do alcance da magia ganham esta habilidade pela duração da magia. Se você tem como alvo uma criatura submersa em líquido, a magia emerge o alvo à superfície do líquido numa velocidade de 18 metros por rodada.

CONVOCAR RELÂMPAGOS [CALL LIGHTNING]

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma nuvem de tempestade surge na forma de um cilindro, possuindo 3 metros altura por 18 metros de raio, centrado em um ponto que você possa ver, 30 metros exatamente acima de você. Esta magia falha se você não puder ver um ponto no ar aonde a nuvem de tempestade possa aparecer (por exemplo, se você estiver em uma sala que não possa acomodar a nuvem). Quando você lança a magia, você escolhe um ponto que possa ver, dentro do alcance da magia. Um relâmpago cai da nuvem até este ponto. Cada criatura a 1,5 metros do ponto deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 3d10 de dano elétrico, ou metade se passar. Em cada um de seus turnos, até o término da magia, você pode usar sua ação para evocar outro relâmpago do mesmo modo, mirando no mesmo ponto ou em outro diferente. Se você estiver em área externa já sob condições de uma tempestade quando você lançar esta magia, a magia dá o controle a você sobre a tempestade já existente ao invés de criar uma nova. Sob tais condições, o dano da magia aumenta em 1d10. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 3º.

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.*

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 *construção* 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.

INVOCAR ANIMAIS [CONJURE ANIMALS]

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você invoca espíritos feéricos que tomam a forma de bestas e surgem em espaços desocupados que você possa ver dentro do alcance. Você escolhe uma das seguintes opções para a invocação:

Uma besta de nível de desafio 2 ou menor, Duas bestas de nível de desafio 1 ou menor, Quatro bestas de nível de desafio ½ ou menor, Oito bestas de nível de desafio ¼ ou menor.

Cada besta é considerada feérica e desaparece quando cai a 0 pontos de vida ou quando a magia terminar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e aos seus aliados. Você joga a iniciativa para as criaturas invocadas como grupo, que agem em seus próprios turnos. Elas obedecem qualquer comando verbal que você anuncie para elas (nenhuma ação é requerida). Se você não emitir nenhum comando para elas, elas se defendem de criaturas hostis, do contrário, não fazem ações. O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de nível superior, você escolhe uma das seguintes opções de invocação descritas acima e mais criaturas surgem: o dobro se usar um espaço de magia de 5º nível, o

triplo se usar um espaço de magia de 7º nível e o quádruplo se usar um espaço de magia de 9º nível.

LUZ DO DIA [DAYLIGHT]

3ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: 1 hora

Um raio esférico de 18 metros emana de um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. A esfera emana luz em sua área, e também emana penumbra em uma área adicional de 18 metros. Se o ponto escolhido por você for um objeto que você esteja segurando, ou um objeto que não esteja sendo usado ou carregado, a luz emana deste objeto e se move juntamente com ele. Cobrir completamente a fonte da luz com um objeto opaco, como uma caixa ou um elmo, bloqueia a luz. Se qualquer área desta magia se sobrepor com uma área de escuridão criada por uma magia de 3º nível ou menor, a magia que criou a escuridão é dissipada.

MESCLAR-SE ÀS ROCHAS [MELD INTO STONE]

3ª Nível Transmutação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração: 8 horas

Você entra em um objeto ou superfície de rochas grande o suficiente para comportar completamente seu corpo, mesclando você e todo seu equipamento com as rochas até o término da magia. Usando seu movimento, você entra na rocha em um ponto que você possa tocar. Nada de sua presença permanece visível ou de outro modo detectável por qualquer sentido não mágico. Enquanto estiver mesclado à rocha, você não pode ver o que acontece fora dela e qualquer teste de Sabedoria (Percepção) que você fizer para ouvir sons do lado de fora, são feitos com desvantagem. Você permanece consciente da passagem do tempo e pode lançar magias em si mesmo enquanto estiver mesclado à rocha. Você pode usar seu movimento para sair da rocha no local onde entrou, o que encerra a magia. Do contrário, você não pode se mover. Um dano físico pequeno feito à rocha não fere você, mas uma destruição parcial ou uma alteração na sua forma (para uma extensão que não mais comporte a forma você) expelle você da pedra e lhe causa dano de 6d6 de concussão. A completa destruição da rocha (ou a transmutação dela em um tipo diferente de substância) expelle você, causando 50 pontos de dano de concussão. Se for expelido, você fica derrubado em um espaço desocupado mais próximo de onde ele entrou.

MURALHA DE VENTO [WIND WALL]

3ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um leque pequeno e uma pena de origem exótica) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Uma muralha de vento forte ergue-se do chão no ponto escolhido por você dentro do alcance da magia. Você pode fazer a muralha com até 15 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e 0,3 metros de espessura. Você pode moldar a muralha em qualquer modo que ele escolher, tão logo ela continue fazendo caminho através do solo. A muralha permanece enquanto durar a magia. Quando a muralha surge, cada criatura que estiver em sua área deve fazer um TR de Força. Uma criatura sofre 3d8 de dano de concussão se falhar no teste, ou metade do dano se passar. A força do vento mantém névoa, fumaça e outros gases em sua baía, impedindo assim sua passagem. Criaturas de tamanho Pequeno ou menor que voem ou objetos, não podem passar através da muralha. Soltos, matérias leves, trazidos à muralha, voam para cima. Flechas, virotes e outros projéteis comuns lançados contra alvos por detrás da muralha são defletidos para cima e automaticamente erram. (Pedregulhos lançados por gigantes ou armas de cerco, e projéteis similares não são afetados.) Criaturas em forma gasosa não podem atravessar a muralha.

NEVASCA [SLEET STORM]

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (uma pítada de poeira e algumas gotas de água) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Até o término da magia, uma chuva congelante e de granizo cai em um raio cilíndrico de 6 metros de altura por 12 metros de raio, centrado em um ponto escolhido por você quando lança a magia. A área possui ocultamento total e qualquer chama exposta na área é extinguida.

O chão na área é coberto com gelo escorregadio, tornando o terreno difícil. Quando uma criatura entra pela primeira vez no seu turno na área da magia ou começa seu turno dentro dela, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, fica derrubada. Se uma criatura estiver se concentrado dentro da área da magia, a criatura deve passar em um TR de Constituição contra a CD de suas magias ou perde a concentração.

PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY]

3ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 hora

Enquanto a magia durar, a criatura amigável que você tocar ganha resistência a um tipo de dano à sua escolha: ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante.

RESPIRAR NA ÁGUA [WATER BREATHING]

3ª Nível Transmutação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de vara de bambu ou um pouco de palha) Duração: 24 horas

Esta magia concede a até 10 criaturas amigáveis, que você possa ver dentro do alcance da magia, a habilidade para respirar debaixo d'água até o término da magia. Criaturas afetadas também retêm seu modo normal de respiração.

4º NÍVEL

BANIMENTO ELEMENTAL [ELEMENTAL BANE]

4º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, S Duração: Concentração até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver e esteja ao alcance, e escolha um tipo de dano: ácido, gelo, fogo, elétrico, or trovão. O alvo deve fazer um teste de Resistência de constituição ou será afetado pela magia durante sua duração. Ao início de cada turno, o alvo recebe 2d6 de dano do tipo escolhido. Em adição, o alvo perde a resistência aquele tipo de dano durante a duração da magia. Em níveis superiores você pode escolher uma criatura adicional por nível.

ESFERA AQUÁTICA [WATERY SPHERE]

4º nível de conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, S, M (uma gota de água) Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura uma esfera de água de 3 metros de raio em uma área que você possa ver. A esfera pode flutuar no ar por 3 metros. Qualquer criatura no espaço da esfera deve fazer um teste de Resistência de força. Em um teste bem sucedido a criatura é ejetada para um espaço desocupado. Uma criatura grande ou maior passa automaticamente no teste. Caso falhe a criatura é engolida pela esfera. Ao final de cada turno, a criatura presa pode repetir um teste. A esfera aprisiona 4 criaturas médias ou menores. Se a esfera aprisionar mais que 4 criaturas, uma criatura aleatória é ejetada para fora. Como uma ação você pode mover a esfera 9 metros por turno. Se a esfera for movida até um local sem chão, ela seguramente cai até o chão até ficar a 3 metros do chão. as criaturas dentro da esferas são movidas com ela. Você pode jogar a esfera com força em outras criaturas para forçar que o teste de Resistência seja feito, mas não mais do que uma criatura por turno. Quando a magia acaba a esfera se dissipa e apaga todas as chamas em um raio de 9 metros. Qualquer criatura dentro da esfera é ejetada e forçada ao chão.

