

# TOMO DO BRUXO



## Sumário

<b>MAGIAS EXPANDIDAS DO FEÉRICO.....</b>	<b>6</b>
<b>FOGO DAS FADAS [FAERIE FIRE] .....</b>	<b>6</b>
<b>SONO [SLEEP].....</b>	<b>6</b>
<b>ACALMAR EMOÇÕES [CALM EMOTIONS].....</b>	<b>7</b>
<b>FORÇA FANTASMAGÓRICA [PHANTASMAL FORCE] .....</b>	<b>7</b>
<b>AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH].....</b>	<b>8</b>
<b>PISCAR [BLINK].....</b>	<b>8</b>
<b>DOMINAR BESTA [DOMINATE BEAST].....</b>	<b>9</b>
<b>INVISIBILIDADE MAIOR [GREATER INVISIBILITY] .....</b>	<b>9</b>
<b>DOMINAR PESSOA [DOMINATE PERSON] .....</b>	<b>10</b>
<b>SIMILARIDADE [SEEMING] .....</b>	<b>11</b>
<b>MAGIAS EXPANDIDAS DO INFERNAL .....</b>	<b>12</b>
<b>COMANDO [COMMAND].....</b>	<b>12</b>
<b>MÃOS FLAMEJANTES [BURNING HANDS] .....</b>	<b>12</b>
<b>CEGUEIRA/SURDEZ [BLINDNESS/DEAFNESS].....</b>	<b>13</b>
<b>RAIO ARDENTE [SCORCHING RAY].....</b>	<b>13</b>
<b>BOLA DE FOGO [FIREBALL].....</b>	<b>13</b>
<b>NUVEM FÉTIDA [STINKING CLOUD].....</b>	<b>14</b>
<b>ESCUDO DE FOGO [FIRE SHIELD] .....</b>	<b>14</b>
<b>MURALHA DE FOGO [WALL OF FIRE].....</b>	<b>14</b>
<b>COLUNA DE CHAMAS [FLAME STRIKE].....</b>	<b>15</b>
<b>SANTIFICAR [HOLLOW].....</b>	<b>16</b>
<b>MAGIAS EXPANDIDAS DO GRANDE ANTIGO.....</b>	<b>17</b>
<b>SUSSURROS DISSONANTES [DISSONATE WHISPERS] .....</b>	<b>17</b>
<b>RISO HISTÉRICA DE TASHA [TASHA'S HIDEOUS LAUGHTER].....</b>	<b>17</b>
<b>DETECTAR PENSAMENTOS [DETECT THOUGHTS] .....</b>	<b>18</b>
<b>FORÇA FANTASMAGÓRICA [PHANTASMAL FORCE] .....</b>	<b>19</b>
<b>CLARIVIDÊNCIA [CLAIRVOYANCE].....</b>	<b>19</b>
<b>ENVIAR MENSAGEM [SENDING].....</b>	<b>20</b>
<b>DOMINAR BESTAS [DOMINATE BEAST].....</b>	<b>20</b>
<b>TENTÁCULOS NEGROS DE EVARD [EVARD'S BLACK TENTACLES].....</b>	<b>21</b>
<b>DOMINAR PESSOAS [DOMINATE PERSON].....</b>	<b>21</b>
<b>TELECINÉSIA [TELEKINESIS].....</b>	<b>22</b>
<b>TRUQUES .....</b>	<b>22</b>
<b>CRIAR FOGUEIRA [CREATE BONFIRE].....</b>	<b>22</b>
<b>ULCERA DE GELO [FROSTBITE] .....</b>	<b>23</b>
<b>PEDRA MÁGICA [MAGIC STONE] .....</b>	<b>23</b>
<b>TROVÃO [THUNDERCLAP].....</b>	<b>23</b>