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

CONTROLAR ÁGUA [CONTROL WATER]

4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (uma gota de água e uma pitada de poeira) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Até o final da magia, você controla qualquer água livre dentro de uma área à sua escolha, que possua a dimensão equivalente a um cubo de 30 metros. Você pode escolher qualquer um dos seguintes efeitos quando lançar esta magia. Como uma ação no seu turno, você pode repetir o mesmo efeito ou escolher uma diferente. **Inundação.** Você aumenta o nível de toda água parada na área em até 6 metros. Se a área for um litoral, a inundação transborda sobre a terra. Se você escolher uma área com um grande corpo de água, ao invés de criar uma inundação, você cria uma onda de 6 metros de altura, que corre de um lado ao outro da área e então quebra. Qualquer veículo de tamanho Enorme ou menor no caminho da onda, são levados com a onda até o outro lado. Qualquer veículo de tamanho Enorme ou menor atingido pela onda tem uma chance de 25% de virar. O nível da água permanece elevado até a magia encerrar, ou até você escolher um efeito diferente. Se este efeito produzir uma onda, a onda se repete no começo do seu próximo turno enquanto o efeito inundação durar. **Dividir Águas.** Você faz com que a água na área se mova separadamente e crie uma trincheira. A trincheira se estende através da área da magia, e a água separada forma uma parede de cada lado. A trincheira permanece até o término da magia ou até você escolher um efeito diferente. A água então preenche lentamente a trincheira durante a passagem da próxima rodada, até que o nível da água seja restaurado. **Definir Corrente.** Você faz com que a água corrente na área se mova em uma direção à sua escolha, mesmo que a água precise correr sobre obstáculos, subir paredes ou seguir outras direções improváveis. A água na área se move na direção escolhida por você, mas uma vez que ela se mova além da área da magia, ela continua sua corrente baseada nas condições do terreno. A água continua a se mover na direção escolhida por você até a magia encerrar ou até ele escolher um efeito diferente. **Vórtice.** Este efeito requer um corpo d'água de pelo menos um quadrado de 15 metros de lado e 7,5 metros de profundidade. Você cria um vórtice que se forma no centro da área, que tem em sua base 1,5 metros de largura, até 15 metros de largura no topo, e 7,5 metros de altura. Qualquer objeto ou criatura na água que esteja a até 7,5 metros do vórtice é puxado 3 metros. Uma criatura pode tentar nadar para fora do vórtice fazendo um teste de Força (Atletismo) contra a CD de resistência de suas magias. Quando uma criatura entra no vórtice pela primeira vez no começo do turno dela ou começa seu turno nele, ela deve fazer um TR de Força. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano de concussão e é pega pelo vórtice até a magia encerrar. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não é pega pelo vórtice. Uma criatura pega pelo vórtice pode usar sua ação para nadar para fora dele, como descrito acima, mas tem desvantagem nas jogadas de Força (Atletismo) para fazê-lo. A primeira vez de cada turno que um objeto entrar no vórtice, o objeto sofre 2d8 de dano de concussão. Este dano ocorre em cada rodada que o objeto permanecer no vórtice.

DEFINHAR [BLIGHT]

4ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Energia necromântica varre uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, à sua escolha, drenando seus fluidos e sua vitalidade. O alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, sofre 8d8 de dano necrótico ou metade se passar. Esta magia não surte efeito contra mortos-vivos ou construtos.

Se você tiver como alvo uma criatura do tipo planta ou uma planta mágica, o alvo deve fazer o TR com desvantagem e a magia causa dano máximo. Se você tiver como alvo uma planta não mágica que não seja uma criatura, como uma árvore ou um arbusto, o alvo não faz nenhum TR. Ele simplesmente seca e morre. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4º.

DOMINAR BESTAS [DOMINATE BEAST]

4ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você ilude um animal que você possa ver, dentro do alcance da magia. O animal deve passar em um TR de Sabedoria ou fica enfeitiçado pela duração da magia. Se você ou seus aliados estiverem lutando contra ele, ele tem vantagem no teste de resistência. Enquanto o animal está enfeitiçado, você possui um elo telepático com ele, desde que os dois estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar seu elo telepático para emitir comandos para a criatura enquanto estiver consciente (não requer ações), e ela fará o seu melhor para obedecer os seus comandos. Você pode especificar uma ação simples ou um curso geral de ações, tal como "Ataque aquela criatura", "Venha por aqui" ou "Pegue aquele objeto". Se a criatura completar a ordem e não receber mais nenhuma direção você, ela se defende, preservando-se com o melhor uso de suas habilidades. Você pode usar sua ação para ter controle preciso e total do alvo. Até o final de seu próximo turno, a criatura realiza somente as ações escolhidas por você e não fará nada que ele não permita. Durante este tempo, você pode também fazer com que a criatura faça uso de uma reação, mas isto requer que você use sua própria reação no lugar. Cada vez que o alvo sofrer dano, ele faz 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 5º nível, a duração da concentração aumenta para 10 minutos. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível, a duração da concentração aumenta para 1 hora. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, a duração da concentração aumenta para 8 horas.

INSETO GIGANTE [GIANT INSECT]

4º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração:

Concentração, dura até 10 minutos

Você transforma até 10 centopeias, três aranhas, cinco vespas ou um escorpião, dentro do alcance da magia, em versões gigantes de sua forma natural pela duração da magia. Uma centopeia se torna uma centopeia gigante, uma aranha se torna uma aranha gigante, uma vespa se torna uma vespa gigante e um escorpião se torna um escorpião gigante. Cada criatura obedece aos seus comandos verbais, e em combate elas agem no seu turno. O Mestre possui as estatísticas para estas criaturas e resolve suas ações e movimentos. Uma criatura permanece em seu tamanho gigante pela duração da magia, até cair a 0 pontos de vida, ou até você usar uma ação para dissipar o efeito. O Mestre pode permitir que você escolha diferentes alvos. Por exemplo, você transforma uma abelha, e sua versão gigante talvez possua as mesmas estatísticas de uma vespa gigante.

INVOCAR ELEMENTAIS MENORES [CONJURE MINOR ELEMENTAL]

4ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 27 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você invoca elementais que surgem em espaços desocupados que você possa ver, dentro do alcance da magia. Você escolhe uma das seguintes opções para a invocação: Um elemental de nível de desafio 2 ou menor, Dois elementais de nível de desafio 1 ou menor, Quatro elementais de nível de desafio ½ ou menor, Oito elementais de nível de desafio ¼ ou menor

*Um elemental invocado por esta magia desaparece quando cai a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerrar. Os elementais invocados são amigáveis a você e aos seus aliados. Você joga a iniciativa para os elementais invocadas como grupo, que agem em seus próprios turnos. Eles obedecem qualquer comando verbal que você anuncie para eles (nenhuma ação é requerida). Se você não emitir nenhum comando para eles, eles se defendem de criaturas hostis, do contrário, não fazem ações. O Mestre possui as estatísticas das criaturas. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de nível superior, você escolhe uma das seguintes opções de invocação descritas acima, e mais criaturas surgem: o dobro se usar um espaço de magia de 6º nível, e o triplo se usar um espaço de magia de 8º nível.*

INVOCAR SERES DA FLORESTA [CONJURE WOODLANDS BEINGS]

4ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um fruto azevinho por criatura invocada) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você invoca criaturas feéricas que surgem em espaços desocupados que você possa ver, dentro do alcance da magia. Você escolhe uma das seguintes opções para a invocação: Uma criatura feérica de nível de desafio 2 ou menor, Duas criaturas feéricas de nível de desafio 1 ou Menor, Quatro criaturas feéricas de nível de desafio ½ ou menor, Oito criaturas feéricas de nível de desafio ¼ ou menor. Uma criatura invocada desaparece quando cai a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerrar. As criaturas invocadas são amigáveis a você e aos seus aliados. Você joga a iniciativa para as criaturas invocadas como grupo, que agem em seus próprios turnos. Elas obedecem qualquer comando verbal que você anuncie para elas (nenhuma ação é requerida). Se você não emitir nenhum comando para elas, elas se defendem de criaturas hostis, do contrário, não fazem ações. O Mestre possui as estatísticas das criaturas. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de nível superior, você escolhe uma das seguintes opções de invocação descritas acima, e mais criaturas surgem: o dobro se usar um espaço de magia de 6º nível, e o triplo se usar um espaço de magia de 8º nível.