<i>AMIGOS [FRIENDS]</i> .....	23
<i>ATAQUE CERTEIRO [TRUE STRIKE]</i> .....	24
<i>ESCUDO DE LÂMINAS [BLADE WARD]</i> .....	24
<i>ILUSÃO MENOR [MINOR ILLUSION]</i> .....	24
<i>RAJADA DE VENENO [POISON SPRAY]</i> .....	24
<i>MÃOS MÁGICAS [MAGE HAND]</i> .....	25
<i>PRESTIDIGITAÇÃO [PRESTIDIGITATION]</i> .....	25
<i>RAJADA MÍSTICA [ELDRITCH BLAST]</i> .....	25
<i>TOQUE MACABRO [CHILL TOUCH]</i> .....	26
<i>1º NÍVEL</i> .....	26
<i>ARMADURA DE AGATHYS [ARMOR OF AGATHYS]</i> .....	26
<i>BRAÇOS DE HADAR [ARMS OF HADAR]</i> .....	26
<i>COMPREENDER IDIOMAS [COMPREHEND LANGUAGES]</i> .....	27
<i>CONTRAGOLPE INFERNAL [HELLISH REBUKE]</i> .....	27
<i>ENFEITIÇAR PESSOAS [CHARM PERSON]</i> .....	27
<i>ESCRITA ILUSÓRIA [ILLUSORY SCRIPT]</i> .....	28
<i>PRAGUEJAR [HEX]</i> .....	28
<i>PROTEÇÃO CONTRA O BEM E O MAL [PROTECTION FROM EVIL AND GOOD]</i> .....	29
<i>RAIO DA BRUXA [WITCH BOLT]</i> .....	29
<i>RECUO ACELERADO [EXPEDITIOUS RETREAT]</i> .....	29
<i>SERVO INVISÍVEL [UNSEEN SERVANT]</i> .....	30
<i>2º NÍVEL</i> .....	30
<i>ÂNCORA TERRESTRE [EARTHBIND]</i> .....	30
<i>CATIVAR [ENTHRAL]</i> .....	30
<i>COROA DA LOUCURA [CROWN OF MADNESS]</i> .....	31
<i>DESPEDAÇAR [SHATTER]</i> .....	31
<i>ESCURIDÃO [DARKNESS]</i> .....	31
<i>IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]</i> .....	32
<i>INVISIBILIDADE [INVISIBILITY]</i> .....	32
<i>NUVEM DE ADAGAS [CLOUD OF DAGGERS]</i> .....	32
<i>PASSO DAS BRUMAS [MISTY STEP]</i> .....	32
<i>PATAS DE ARANHA [SPIDER CLIMB]</i> .....	33
<i>RAIO DO ENFRAQUECIMENTO [RAY OF ENFEEBLEMENT]</i> .....	33
<i>REFLEXOS [MIRROR IMAGE]</i> .....	33
<i>SUGESTÃO [SUGGESTION]</i> .....	34
<i>3º NÍVEL</i> .....	34
<i>CÍRCULO MÁGICO [MAGIC CIRCLE]</i> .....	34
<i>CONTRAMAGIA [COUNTERSPELL]</i> .....	35
<i>DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]</i> .....	35

<i>FOME DE HADAR [HUNGER OF HADAR]</i> .....	35
<i>FORMA GASOSA [GASEOUS FORM]</i> .....	36
<i>IDIOMAS [TONGUES]</i> .....	36
<i>IMAGEM MAIOR [MAJOR IMAGE]</i> .....	37
<i>MEDO [FEAR]</i> .....	37
<i>PADRÃO HIPNÓTICO [HYPNOTIC PATTERN]</i> .....	38
<i>REMOVER MALDIÇÃO [REMOVE CURSE]</i> .....	38
<i>TOQUE VAMPÍRICO [VAMPIRIC TOUCH]</i> .....	38
<i>VOO [FLY]</i> .....	39
<i>4º NÍVEL</i> .....	39
<i>BANIMENTO ELEMENTAL [ELEMENTAL BANE]</i> .....	39
<i>BANIMENTO [BANISHMENT]</i> .....	39
<i>DEFINHA [BLIGHT]</i> .....	40
<i>PORTA DIMENSIONAL [DIMENSIONAL DOOR]</i> .....	40
<i>TERRENO ILUSÓRIO [HALLUCINATORY TERRAIN]</i> .....	41
<i>5º NÍVEL</i> .....	41
<i>CONTATO EXTRAPLANAR [CONTACT OTHER PLANE]</i> .....	41
<i>IMOBILIZAR MONSTROS [HOLD MONSTER]</i> .....	42
<i>OBSERVAÇÃO [SCRYING]</i> .....	42
<i>SONHO [DREAM]</i> .....	43
<i>6º NÍVEL</i> .....	44
<i>TOMADA IGNEA [INVESTITURE OF FLAME]</i> .....	44
<i>TOMADA GÉLIDA [INVESTITURE OF ICE]</i> .....	44
<i>TOMADA ROCHOSA [INVESTITURE OF STONE]</i> .....	44
<i>TOMADA ZÉFIRA [INVESTITURE OF WIND]</i> .....	45
<i>CARNE PARA PEDRA [FLESH INTO STONE]</i> .....	45
<i>CÍRCULO DA MORTE [CIRCLE OF DEATH]</i> .....	45
<i>CRIAR MORTOS-VIVOS [CREATE UNDEAD]</i> .....	46
<i>INVOCAR FEÉRICO [CONJURE FEY]</i> .....	47
<i>OLHAR VORAZ [EYEBITE]</i> .....	47
<i>PORTÃO ARCANO [ARCANE GATE]</i> .....	48
<i>SUGESTÃO EM MASSA [MASS SUGGESTION]</i> .....	48
<i>VISÃO DA VERDADE [TRUE SEEING]</i> .....	49
<i>7º NÍVEL</i> .....	49
<i>CUBO DE FORÇA [FORCECAGE]</i> .....	49
<i>DEDO DA MORTE [FINGER OF DEATH]</i> .....	50
<i>FORMA ETÉREA [ETHEREALNESS]</i> .....	50
<i>VIAGEM PLANAR [PLANAR SHIFT]</i> .....	51
<i>8º NÍVEL</i> .....	52