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.

MOLDAR ROCHAS [STONE SHAPE]

4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (barro mole, o qual deve ser trabalhado grosseiramente na forma do molde desejado do objeto feito de rocha)

Duração: Instantâneo

Você toca um objeto feito de rochas de tamanho Médio ou menor, ou uma seção de rochas que não tenham mais do que 1,5 metros em qualquer de suas dimensões, e dá uma nova forma que se adeque ao seu propósito. Por exemplo, você pode moldar uma rocha grande na forma de uma arma, ídolo, cofre ou fazer uma pequena passagem através da parede, desde que a parede tenha menos do que 1,5 metros de espessura. Você também pode moldar uma porta feita de rocha ou a sua armação para selar a porta. O objeto que você criar pode ter até duas dobradiças e uma trava, mas detalhes mecânicos pequenos não são possíveis.

MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]

4ª 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.

MURALHA DE FOGO [WALL OF FIRE]

4ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de fósforo) **Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

Você cria uma parede de fogo em uma superfície sólida dentro do alcance da magia. Você pode fazer uma parede com até 18 metros de largura, 6 metros de altura e 0,3 metros de espessura, ou uma parede circular com até 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 0,3 metros de espessura. A parede é opaca e permanece até o fim da magia. Quando a parede surge, cada criatura em sua área deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 5d8 de dano flamejante, ou metade se passar. Um dos lados da parede, escolhido por você quando lançar a magia, causa 5d8 de dano flamejante para cada criatura que terminar seu turno a até 3 metros de distância deste lado da parede ou dentro dela. Uma criatura sofre este mesmo dano quando entrar pela primeira vez em um turno ou terminar seu respectivo turno nela. O outro lado da parede não causa dano. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano aumente em 1d8 para cada nível acima do 4º.

PELE ROCHOSA [STONESKIN]

4ª 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: Concentração, dura até 1 hora**

Esta magia torna a carne de uma criatura amigável que você tocar, em algo duro como pedra. Até o final da magia o alvo tem resistência ao dano de concussão, cortante e perfurante não mágicos.

TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]

4ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (uma pitada de poeira e algumas gotas de água) **Duração: Instantâneo**

Uma chuva de gelo e granizo de forma cilíndrica caem no chão em um raio de 12 metros por 12 metros de altura, a partir de um ponto dentro do alcance da magia. Cada criatura dentro da área do cilindro precisa fazer um teste de TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano de concussão e 4d6 de dano congelante, ou metade do dano se passar. O granizo torna a área de efeito da tempestade em terreno difícil até o final do seu próximo turno. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano de concussão aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4º.

TERRENO ILUSÓRIO [HALLUCINATORY TERRAIN]

4ª 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.

VINHAS SUFOCANTES [GRASPING VINES]

4ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você invoca uma vinha que brota do chão em um espaço desocupado à sua escolha que você possa ver, dentro do alcance da magia. Quando você lança esta magia, você pode direcionar a vinha para ela se lançar em uma criatura que você possa ver a até 9 metros da vinha. A criatura deve passar em um TR de Destreza ou será puxada 6 metros diretamente em direção à vinha. Até o término da magia, você pode direcionar a vinha para se lançar na mesma criatura ou outra criatura como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

5º NÍVEL

CONTROLAR VENTOS [CONTROL WINDS]

5º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 91 metros Componentes: V, S Duração: Concentração, até 1 hora

Você controla o ar de um cubo de 30 metros que você possa ver ao seu alcance. Escolha um dos seguintes efeitos quando lançar a magia. O efeito dura até o término da magia ou até você cancelá-lo. Você pode usar sua ação para pausar ou retomar uma magia previamente pausada. LUFADA: o vento acelera em uma direção horizontal a sua escolha. Todos os ataques a distancia feitos que passarem pela corrente de ar sofrem desvantagem, e o terreno se torna difícil. CORRENTE DE VENTO: você causa uma corrente de vento que é soprada de cima para baixo do cubo. Ataques a distancia feitos que passem pelo cubo sofrem desvantagem. Uma criatura voadora que for atingida pelo cubo deve fazer um teste de Resistência de força. Caso falhe a criatura é jogada ao chão. VENTANIA: você faz com que vento sopra de baixo pra cima do cubo. Criaturas que terminem sua queda no cubo levam apenas metade do dano. Quando uma criatura faz um pulo vertical com o cubo, ela pode pular 3 metros adicionais.

TURBILHÃO [MAELSTROM]

5º nível de evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, S, M (papel ou folhas em formato de um funil) Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma massa de 1,5 metros de água aparece e revolve em um raio de 9 metros centrados em uma posição que você possa ver dentro do alcance. O ponto deve estar no chão ou em um corpo de água. Até que a magia se encerre a área se torna terreno difícil, e qualquer criatura que começar o turno lá deve ser bem sucedida em um teste de Resistência de força ou receber 6d6 de dano de contusão e ser empurrada 3 metros para o centro do turbilhão.

TRANSMUTAR PEDRA [TRANSMUTE ROCK]

5º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, S, M (argila e água) Duração: Instantâneo

Você escolhe uma área que você possa ver e que esteja ao alcance de 12 metros de pedra ou barro, e escolhe um dos seguintes efeitos. Transmutar pedra para barro. Pedras não mágicas na área se tornam barro do mesmo volume. Se for conjurada no chão, ele se torna lamacento e criaturas podem ser engolidas pelo chão.

Cada 30 centímetros que a criatura se mover dentro da lama custa 1,2 metros de movimento, e qualquer criatura no chão quando você conjurar a magia deve fazer um teste de Resistência de força. A criatura também deve fazer este teste toda a vez que começar ou terminar seu turno na área, ou apenas passar pelo local. Caso falhe no teste a criatura afunda na lama e fica restringida, apesar de poder usar uma ação para se libertar da constrição. Se você conjurar esta magia no teto, o barro cai. Qualquer criatura debaixo do barro deve fazer um teste de Resistência de destreza. A criatura recebe 4d8 de dano de contusão, ou metade em um teste bem concedido. Transmutar barro para pedra. Barro não mágico é transformado em pedras do mesmo volume. Qualquer criatura na área deve fazer um teste de Resistência de destreza. Caso falhe a criatura sofre constrição. Para se livrar a criatura deve fazer um teste de força (DC 20) ou causar 25 de dano a pedra ao seu redor. Caso seja bem sucedida no teste de destreza, a criatura escapa dos efeitos constritores.

ÂNCORA PLANAR [PLANAR BINDING]

5ª 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

CAMINHAR EM ÁRVORES [TREE STRIDE]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você ganha a habilidade de entrar em uma árvore e se mover de dentro dela para dentro de outra árvore do mesmo tipo a até 150 metros. Ambas as árvores devem estar vivas e ter ao menos seu tamanho. Você deve usar 1,5 metros de movimento para entrar em uma árvore. Você sabe instantaneamente a localização de todas as outras árvores do mesmo tipo a até 150 metros e, como parte do movimento usado para entrar na árvore, você pode ou passar para dentro de uma dessas árvores ou sair da árvore em que está. Você surge em um ponto à sua escolha dentro de 1,5 metros de distância da árvore que entrou. Você pode usar esta habilidade de transporte uma vez por rodada pela duração da magia. Você deve terminar cada um dos seus turnos do lado de fora de uma árvore.