<b>DOMINAR MONSTROS [DOMINATE MONSTER].....</b>	<b>52</b>
<b>ENFRAQUECER O INTELLECTO [FEEBLE MIND].....</b>	<b>52</b>
<b>PALAVRA DE PODER: ATORDOAR [POWER WORD STUN].....</b>	<b>53</b>
<b>SEMIPLANO [DEMIPLANE].....</b>	<b>53</b>
<b>VERACIDADE [GLIBNESS].....</b>	<b>53</b>
<b>9º NÍVEL.....</b>	<b>54</b>
<b>APRISIONAMENTO [IMPRISONMENT].....</b>	<b>54</b>
<b>METAMORFOSE VERDADEIRA [TRUE POLYMORPH] .....</b>	<b>55</b>
<b>PALAVRA DE PODER: MATAR [POWER WORD KILL].....</b>	<b>56</b>
<b>PROJEÇÃO ASTRAL [ASTRAL PROJECTION].....</b>	<b>56</b>
<b>SEXTO SENTIDO [FORESIGHT] .....</b>	<b>57</b>

## **MAGIAS EXPANDIDAS DO FEÉRICO**

### **FOGO DAS FADAS [FAERIE FIRE]**

**1º nível de evocação Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V**

**Duração: Concentração, até 1 minuto**

*Cada objeto num cubo de 6 metros dentro do alcance fica delineado com luz azul, verde ou violeta (à sua escolha). Qualquer criatura na área, quando a magia é conjurada, também fica delineada com luz, se falhar num teste de resistência de Destreza. Pela duração, os objetos e criaturas afetadas emitem penumbra num raio de 3 metros. Qualquer jogada de ataque contra uma criatura afetada ou objeto tem vantagem, se o atacante puder ver o alvo e, a criatura afetada ou objeto não recebe benefício por estar invisível.*

### **SONO [SLEEP]**

**1º nível de encantamento Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, S,**

**M (um punhado de areia fina, pétalas de rosas ou um grilo) Duração: 1 minuto**

*Essa magia põe as criaturas num entorpecimento mágico. Jogue 5d8; o total é a quantidade de pontos de vida de criaturas afetados pela magia. As criaturas numa área de 6 metros de raio, centrada no ponto escolhido, dentro do alcance, são afetadas em ordem ascendente dos pontos de vida atuais delas (ignorando criaturas inconscientes). Começando com as criaturas com menos pontos de vida atuais, cada criatura afetada por essa magia cai inconsciente até a magia acabar, sofrer dano ou alguém usar sua ação para sacudi-la ou esbofeteá-la até acordar. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de seguir para a próxima criatura com menos pontos de vida atuais. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menores que o valor restante para que a criatura possa ser afetada. Mortos-vivos e criaturas imunes a serem enfeitiçadas não são afetadas por essa magia. Em Níveis Superiores: Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, jogue 2d8 adicionais para cada nível do espaço acima do 1º.*

### **ACALMAR EMOÇÕES [CALM EMOTIONS]**

**2º nível de encantamento Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S**

**Duração: Concentração, até 1 minuto**

*Você tenta suprimir emoções fortes em um grupo de pessoas. Cada humanoide em uma esfera de 6 metros de raio, centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance, deve realizar um teste de resistência de Carisma; uma criatura pode escolher falhar nesse teste, se desejar. Se uma criatura falhar na resistência, escolha um dentre os dois efeitos a seguir. Você pode suprimir qualquer efeito que esteja deixando a criatura enfeitiçada ou amedrontada. Quando essa magia terminar, qualquer efeito suprimido volta a funcionar, considerando que sua duração não tenha acabado nesse meio tempo. Alternativamente, você pode tornar um alvo indiferente às criaturas que você escolher que forem hostis a ele. Essa indiferença acaba se o alvo for atacado ou ferido por uma magia ou se ele testemunhar qualquer dos seus amigos sendo ferido. Quando a magia terminar, a criatura se tornará hostil novamente, a não ser que o Mestre diga o contrário.*

### **FORÇA FANTASMAGÓRICA [PHANTASMAL FORCE]**

**2º nível de ilusão Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S, M (um pouco de lã) Duração: Concentração, até 1 minuto**

*Você constrói uma ilusão que se enraíza na mente de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Inteligência. Se falhar na resistência, você cria um objeto, criatura ou outro fenômeno visível – porém, fantasmagórico – à sua escolha, com não mais de 3 metros cúbicos e que será percebido apenas pelo alvo, pela duração. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos. O fantasma inclui som, temperatura e outros estímulos, também evidentes apenas para o alvo. O alvo pode usar sua ação para examinar o fantasma com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia. Se for bem sucedido, o alvo percebe que o fantasma é uma ilusão e a magia acaba. Enquanto o alvo estiver sob efeito dessa magia, ele considerará o fantasma como sendo real. O alvo racionalizará quaisquer resultados ilógicos ao interagir com o fantasma. Por exemplo, um alvo tentado atravessar uma ponte fantasmagórica que atravessasse um abismo, cairá quando pisar na ponte. Se o alvo sobreviver a queda, ele ainda acreditará que a ponte existe e procurará outra explicação para a sua queda – ele foi puxado, ele escorregou ou um vento forte pode ter o jogado pra fora. Um alvo afetado está tão convencido da realidade do fantasma que pode até mesmo sofrer dano da ilusão. Um fantasma criado para se parecer com uma criatura pode atacar o alvo. Similarmente, um fantasma criado para se parecer com fogo, um poço de ácido ou lava, podem queimar o alvo. A cada rodada, no seu turno, o fantasma pode causar 1d6 de dano psíquico no alvo, se ele estiver na área do fantasma ou a 1,5 metro dele, considerando que a ilusão é de uma criatura ou perigo que, logicamente, possa causar dano, como por atacar. O alvo entende o dano como sendo de um tipo apropriado para a ilusão.*

### **AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH]**

**3º nível de transmutação Tempo de Conjuração: 1 ação ou 8 horas Alcance: 45 metros**

**Componentes: V, S Duração: Instantânea**

*Essa magia canaliza vitalidade nas plantas dentro de uma área específica. Existem dois usos possíveis para essa magia, concedendo ou benefícios imediatos ou a longo prazo. Se você conjurar essa magia usando 1 ação, escolha um ponto dentro do alcance. Todas as plantas normais num raio de 30 metros centrado no ponto, tornam-se espessas e carregadas. Uma criatura se movendo na área deve gastar 6 metros de movimento para cada 1,5 metro que se mover. Você pode excluir uma ou mais áreas de qualquer tamanho, dentro da área da magia, para não ser afetada. Se você conjurar essa magia ao longo de 8 horas, você fertiliza a terra. Todas as plantas num raio de 800 metros, centrado no ponto dentro do alcance, ficam enriquecidas por 1 ano. As plantas fornecerão o dobro da quantidade normal de comida quando colhidas.*

### **PISCAR [BLINK]**

**3º nível de transmutação Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: Pessoal Componentes: V, S**

**Duração: 1 minuto**

*Role um d20 no final de cada um dos seus turnos pela duração da magia. Com um resultado de 11 ou maior, você desaparece do seu plano de existência atual e reaparece no Plano Etéreo (a magia falha e a conjuração é perdida se você já estiver nesse plano). No início do seu próximo turno e quando a magia terminar, se você estiver no Plano Etéreo, você retorna a um espaço desocupado de sua escolha que você possa ver a até 3 metros do espaço em que você desapareceu. Se não houver um espaço disponível dentro do alcance, você reaparece no espaço desocupado mais próximo (escolhido aleatoriamente, se existir mais de um espaço a mesma distância). Você pode dissipar a magia com uma ação. Quando estiver no Plano Etéreo, você pode ver e ouvir o plano de onde você veio, que aparece em tons de cinza, e você não pode ver nada além de 18 metros. Você só pode afetar ou ser afetado por outras criaturas no Plano Etéreo. As criaturas que não estiverem lá não podem notar você nem interagir com você, a não ser que elas tenham uma habilidade que as permita.*