CAMPO DE ANTIVIDA [ANTILIFE SHELL]

5ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (um raio de 3 metros) Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 hora

Uma barreira brilhante se expande de você até um raio de 3 metros em sua volta. A barreira se move com você, permanecendo centrada em você e mantendo fora todas criaturas, com exceção de mortos-vivos e construtos. A barreira dura até o término da magia. A magia previne que uma criatura, exceto as citadas acima, passe ou alcance algo através da barreira. No entanto a criatura pode lançar magias, fazer ataques à distância ou com armas longas que passem pela barreira. Se você se mover de um modo que force uma criatura a passar através da barreira, a magia é dissipada.

COMUNHÃO COM A NATUREZA [COMMUNE WITH NATURE]

5ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Você e a natureza se tornam um só por um breve período, dando a você o conhecimento sobre o território ao redor. Em um ambiente externo, a magia dá a você o conhecimento do território a até 4,8 quilômetros de distância. Em cavernas e outros cenários subterrâneos naturais, o limite do raio é de 90 metros. A magia não funciona onde a natureza foi remodelada por construções, como em masmorras e/ou cidades. Você recebe instantaneamente o conhecimento de até três fatos à sua escolha, sobre qualquer um dos seguintes assuntos, à medida que eles estão relacionados com a área: o terreno e corpos d'água, plantas predominantes, bem como minerais, animais e pessoas predominantes, poderosos seres celestiais, feéricos, infernais, elementais ou mortos-vivos, influência de outros planos de existência, construções. Por exemplo, você determina a localização de um poderoso morto-vivo na área, a localização da maior fonte segura de água potável e a localização das cidades mais próximas.

CONTÁGIO [CONTAGION]

5ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração: 7 dias

O seu toque inflige doença. Você deve fazer uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura dentro do seu alcance. Se acertar, você aflige a criatura com uma doença, à sua escolha, dentre as descritas abaixo. No final de cada turno do alvo, o mesmo deve fazer um TR de Constituição. Se o alvo falhar três vezes no TR, o efeito da doença passa a ter a duração descrita na magia e a criatura para de fazer os TR. Se o alvo tiver três sucessos no TR, a criatura se recupera da doença e a magia se encerra. Já que a magia induz uma doença natural no alvo, qualquer efeito que remova doenças ou de alguma maneira melhore a condição da doença, funciona sobre o alvo. Doença da Cegueira. Uma forte dor pressiona a mente do alvo e seus olhos ficam numa cor branca leitosa. A criatura tem desvantagem nos testes de Sabedoria, nos TR de Sabedoria e está cega. Febre Imunda. Uma febre violenta percorre o corpo da criatura. Ela tem desvantagem nos testes de Força, nos TR de Força e nas jogadas de ataque que usem o atributo Força. Mente Fervente. A mente da criatura fica febril. Ela tem desvantagem nos testes de Inteligência, nos TR de Inteligência, e a criatura se comporta como se estivesse sob efeito da magia confusão durante o combate. Apreensão. A criatura fica trêmula. Ela tem desvantagem nos testes de Destreza, nos TR de Destreza e nas jogadas de ataque que usem o atributo Destreza. Fim Sangrento. A criatura começa a sangrar incontrolavelmente. Ela tem desvantagem nos testes de Constituição, nos TR de Constituição. Logo, sempre que a criatura sofrer dano, ela fica paralisada até o final do seu próximo turno.

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.

INVOCAR ELEMENTAL [CONJURE ELEMENTAL]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (um incenso aceso para elemental do ar, argila mole para elemental da terra, enxofre e fósforo para elemental do fogo ou água e areia para elemental da água) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você invoca um servo elemental. Você escolhe uma área de ar, terra, fogo ou água, que preencha o equivalente a um cubo de 3 metros, dentro do alcance da magia. Um elemental de nível de desafio 5 ou menor, apropriado para área escolhida, surge em um espaço desocupado dentro da área cúbica de 3 metros.

Por exemplo, um elemental do fogo emerge de uma fogueira, um elemental da terra ergue-se do chão. O elemental desaparece quando cai a 0 pontos de vida ou quando a magia encerrar. O elemental é amigável a você e aos seus companheiros enquanto a magia durar. Você joga a iniciativa para o elemental, o qual possui seu próprio turno. Ele obedece qualquer comando verbal que você anuncie para ele (nenhuma ação é requerida). Se você não emitir nenhum comando para o elemental, ele se defende de criaturas hostis, do contrário, não faz ações. Se a sua concentração for quebrada, o Elemental não desaparece. Ao invés disso, você perde o controle sobre o elemental e ele se torna hostil para você e seus aliados e pode atacá-los. Um Elemental descontrolado não pode ser dispensado por você, e desaparece 1 hora após você o ter invocado. O Mestre possui as estatísticas do elemental. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o nível de desafio aumenta em 1 para cada nível acima do 5º

MURALHA DE PEDRA [WALL OF STONE]

5ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno bloco de granito) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma parede não mágica de pedra sólida surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance da magia.

A parede possui 0,15 metros de espessura e é composta por dez painéis de 3x3 metros cada painel precisa estar contíguo a pelo menos outro painel. Alternativamente você pode criar um painel de 3x6 metros porém ele terá apenas 7,5 cm de espessura. Se a parede atravessar o espaço ocupado por uma criatura quando surgir, a criatura é empurrada para um dos lados da parede (à sua escolha). Se uma criatura ficar cercada por todos os lados da parede (ou pela parede e por outra superfície sólida) esta criatura poderá fazer um TR

de Destreza. Se passar, ela pode usar sua reação para usar seu deslocamento, afim de não ficar emparedada. A parede pode ter a forma que você desejar, embora não possa ocupar o mesmo espaço como uma criatura ou objeto. A parede não precisa ser vertical ou estar sob qualquer tipo de fundação firme. Ela precisa, no entanto, fundir-se com e ser solidamente suportada por uma pedra existente. Assim, você pode criar esta magia para criar uma ponte sobre um abismo ou construir uma rampa. Se você criar um vão de até 6 metros de comprimento, ele deve reduzir pela metade o tamanho de cada painel, para criar uma

sustentação. Você pode grosseiramente modelar a parede com o fim de criar ondulações, rampas e assim por diante. A parede é um objeto feito de pedra que pode ser danificado e atravessado. Cada painel tem CA 15 e 30 pontos de vida para cada 3 cm de espessura. Reduzir um painel para 0 pontos de vida o destrói podendo fazer com que entre em colapso o painel conectado a ele, segundo descrição do Mestre. Se você manter sua concentração durante toda a duração da magia, a parede se torna permanente e não pode ser cancelada.

Caso contrário, a parede desaparece quando a magia acabar.

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 a 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.

PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (alguns grãos de açúcar, alguns miolos de sementes e um filete de gordura) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Um enxame de gafanhotos mordedores preenche um raio esférico de 6 metros, centrado em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. A esfera se propaga em quinas. A esfera permanece enquanto durar a magia e sua área fornece ocultamento parcial. A área da esfera é considerada terreno difícil. Quando a área surge, cada criatura nela deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 4d10 de dano perfurante, ou metade se passar. Cada criatura também deve fazer um TR quando entrar na área da magia pela primeira vez no turno dela, ou se começar o turno dentro da área. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 5º.

REENCARNAÇÃO [REINCARNATE]

5º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: Toque Componentes: V, G, M (óleos raros e unguentos que valham ao menos 1.000 po, os quais são consumidos pela magia) Duração: Instantâneo

Você toca um humanoide morto ou um pedaço de um humanoide morto. Considerando que aquela criatura esteja morta a não mais do que 10 dias, a magia forma um novo corpo adulto para ela e então invoca o espírito para entrar no corpo. Se a alma do alvo não estiver livre, ou se não for voluntária, a magia falha. A magia modela um novo corpo para a criatura habitá-lo, o que provavelmente faz com que a raça da criatura se modifique. O Mestre joga um d100 e consulta a tabela seguinte para determinar que forma a criatura terá quando for restaurada à vida, ou o Mestre escolhe a forma. **d100 Raça** 01-04 Draconato 05-13 Anão das Colinas 14-21 Anão das Montanhas 22-25 Elfo negro 26-34 Alto Elfo 35-42 Elfo da Floresta 43-46 Gnomo da Floresta 47-52 Gnomo das Rochas 53-56 Meio-Elfo 57-60 Meio-Orc 61-68 Halfling Pés-Leves 69-76 Halfling Robusto 77-96 Humano 97-00 Tiefling A criatura reencarnada se lembra de sua vida e suas experiências. Ela mantém suas capacidades que possuía em sua forma original, exceto as mudanças da raça original para a nova e traços raciais por consequência.