### **DOMINAR BESTA [DOMINATE BEAST]**

**4º nível de encantamento** Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S

**Duração: Concentração, até 1 minuto**

Você tenta seduzir uma besta que você possa ver dentro do alcance. Ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração. Se você ou criaturas amigáveis a você estiverem lutando com ela, ela terá vantagem no teste de resistência. Enquanto a besta estiver enfeitiçada, você terá uma ligação telepática com ela, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação telepática para emitir comandos para a criatura enquanto você estiver consciente (não requer uma ação), aos quais ela obedece da melhor forma possível. Você pode especificar um curso de ação simples e genérico, como “Ataque aquela criatura”, “Corra até ali”, ou “Traga aquele objeto”. Se a criatura completar a ordem e não receber direções posteriores de você, ela se defenderá e se auto preservará da melhor forma que puder. Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do seu próximo turno, a criatura realiza apenas as ações que você escolher e não faz nada que você não permita que ela faça. Durante esse período, você também pode fazer com que a criatura use uma reação, mas isso requer que você use sua própria reação também. Cada vez que o alvo sofrer dano, ele realiza um novo teste de resistência de Sabedoria contra a magia. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina. *Em Níveis Superiores.* Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5º nível, a duração será concentração, até 10 minutos. Quando você usar um espaço de magia de 6º nível, a duração será concentração, até 1 hora. Quando você usar um espaço de magia de 7º nível, a duração será concentração, até 8 horas.

### **INVISIBILIDADE MAIOR [GREATER INVISIBILITY]**

**4º nível de ilusão** Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, S Duração:

**Concentração, até 1 minuto**

Você ou uma criatura que você possa tocar, se torna invisível até a magia acabar. Qualquer coisa que o alvo estiver vestindo ou carregando fica invisível enquanto estiver de posse do alvo.

## **DOMINAR PESSOA [DOMINATE PERSON]**

**5º nível de encantamento Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 18 metros**

**Componentes: V, S Duração: Concentração, até 1 minuto**

*Você tenta seduzir um humanoide que você possa ver dentro do alcance. Ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçado por você pela duração. Se você ou criaturas amigáveis a você estiverem lutando com ele, ele terá vantagem no teste de resistência. Enquanto o alvo estiver enfeitiçado, você terá uma ligação telepática com ela, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação telepática para emitir comandos para a criatura enquanto você estiver consciente (não requer uma ação), aos quais ela obedece da melhor forma possível. Você pode especificar um curso de ação simples e genérico, como “Ataque aquela criatura”, “Corra até ali”, ou “Traga aquele objeto”. Se a criatura completar a ordem e não receber direções posteriores de você, ela se defenderá e se auto preservará da melhor forma que puder. Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do seu próximo turno, a criatura realiza apenas as ações que você escolher e não faz nada que você não permita que ela faça. Durante esse período, você também pode fazer com que a criatura use uma reação, mas isso requer que você use sua própria reação também. Cada vez que o alvo sofrer dano, ele realiza um novo teste de resistência de Sabedoria contra a magia. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina. Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6º nível, a duração será concentração, até 10 minutos. Quando você usar um espaço de magia de 7º nível, a duração será concentração, até 1 hora. Quando você usar um espaço de magia de 8º nível, a duração será concentração, até 8 horas.*

## ***SIMILARIDADE [SEEMING]***

***5º nível de ilusão Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, S***

***Duração: 8 horas***

*Essa magia permite que você mude a aparência de qualquer quantidade de criaturas que você possa ver, dentro do alcance. Você dá a cada alvo que você escolheu uma nova aparência ilusória.*

*Um alvo involuntário pode realizar um teste de resistência de Carisma, se for bem sucedido, a magia não o afetará. A magia disfarça a aparência física, assim como roupa, armadura, armas e equipamentos. Você pode fazer com que cada criatura pareça 30 centímetros mais baixa ou alta e aparente ser magra, gorda ou entre. Você não pode mudar o tipo do seu corpo, portanto, você deve adotar uma forma que tenha a mesma disposição básica de membros. No mais, a extensão da sua ilusão cabe a você. A magia permanece pela duração, a menos que você use sua ação para dissipá-la precocemente. As mudanças criadas por essa magia não conseguem se sustentar perante uma inspeção física. Por exemplo, se você usar essa magia para adicionar um chapéu ao seu visual, objetos que passarem pelo chapéu e qualquer um que tocá-lo não sentirá nada ou sentirá sua cabeça e cabelo. Se você usar essa magia para aparentar ser mais magro do que é, a mão de alguém que a erguer para tocar em você, irá esbarrar em você enquanto ainda está, aparentemente, está no ar. Uma criatura pode usar a ação dela para inspecionar um alvo e fazer um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da sua magia. Se for bem sucedido, ele estará ciente de que o alvo está disfarçado.*