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

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

OSSOS DA TERRA [BONES OF THE EARTH]

6º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, S Duração: Instantâneo

Você cria 6 pilares de pedras que surgem do chão que você possa ver e que esteja ao alcance. Cada pilar é um cilindro com 1,5 metros de diâmetro e 9 metros de altura. O chão onde o pilar aparece deve ser largo o suficiente para ter o diâmetro total da magia, você pode mirar o chão debaixo de uma criatura de tamanho médio ou menor. Cada pilar tem CA 5 e 30 hit points. Quando reduzido a 0 hit points, o pilar vira entulho, e cria uma área de terreno difícil de 3 metros de raio. O entulho permanece até ser removido. Caso seja criado embaixo de uma criatura, ela deve ser bem sucedida em um teste de Resistência de destreza. A criatura pode escolher não ser bem sucedida no teste. Se um pilar for impedido de alcançar seu tamanho total de altura, a criatura recebe 6d6 de dano de contusão e é restringida. A criatura restringida pode fazer um teste de Resistência de força ou destreza (a escolha da criatura) contra o ND da magia. Caso seja bem sucedida a criatura não está mais restringida e deve se mover para fora do pilar ou cair dele. Você cria 2 pilares adicionais por nível superior de magia gasto.

TOMADA IGNEA [INVESTITURE OF FLAME]

6th-level transmutation Casting Time: 1 action Range: Self Components: V, S Duration: Concentration, up to 10 minutes

Chamas percorrem seu corpo, emanando luz em um raio de 9 metros e criando uma penumbra por mais 9 metros até o final da magia. As chamas não te machucam. Até que a magia seja encerrada você ganha os seguintes benefícios: você é imune a fogo e tem resistência contra gelo. Qualquer criatura que passar a 1,5 metros de você recebe 1d10 de dano de fogo. Você pode usar sua ação para criar uma linha de fogo de 4,5 metros de comprimento e 1,5 metros de largura em qualquer direção partindo de você. Cada criatura nessa linha deve fazer um teste de Resistência de destreza. A criatura recebe 4d8 de dano de fogo, ou metade do dano caso seja bem sucedida no teste.

TOMADA GÉLIDA [INVESTITURE OF ICE]

6º nível de transmutação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: toque Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Ate que a magia se encerre gelo se forma em seu corpo, te garantindo os seguintes benefícios: Você é imune a dano de gelo e tem Resistência a dano de fogo. Você pode se mover por terrenos difíceis criados por gelo ou neve sem gastar movimento extra. Em um raio de 3 metros a partir de você o terreno se torna escorregadio e difícil para outras criaturas que não sejam você. Você pode criar um cone de 4,5 metros a partir da sua localização. Cada criatura deve fazer um teste de Resistência de constituição. a criatura recebe 4d6 de dano de gelo ou metade do dano em um teste bem sucedido. a criatura que não passar no teste tem sua velocidade de deslocamento diminuída pela metade ate o começo do seu próximo turno.

TOMADA ROCHOSA [INVESTITURE OF STONE]

6º nível de transmutação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: toque Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Ate que a magia se encerre pedaços de pedra se grudam ao seu corpo, lhe garantindo os seguintes benefícios: você tem resistência a todo dano físico não mágico. Você pode usar sua ação para criar um pequeno terremoto de 4,5 metros de diâmetro centrado em você. Criaturas nessa área devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de destreza ou serem levadas ao chão. Você se move normalmente por terreno difícil causado por rochas ou madeiras. Você se move através de rochas solidas como se fosse ar, mas não pode terminar seu turno la. Caso você termine, você é ejetado para o local mais próximo, a magia se encerra e você é atordoado até o próximo turno.

TOMADA ZÉFIRA [INVESTITURE OF WIND]

6º nível de transmutação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: toque Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Ate o termino da magia vento cerca você e você ganha os seguintes benefícios: ataques físicos a distancia feitos contra você sofrem desvantagem. Você ganha 18 metros de deslocamento de voo. Se você ainda estiver voando quando a magia se encerrar você cai, a menos que tenha como prevenir isto. Você pode usar sua ação para criar um cubo de 4,5 metros de diâmetro a partir de você em um local que você possa ver a 18 metros. Cada criatura no local do cubo deve fazer um teste de Resistência de constituição. A criatura recebe 2d10 de dano de contusão, ou metade do dano caso seja bem sucedida no teste. Se uma criatura grande ou menor falhar no teste, ela é empurrada 3 metros para longe do centro do cubo.

PROTEÇÃO PRIMORDIAL [PRIMORDIAL WARD]

6º nível de abjuração tempo para lançar magia: 1 ação alcance: toque Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você ganha Resistência a acido, fogo, raio, e trovão até o termino da magia. Quando você recebe um destes tipos de dano você pode usar sua ação para escolher ser imune a este tipo de dano, incluindo o dano que acaba de receber. Caso você faça isso recebe imunidade a este tipo de dano ate o final do seu próximo turno, quando a magia se encerra.

BANQUETE DE HERÓIS [HEROES' FEAST]

6ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma gema incrustada no valor de pelos menos 1.000 po, que a magia consome) Duração: Instantâneo
Você traz à frente um grande banquete, incluindo magníficas comidas e bebidas. O banquete leva 1 hora para ser consumido e desaparece no final deste tempo. Os efeitos de seu beneficio não são ativos até que esta hora tenha acabado. Até 12 criaturas podem participar do banquete. Uma criatura participante do banquete ganha diversos benefícios. A criatura é curada de todas as doenças e venenos, se torna imune a veneno e a efeitos de medo e faz todos os TR de Sabedoria com vantagem. Seus pontos de vida máximos aumentam em 2d10, como também recupera a mesma quantidade de pontos de vida. Esses benefícios duram 24 horas.

CAMINHAR NO VENTO [WIND WALK]

6º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (fogo e água benta) Duração: 8 horas

Você e até dez criaturas amigáveis que possa ver, dentro do alcance da magia, assumem uma forma gasosa enquanto a magia durar, com uma aparência de traços de nuvem. Enquanto estiver na forma gasosa, uma criatura ganha deslocamento de voo de 90 metros e tem resistência ao dano de armas não mágicas. As únicas ações que uma criatura pode fazer nesta forma são Correr ou reverter para sua forma normal. Reverter para a forma normal leva 1 minuto. Durante este tempo, a criatura está incapacitada e não pode se mover. Até o término da magia, uma criatura pode reverter novamente para a forma gasosa, o que requer 1 minuto de transformação. Se uma criatura está em forma gasosa e voando quando o efeito se encerra, a criatura desce 18 metros por rodada, por 1 minuto até aterrissar, ato feito com total segurança. Se ela não conseguir aterrissar depois de 1 minuto, a criatura entra em queda pela distância que restar até o solo.

CURA COMPLETA [HEAL]

6ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Você escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia. Uma onda de energia positiva percorre a criatura, fazendo com que ela recupere 70 pontos de vida. Esta magia também encerra cegueira, surdez e qualquer doença que esteja afetando o alvo. Esta magia não tem efeito sobre construtos ou mortos-vivos. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, a quantidade de pontos de vida recuperados aumenta em 10 para cada nível acima do 6º.

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.