## **MAGIAS EXPANDIDAS DO INFERNAL**

### **COMANDO [COMMAND]**

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

***Duração: 1 rodada***

*Você profere uma palavra de comando a uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. O alvo deve passar em um TR de Sabedoria ou cumprir a sua ordem no seu próximo turno. A magia não surte efeito se o alvo for um morto-vivo, se o alvo não compreender o seu idioma ou se o comando for nocivo a ele. Abaixo seguem alguns comandos típicos e seus efeitos. Você também pode declarar outro comando que não descrito abaixo. Se assim fizer, é o Mestre quem determina como o alvo se comportará. Se o alvo não puder seguir o seu comando, a magia se encerra. Aproxime-se. O alvo se move para junto de você pela rota mais curta e direta possível, terminado seu turno, caso possa, a 1,5 metros de distância de você. Largue. O alvo solta tudo que estiver segurando e então encerra seu turno. Fuja. O alvo gasta seu turno se movendo para longe de você pelos meios mais rápidos que dispuser. Caia. O alvo se joga ao chão e encerra seu turno. Pare. O alvo não se move e não faz ações. Uma criatura voadora permanece no ar, se puder. Caso a criatura precise se mover para permanecer no ar, ela usa a distância mínima possível para fazê-lo. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível acima do 2º. As criaturas devem estar a até 9 metros uma das outras quando você lançar a magia.*

### **MÃOS FLAMEJANTES [BURNING HANDS]**

***1ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (um cone de 4,5 metros)***

***Componentes: V, G Duração: Instantâneo***

*A medida que você firma as mãos, tocando os polegares com os dedos estendidos, um fino manto de chamas sai da ponta dos seus dedos esticados. Cada criatura em um cone de 4,5 metros deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, o alvo sofre 3d6 de dano flamejante, ou metade se for bem sucedido.*

*O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área, desde que não esteja sendo vestido ou carregado. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.*

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

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

**Duração: 1 minuto**

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

### **RAIO ARDENTE [SCORCHING RAY]**

**2º nível de evocação Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, S**

**Duração: Instantânea**

*Você cria três raios de fogo e os arremessa em alvos dentro do alcance. Você pode arremessa-los em um alvo ou em vários. Realize um ataque à distância com magia para cada raio. Se atingir, o alvo sofrerá 2d6 de dano de fogo. Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você cria um raio adicional para cada nível do espaço acima do 2º.*

### **BOLA DE FOGO [FIREBALL]**

**3º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M**

**(um pequeno bolo de excremento de morcego e enxofre) Duração: Instantâneo**

*Uma luz brilhante irrompe do seu dedo indicador até um ponto que você possa ver, dentro do alcance da magia, e então se expande com um som baixo de um estrondo até detonar em uma explosão de chamas. Cada criatura em um raio de 6 metros a partir do ponto central escolhido, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar o alvo sofre 8d6 de dano flamejante, ou metade se passar. O fogo alcança mesmo os cantos do ambiente, como quinas. O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados 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.*

### **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.

### **ESCUDO DE FOGO [FIRE SHIELD]**

**4ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Você Componentes: V, G, M (um pouco de fósforo ou um vaga-lume) Duração: 10 minutos**

Chamas finas e contorcidas rodeiam o seu corpo enquanto a magia durar, emanando luz em um raio de 3 metros, e penumbra em um raio adicional de mais 3 metros. Você pode encerrar a magia prematuramente usando uma ação para dissipá-la. As chamas provêm a você um escudo de calor ou um escudo de frio, à sua escolha. O escudo de frio concede resistência ao dano congelante, e escudo de calor concede resistência ao dano flamejante. Logo, sempre que uma criatura a até 1,5 metros de você o acertar com um ataque corpo a corpo, o escudo irrompe em chamas. O atacante sofre 2d8 de dano flamejante do escudo de calor, ou 2d8 de dano congelante do escudo de frio.