INVOCAR FEÉRICO [CONJURE FEY]

6ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 27 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você invoca uma criatura feérica de nível de desafio 6 ou menor, ou um espírito feérico que toma a forma de uma besta de nível de desafio 6 ou menor. Ele surge em um espaço desocupado que você possa ver, dentro do alcance da magia. A criatura feérica desaparece quando cai a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerrar. O feérico é amigável a você e aos seus companheiros enquanto a magia durar. Você joga a iniciativa para o feérico, o qual possui seu próprio turno. Ele obedece qualquer comando verbal que você anuncie para ele (nenhuma ação é requerida), desde que esses comandos não violem o alinhamento do feérico. Se você não emitir nenhum comando para o feérico, ele se defende de criaturas hostis, do contrário, não faz ações. Se a sua concentração for quebrada, o feérico não desaparece. Ao invés disso, você perde o controle sobre o feérico, e ele se torna hostil para você e seus aliados, e pode atacá-los. Um ser feérico descontrolado não pode ser dispensado por você, e desaparece 1 hora após você o ter invocado. O Mestre possui as estatísticas do feérico. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o nível de desafio aumenta em 1 para cada nível acima do 6º.

MOVER TERRA [MOVE EARTH]

6ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (uma lâmina de ferro e uma pequena bolsa contendo uma mistura de solos – barro, marga e areia) Duração: Concentração, dura até 2 horas

Você escolhe uma área de um terreno não maior do que 12 metros em seu lado. Você pode moldar lama, areia ou barro na área, da maneira que desejar enquanto a magia durar. Você pode elevar ou rebaixar o nível da área, criar ou preencher uma trincheira, criar ou desnivelar uma parede, ou formar um pilar. A extensão de tais mudanças não podem passar da metade da dimensão mais larga da área. Logo, se você afeta uma área de um quadrado de 12 metros de lado, você pode criar um pilar de até 6 metros de altura, aumentar ou diminuir o nível da área em até 6 metros, cavar ou encher uma trincheira com até 6 metros de profundidade, e assim por diante. Levam 10 minutos para que essas mudanças se completem. No final de cada 10 minutos que você gastou se concentrando na magia, você pode escolher uma nova área do terreno para afetar. Devido à transformação do terreno ocorrer de forma lenta, criaturas na área não podem normalmente ser presas ou machucadas pelo movimento do solo. Esta magia não pode manipular pedras naturais ou construções de pedra. Rochas e estruturas se ajustam para se acomodar ao novo terreno. O modo como você molda o terreno pode deixar a estrutura instável, fazendo com que ela possa entrar em colapso. Similarmente, esta magia não afeta diretamente o crescimento de plantas. A terra movida carrega as plantas junto com ela.

MURALHA DE ESPINHOS [WALL OF THORNS]

6ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um punhado de espinhos) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você cria uma muralha resistente, flexível, de moita emaranhada e encrespada com espinhos afiados. A muralha surge dentro do alcance da magia em uma superfície sólida e permanece pela duração da magia. Você escolhe fazer a muralha com até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metros de espessura, ou um círculo que tenha 6 metros de diâmetro e 6 metros de altura e 1,5 metros de espessura. A muralha bloqueia a linha de visão. Quando muralha de espinhos surge, cada criatura dentro da área deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, uma criatura sofre 7d8 de dano perfurante, ou metade se passar.

Uma criatura pode se mover através da muralha de espinhos, embora de modo lento e doloroso. Para cada 1,5 metros que a criatura andar atravessando a muralha, ela gasta 6 metros do seu movimento. Além disso, a primeira vez que uma criatura entrar na muralha de espinhos no turno ou terminar o turno dentro dela, a criatura deve fazer um TR de Destreza. Ela sofre 7d8 de dano cortante se falhar no teste, ou metade do dano se passar. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7ª ou superior, ambos tipos de dano aumentam em 1d8 para cada nível acima do 6º.

RAIO DE SOL [SUNBEAM]

6ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (uma linha de 18 metros) Componentes: V, G, M (uma lente de aumento) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Um raio de luz brilhante irradia da sua mão em uma linha longa de 1,5 metros de largura por 18 metros de comprimento. Cada criatura na linha deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, uma criatura sofre 6d8 de dano radiante e fica cega até o seu próximo. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não fica cega pela magia. Mortos-vivos e limos tem desvantagem no TR.

Você pode criar uma nova linha radiante, como uma ação, em qualquer turno, até que a magia acabe. Enquanto durar a magia, uma partícula de brilho radiante brilha na sua mão. Ela emana luz plena em um raio de 9 metros e penumbra em um raio adicional de 9 metros além da luz plena. Esta luz é considerada luz do sol.

TELEPORTE POR PLANTAS [TRANSPORT VIA PLANTS]

6ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V, G Duração: 1 rodada

Esta magia cria uma conexão mágica entre uma planta inanimada de tamanho Grande ou maior dentro do alcance da magia e outra planta, que esteja a qualquer distância no mesmo plano de existência. Você deve ter visto ou tocado a planta de destino ao menos uma vez anteriormente. Pela duração da magia, qualquer criatura pode pisar em uma planta alvo e sair na planta de destino usando 1,5 metros de movimento.

7º NÍVEL

FURACÃO [WHIRLWIND]

7º nível de evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 91 metros Componentes: V, M (um pedaço de feno) Duração: Concentração, até 1 minuto

Um furacão surge em um local que você especificar. O furacão tem 3 metros de raio, e 9 metros de altura.

Até que a magia se encerre você pode usar sua ação para mover o furacão por 9 metros pelo chão. O furacão suga qualquer objeto de médio porte ou menor que não esteja seguro e não suga nada que esteja sendo vestido por alguém. A criatura deve fazer um teste de Resistência de destreza toda a vez que começar terminar seu turno ou passar pelo furacão. A criatura recebe 10d6 de dano de contusão, ou metade do dano caso seja bem sucedida no teste. Qualquer criatura grande ou menor deve fazer um teste de Resistência de força ou se tornar restringida pelo furacão. Quando uma criatura inicia seu turno restringido pelo furacão é sugada 1,5 metros para dentro dele, a não ser que a criatura esteja no topo do furacão. A criatura restringida se mexe com o furacão e cai quando a magia se encerra a não ser que tenha meios de voar ou flutuar. Uma criatura restringida pode usar a ação dela para fazer um teste de Resistência de força ou destreza. Caso seja bem sucedida a criatura não está mais restringida pelo furacão e é jogada 3d6 × 3 metros para longe do furacão em uma direção aleatória.

MIRAGEM ARCANA [MIRAGE ARCANE]

7º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Até a 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.

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.

REVERTER GRAVIDADE [REVERSE GRAVITY]

7º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 30 metros

Componentes: V, G, M (um imã e limalhas de ferro) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Esta magia inverte a gravidade em um cilindro com um raio de 15 metros, por 30 metros de altura, centrado em um ponto dentro do alcance da magia. Todas as criaturas e objetos que não estiverem de algum modo presos ao chão, "caem" para cima e atingem o topo da área quando você lança esta magia. Uma criatura pode fazer um TR de Destreza para se segurar a um objeto fixo, o qual ela possa alcançar, evitando assim a queda. Se alguns objetos sólidos (como um teto) são encontrados na queda, objetos ou criaturas em queda sofrem os efeitos de como se estivessem em uma queda normal. Se um objeto ou criatura alcançar o topo da área sem bater em nada, ele permanece ali, oscilando levemente, enquanto durar a magia. No final da duração, objetos e criaturas afetadas caem de volta.