### **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.

### ***COLUNA DE CHAMAS [FLAME STRIKE]***

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

***(uma pitada de enxofre) Duração: Instantâneo***

*Uma coluna vertical de fogo divino rompe dos céus em uma localização escolhida por você. Cada criatura em um cilindro com um raio de 3 metros, por 12 metros de altura, centrada a partir do ponto escolhido, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 4d6 de dano flamejante e 4d6 de dano radiante, ou metade se passar. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano flamejante, ou o dano radiante (à sua escolha) aumenta em 1d6 para cada nível acima do 5º.*

### **SANTIFICAR [HOLLOW]**

**5ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 24 horas Alcance: Toque Componentes: V, G, M (ervas, óleos e incenso, que valham ao menos 1.000 po, os quais são consumidos pela magia)**

**Duração: Até ser dissipada**

*Você toca um ponto e imbui uma área em volta com poder sagrado (ou profano). A área pode ter um raio de até 18 metros e a magia falha se no raio já estiver inclusa outra área de efeito da mesma magia. A área afetada é sujeita aos seguintes efeitos. Primeiro, celestiais, elementais, feéricos, infernais ou mortos-vivos não podem entrar na área, e nem tais criaturas podem encantar, assustar ou possuir criatura dentro da área. Qualquer criatura enfeitiçada, assustada ou possuída por estas criaturas não mais ficará sob tais condições ao entrar na área. Você pode excluir um ou mais destes tipos de criatura deste efeito. Segundo, você pode vincular um efeito extra à área. Você escolhe o efeito da seguinte lista ou escolhe um efeito ofertado pelo Mestre. Alguns detalhes destes efeitos são aplicáveis para as criaturas na área santificada. Você pode designar se o efeito se aplica para todas as criaturas, criaturas que seguem uma divindade específica ou líder, ou criaturas de um tipo específico, como orcs ou trolls. Quando uma criatura que possa ser afetada entra na área pela primeira vez no turno dela, ou começa o turno já dentro da área, ela pode fazer um TR de Carisma. Se passar, a criatura ignora o efeito extra até deixar a área. Coragem. Criaturas afetadas não podem ficar assustadas enquanto estiverem na área. Escuridão. Escuridão preenche a área. Luzes normais, bem como luzes mágicas criadas por magias de nível menor do que o nível usado para lançar esta magia, não podem iluminar a área. Luz do Dia. Luz plena preenche a área. Escuridão mágica, criada por magias de nível menor do que o nível usado para lançar esta magia, não pode extinguir a luz. Proteção de Energia. Criaturas afetadas na área tem resistência a um tipo de dano à sua escolha, exceto a concussão, perfurante ou cortante. Vulnerabilidade à Energia. Criaturas afetadas na área tem vulnerabilidade a um tipo de dano à sua escolha, exceto a concussão, perfurante ou cortante. Descanso Eterno. Corpos dentro da área não podem ser transformados em mortos-vivos. Interferência Extradimensional. Criaturas afetadas não podem se mover ou fazer viagens usando teleporte ou meios interplanares ou extradimensionais. Medo. Criaturas afetadas ficam assustadas enquanto estiverem na área. Silêncio. Nenhum som pode emanar da área e nenhum som pode entrar nela. Idiomas. Criaturas afetadas podem se comunicar umas com as outras na área, mesmo que elas não compartilhem um idioma em comum.*



## **MAGIAS EXPANDIDAS DO GRANDE ANTIGO**

### **SUSSURROS DISSONANTES [DISSONATE WHISPERS]**

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

**Duração: Instantâneo**

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

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

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

**M (pequenas tortilhas e uma pena que é agitada ao ar) Duração: Concentração, dura até 1**

**minuto**

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

### **DETECTAR PENSAMENTOS [DETECT THOUGHTS]**

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

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

### **FORÇA FANTASMAGÓRICA [PHANTASMAL FORCE]**

**2º nível de ilusão** Tempo de Conjuração: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S, M (um pouco de lâ) Duração: Concentração, até 1 minuto

Você constrói uma ilusão que se enraíza na mente de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Inteligência. Se falhar na resistência, você cria um objeto, criatura ou outro fenômeno visível – porém, fantasmagórico – à sua escolha, com não mais de 3 metros cúbicos e que será percebido apenas pelo alvo, pela duração. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos. O fantasma inclui som, temperatura e outros estímulos, também evidentes apenas para o alvo. O alvo pode usar sua ação para examinar o fantasma com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia. Se for bem sucedido, o alvo percebe que o fantasma é uma ilusão e a magia acaba. Enquanto o alvo estiver sob efeito dessa magia, ele considerará o fantasma como sendo real. O alvo racionalizará quaisquer resultados ilógicos ao interagir com o fantasma. Por exemplo, um alvo tentado atravessar uma ponte fantasmagórica que atravesse um abismo, cairá quando pisar na ponte. Se o alvo sobreviver a queda, ele ainda acreditará que a ponte existe e procurará outra explicação para a sua queda – ele foi puxado, ele escorregou ou um vento forte pode ter o jogado pra fora. Um alvo afetado está tão convencido da realidade do fantasma que pode até mesmo sofrer dano da ilusão. Um fantasma criado para se parecer com uma criatura pode atacar o alvo. Similarmente, um fantasma criado para se parecer com fogo, um poço de ácido ou lava, podem queimar o alvo. A cada rodada, no seu turno, o fantasma pode causar 1d6 de dano psíquico no alvo, se ele estiver na área do fantasma ou a 1,5 metro dele, considerando que a ilusão é de uma criatura ou perigo que, logicamente, possa causar dano, como por atacar. O alvo entende o dano como sendo de um tipo apropriado para a ilusão.