TEMPESTADE DE FOGO [FIRE STORM]

7º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Uma tempestade de lâminas de fogo rugindo surge na localização escolhida por você, dentro do alcance da magia. A área da tempestade consiste em 10 cubos de 3 metros que você pode ordenar como desejar. Cada cubo deve estar ao menos com uma face adjacente a outra face de outro cubo. Cada criatura na área deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, sofre 7d10 de dano flamejante, ou metade se passar. O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados. Se você escolher, plantas na área não são afetadas por esta magia

VIAGEM PLANAR [PLANAR SHIFT]

7º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um bastão de metal bifurcado, que valha ao menos 250 po, harmonizado a um plano de existência em particular)

Duração: Instantâneo

Você e até oito criaturas voluntárias que deem as mãos em um círculo, são transportados para um plano de existência diferente. Você especifica em termos comuns o destino dos alvos, como a Cidade de Bronze no Plano Elemental do Fogo ou o palácio de Dispaten no segundo nível dos Nove Infernos, e você e todos que trouxer com você, surgem nele ou em um local próximo. Se você estiver tentando ir até à Cidade de Bronze, por exemplo, você pode surgir na Rua de Aço, antes dos Portões de Cinzas ou surgir olhando para a cidade através do Oceano de Fogo, de acordo com a descrição do Mestre. Alternativamente, se você conhecer a sequência de símbolos de um círculo de teleporte de outro plano de existência, esta magia pode levar você para este círculo. Se o círculo de teleporte for pequeno demais para comportar todas as criaturas que você teleportou, elas surgem no espaço desocupado mais próximo do círculo. Você pode usar esta magia para banir criaturas não amigáveis para outro plano. Você escolhe uma criatura que possa tocar e faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, a criatura deve fazer um TR de Carisma. Se a criatura falhar no TR, ela é teleportada aleatoriamente para um local no plano de existência que você especificou. Uma criatura teleportada deste modo deve encontrar seu próprio modo de retornar ao seu plano original de existência.

8º NÍVEL

ANTIPATIA/SIMPATIA [ANTIPATHY/SYMPATHY]

8ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pedaço de alume de potássio encharcado em vinagre para o efeito de antipatia ou uma gota de mel para o efeito de simpatia) Duração: 10 dias

Esta magia atrai ou repele criaturas à sua escolha. Você escolhe dentro do alcance da magia, uma criatura ou objeto de tamanho Enorme ou menor, ou uma área que não seja maior do que um cubo de 60 metros. Então você especifica um tipo de criatura inteligente, como dragões vermelhos, goblins ou vampiros. Você aplica sobre o alvo uma aura que atrai ou repele especificamente o tipo de criatura escolhida, enquanto durar a magia. Você escolhe simpatia ou antipatia como efeito da aura. **Antipatia.** O encantamento faz com que as criaturas do tipo escolhido por você sintam uma necessidade de deixar a área e se afastar do alvo. Quando tal criatura puder ver o alvo ou se aproximar dele a uma distância de até 18 metros, a criatura deve passar em um TR de Sabedoria ou fica assustada. A criatura permanece assustada enquanto puder ver o alvo ou enquanto se mantiver a até 18 metros ou menos do alvo. Enquanto estiver assustada pelo alvo, a criatura usa seu movimento para se deslocar para o ponto seguro mais próximo do qual ela já não possa mais ver o alvo. Se a criatura se mover a mais do que 18 metros do alvo e não puder mais vê-lo, a criatura não mais estará assustada, mas a criatura ficará novamente assustada se retomar a visão sobre o alvo ou se se aproximar novamente a até 18 metros ou menos do alvo. **Simpatia.** O encantamento faz com que o tipo específico de criatura escolhida sinta uma intensa necessidade de se aproximar do alvo a no mínimo 18 metros de distância ou de um modo que possa vê-lo. Quando tal criatura ver o alvo ou se aproximar dele a no mínimo 18 metros de distância, a criatura deve ter um sucesso em um TR de Sabedoria ou usará o movimento em cada um de seus turnos para entrar na área ou se mover para alcançar o alvo. Quando a criatura assim o fizer, ela não poderá voluntariamente se afastar do alvo. Se o alvo ferir ou de alguma maneira machucar a criatura, a criatura afetada pode fazer um TR de Sabedoria para cancelar o efeito, como descrito acima. **Encerrando o Efeito.** Se uma criatura afetada encerra seu turno e não estiver dentro dos 18 metros de alcance do alvo ou não puder vê-lo, a criatura faz um TR de Sabedoria. Se passar, a criatura não está mais afetada pelo alvo e reconhece a sensação de atração ou repugnância como sendo mágica. Além disso, uma criatura afetada por esta magia, pode fazer outro TR de Sabedoria a cada 24 horas enquanto a magia persistir. Uma criatura que passar no TR contra este efeito fica imune ao mesmo por 1 minuto, depois deste tempo ela pode ser afetada novamente.

CONTROLAR O CLIMA [CONTROL WEATHER]

8ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Você (raio de 8 km)

Componentes: V, G, M (incenso aceso e punhados de terra e madeira, misturados em água)

Duração: Concentração, dura até 8 horas

Você toma controle do clima a até 8 km de distância de você enquanto a magia durar. Você deve estar em campo aberto para lançar esta magia. Mover-se para um local onde você não possua uma visão clara do céu encerrará prematuramente a magia. Quando você lança a magia, você muda as condições atuais do clima determinado pelo Mestre, baseado na estação do ano e condições climáticas atuais. Você pode mudar a condição climática, a temperatura e o vento. Leva-se 1d4 x 10 minutos para a nova condição fazer efeito. Uma vez feita, você pode mudar as condições novamente. Quando a magia terminar, o clima gradativamente volta ao normal. Quando você mudar as condições climáticas, encontre uma condição atual na tabela seguinte e altere o estágio em um, para cima ou para baixo. Quando você modificar o vento, ele pode mudar sua direção. Precipitação Estágio Condição 1 Limpo 2 Poucas Nuvens 3 Nublado ou Neblina 4 Chuva, granizo ou neve 5 Chuva torrencial, granizo conduzido ou nevasca Temperatura Estágio Condição 1 Calor insuportável 2 Quente 3 Mormaço 4 Ambiente 5 Frio 6 Frio Ártico Vento Estágio Condição 1 Calmo 2 Vento Moderado 3 Vento Forte 4 Ventania 5 Tempestade

ENFRAQUECER O INTELLECTO [FEEBLE MIND]

8ª 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.

EXPLOSÃO SOLAR [SUNBURST]

8º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (fogo e um pedaço de pedra do sol) Duração: Instantâneo

Uma brilhante luz do sol lampeja em um raio de 18 metros a partir do ponto dentro do alcance da magia escolhido por você. Cada criatura dentro da luz precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar a criatura sofre 12d6 de dano radiante e fica cega por 1 minuto. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não fica cega. Mortos-vivos e limos tem desvantagem no teste de resistência. Uma criatura cega por esta magia pode fazer outro TR de Constituição no final de cada turno, se passar não mais estará cega. Esta magia dispersa qualquer escuridão na área que tenha sido criada por magia.

FORMA ANIMAL [ANIMAL SHAPES]

8ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 24 horas

A magia permite a você transformar outras criaturas em bestas. Você escolhe qualquer número de criaturas amigáveis que possa ver dentro do alcance da magia. Você transforma cada alvo na forma de uma besta Grande ou menor com o nível de desafio 4 ou menor. Nos turnos subsequentes, você pode usar sua ação para dar novas formas às criaturas afetadas. A transformação dura até o termino da magia para cada alvo, até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. Você pode escolher diferentes formas para cada alvo. As estatísticas de jogo do alvo são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida, embora o alvo permaneça com seu alinhamento, valor de Inteligência, Sabedoria e Carisma. O alvo assume os pontos de vida da nova forma e quando retoma a forma natural, ele retoma os pontos de vida que possuía antes da transformação. Se a reversão for causada por ter caído a 0 pontos de vida, qualquer dano adicional é aplicado à forma natural. Desde que o dano excessivo não reduza a forma normal de criatura a 0 pontos de vida, ela não fica inconsciente. A criatura tem suas ações limitadas pela natureza de sua nova forma e não pode falar e nem lançar magias. O equipamento do alvo se funde à nova forma. O alvo não pode ativar, empunhar ou de qualquer outra maneira receber benefícios de qualquer equipamento.

TERREMOTO [EARTHQUAKE]

8º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 150 metros Componentes: V, G, M (um punhado de areia, uma rocha pequena e um pouco de argila) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você cria uma perturbação sísmica em um ponto do chão que possa ver, dentro do alcance da magia.

*Enquanto durar a magia, um intenso tremor irrompe através do chão em um raio de 30 metros, centrado a partir do ponto escolhido, e chacoalha as criaturas e estruturas em contato com o chão dentro desta área. O chão da área se torna terreno difícil. Cada criatura que estiver se concentrado no chão precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar, a concentração da criatura é quebrada. Quando você lança esta magia, e no final de cada turno se concentra nela, cada criatura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura fica derrubada. Esta magia tem efeitos adicionais, dependendo do terreno da área, como determinado pelo Mestre. **Fissuras.** Fissuras se abrem através da área da magia no próximo seu próximo turno, depois que você lançou a magia. Um total de 1d6 fissuras abrem em locais escolhidos pelo Mestre. Cada uma possui 1d10 x 3 metros de profundidade, 3 metros de largura, e se estende de uma ponta a outra da área da magia. Uma criatura que esteja dentro da área da fissura quando, no momento em que a fissura surgir, deve fazer um TR de Destreza ou cai dentro da fissura. Se passar, a criatura fica na borda da fissura uma vez que ela esteja aberta. Uma fissura que se abre entre estruturas, faz com que elas entrem em colapso automaticamente (ver abaixo). **Estruturas.** O tremor causa 50 pontos de dano de concussão para qualquer estrutura em contato com o chão na área, no momento em que você lança a magia e no início de cada um de seus turnos subsequentes, até a magia se encerrar. Se uma estrutura chegar a 0 pontos de vida, entra em colapso e potencialmente danifica outras estruturas próximas. Uma criatura que esteja a uma distância equivalente à metade da altura da estrutura, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 5d6 de dano de concussão, é derrubada e fica enterrada sob os escombros, requerendo um teste de Força (Atletismo) CD 20 como uma ação para poder escapar. O Mestre pode ajustar a CD para mais ou menos dependendo da natureza dos escombros. Se passar no TR de Destreza, a criatura sofre metade do dano, não fica derrubada e nem enterrada.*

TSUNAMI [TSUNAMI]

8º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Até à vista Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 6 rodadas

Uma muralha de água surge no plano existente em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. Você pode fazer uma muralha com até 90 metros de comprimento, 90 metros de altura e 15 metros de espessura. A muralha dura até o término da magia. Quando a muralha surge, cada criatura na área deve fazer um TR de Força. Se falhar, uma criatura sofre 6d10 de dano de concussão, ou metade do dano se passar. No começo de cada turno seu, depois do seu surgimento, a muralha, juntamente com qualquer criatura dentro dela, se move 15 metros para longe de você. Qualquer criatura de tamanho Enorme ou menor dentro da parede que fique no espaço da muralha quando ela se mover, deve ter sucesso em um TR de Força ou sofre 5d10 de dano de concussão. Uma criatura pode sofrer este dano uma vez por rodada. No final de cada turno, a altura da muralha se reduz em 15 metros, e o dano que as criaturas recebem da magia nas rodadas subsequentes é reduzido em 1d10. Quando a muralha chega a 0 de altura, a magia se encerra.

Uma criatura atingida pela muralha pode se mover com natação. Devido à força da onda, no entanto, a criatura deve ter sucesso em um teste de Força (Atletismo) contra a CD de suas magias, para que consiga se mover. Se o teste falhar, a criatura não pode se mover. Uma criatura que se mova para fora da área cai no chão.

9º NÍVEL

ALTERAR FORMA [SHAPECHANGE]

9º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você

Componentes: V, G, M (um diadema de jade que valha ao menos 1.500 po, o qual você precisa pôr na cabeça antes de lançar a magia) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você assume a forma de uma criatura diferente pela duração da magia. A nova forma pode ser de qualquer criatura com um nível de desafio igual ou menor que o seu nível. A criatura não pode ser um morto-vivo ou um construto, e você deve ter visto o tipo de criatura ao menos uma vez. Você se transforma em uma forma proporcional da criatura, sem qualquer nível de classe ou traço da criatura. As suas estatísticas de jogo são substituídas pelas estatísticas da criatura escolhida, embora você mantenha sua tendência e valores de atributos de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você também mantém todas as suas perícias e proficiências de teste de resistência, além de ganhar os da criatura. Se a criatura tiver a mesma proficiência que você e o bônus listado em suas estatísticas for maior que o seu, você deve usar o bônus da criatura. Você não pode usar nenhuma ação lendária ou ações de covil da nova forma. Você assume os pontos de vida da nova forma. Quando revertido para sua forma normal, você 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 sua forma original. Desde que o dano excedido também não subtraia os pontos de vida da forma original para 0, você não cai inconsciente. Você retém o benefício de qualquer talento de sua classe, raça ou outra fonte e pode fazer uso dele, considerando que a nova forma seja fisicamente capaz de fazê-lo. Você não pode usar nenhum sentido especial que possua (visão no escuro, por exemplo) a menos que a nova forma também possua o sentido. Você pode falar apenas se a criatura também puder falar. Quando você se transforma, você escolhe se seus equipamentos caem ao chão, se fundem à nova forma ou fica vestido e equipado com eles. Equipamentos vestidos tem sua função normal. O Mestre determina se a nova forma tem meios práticos de vestir o equipamento, baseando-se no formato e tamanho da criatura. O seu equipamento não pode se moldar ou alterar seu tamanho para atender à sua nova forma, e qualquer equipamento que não se comportar à nova forma, deve ser jogado ao chão ou fundido à nova forma. Equipamentos fundidos não têm efeitos. Durante a duração desta magia, você pode usar sua ação para assumir uma forma diferente, seguindo as mesmas regras e restrições para a forma original, com uma exceção: se a nova forma possui mais pontos de vida que os pontos de vida atuais da forma atual, eles permanecem no mesmo valor.

RESSURREIÇÃO VERDADEIRA [TRUE RESURRECTION]

9º Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma borrifada de água benta e diamantes que valham ao menos 25.000 po, que são consumidos pela magia)

Duração: Instantâneo

Você toca uma criatura que tenha morrido há não mais do que 200 anos e que tenha morrido por qualquer motivo que não velhice. Se o espírito da criatura estiver livre e for voluntária, a criatura é restaurada à vida com todos os seus pontos de vida. Esta magia fecha todos os ferimentos, neutraliza qualquer veneno, cura todas as doenças e cura qualquer maldição que afetasse a criatura quando ela morreu. Esta magia regenera órgãos e membros danificados ou decepados. A magia pode até mesmo prover um novo corpo a criatura caso o original não mais exista, neste caso você precisa dizer o nome da criatura para trazê-la de volta. A criatura então aparece em um espaço desocupado à sua escolha a até 3 metros de você.

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.

TEMPESTADE DA VINGANÇA [STORM OF REVENGE]

9º Nível conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Até à vista Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Uma tempestade carregada de nuvens se forma, centrada em um ponto que você possa ver, propagando-se em um raio de 108 metros, relampejando na área, ao som de trovões e ventos fortes. Cada criatura sob a nuvem da tempestade quando ela surge (a não mais do que 1500 metros abaixo da nuvem) deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, uma criatura sofre 2d6 de dano trovejante e fica surda por 5 minutos. Cada rodada que você mantiver a concentração nesta magia, a tempestade produz efeitos adicionais em seu turno.

Rodada 2. *Chuva ácida cai da nuvem. Cada criatura e objeto sob a nuvem sofre 1d6 de dano ácido.* **Rodada 3.** *Você evoca seis relâmpagos da nuvem para golpear seis criaturas ou objetos sob a nuvem à sua escolha. Uma criatura ou objeto escolhido não pode ser golpeado por mais de um relâmpago. Uma criatura golpeada deve fazer um TR de Destreza. A criatura sofre 10d6 de dano elétrico se falhar no teste, ou metade se passar.*

Rodada 4. *Chuva de granizo cai da nuvem. Cada criatura sob a nuvem sofre 2d6 de dano de concussão.*

Rodada 5-10. *Rajadas e chuva congelante caem sobre a área sob a nuvem. A área se torna terreno difícil e possui ocultamento total. Cada criatura na área sofre 1d6 de dano de gelo. Armas de ataque à distância são funcionam nesta área. O vento e a chuva contam como uma severa distração para os propósitos de manter a concentração sobre uma magia. Finalmente, rajadas de vento forte (em torno de 32 km/h a 80 km/h) automaticamente dispersam névoa, brumas e fenômenos similares na área, sejam mundanos ou mágicos.*