### **CLARIVIDÊNCIA [CLAIRVOYANCE]**

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

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

### **ENVIAR MENSAGEM [SENDING]**

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

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

### **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.*

### **TENTÁCULOS NEGROS DE EVARD [EVARD'S BLACK TENTACLES]**

**4ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (uma parte de um tentáculo de um polvo gigante ou uma lula gigante) Duração:**

**Concentração, dura até 1 minuto**

Contorcendo-se, tentáculos negros preenchem o chão em uma área de um quadrado de 6 metros de lado que você possa ver, dentro do alcance da magia. Enquanto a magia durar, estes tentáculos tornam o chão um terreno difícil. Quando uma criatura entra na área afetada pela primeira vez no seu turno, ou começa o turno na área, a criatura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 3d6 de dano de concussão e fica impedida pelos tentáculos até o término da magia. Uma criatura que comece seu turno na área e que já esteja impedida pelos tentáculos sofre 3d6 de dano de concussão. Uma criatura impedida pelos tentáculos pode usar sua ação para fazer um teste de Força ou de Destreza (à escolha dela) contra a CD de suas magias. Se passar, ela se liberta.

### **DOMINAR PESSOAS [DOMINATE PERSON]**

**5º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

Você tenta seduzir um humanoide que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia. A criatura deve passar em um TR de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você enquanto durar a magia. Se você ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura ela possui vantagem no TR.

Enquanto o alvo estiver enfeitiçado, você e ele possuem um elo telepático, que independe de distância, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar desse elo para enviar comandos para o alvo enquanto você estiver consciente (não requer ações), a qual fará o seu melhor para obedecer aos seus comandos. Você pode especificar um curso de ação simples e geral como "Ataque aquela criatura", "Venha até aqui" ou "Apanhe aquele objeto". Se o alvo completar seu comando e não receber mais nenhum curso de ação, ele se defende e se preserva com as melhores habilidades que tiver. Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do próximo turno, o alvo irá tomar apenas ações escolhidas por você e não fará nada que não seja permitido por você. Durante este tempo, você também pode fazer com que o alvo faça uso de reação, mas isso irá requer que você faça uso de sua própria reação. Cada vez que o alvo sofrer dano, ele deve fazer um novo TR de Sabedoria contra a magia. Se passar, a magia se encerra. Em Níveis Superiores: Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível, a duração da concentração sobre para 10 minutos. Quando você usa um espaço de magia de 7º nível a duração da concentração sobre para 1 hora. Quando você usa um espaço de magia de 8º nível ou superior, a duração da concentração sobre para 8 horas.

## **TELECINÉSIA [TELEKINESIS]**

**5ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V,**

**G Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

*Você ganha a habilidade de manipular ou mover criaturas ou objetos com o pensamento. Quando você lança esta magia, e como uma ação em cada turno pela duração da magia, ele pode exercer sua vontade em uma criatura ou objeto que você possa ver dentro do alcance da magia, causando o efeito apropriado abaixo. Você pode afetar o mesmo alvo rodada após rodada ou escolher um novo alvo de cada vez. Se você alternar entre alvos, o alvo primário não mais fica afetado pela magia. Criatura: Você pode tentar mover uma criatura de tamanho Enorme ou menor. Você faz um teste de atributo com o seu modificador de atributo para lançar magia resistido por um teste de Força da criatura. Se vencer a competição, você move a criatura a até 9 metros em qualquer direção, incluindo para cima, mas não além do alcance da magia. Até o final do próximo seu turno, a criatura fica impedida pela sua força telecinética. Uma criatura movida para cima fica suspensa no ar. Nas rodadas subsequentes, você pode usar sua ação para tentar manter sua força telecinética sobre a criatura repetindo os testes resistivos. Objeto: Você pode tenta mover um objeto que pese até 450 kg. Se o objeto não estiver sendo usado ou carregado por uma criatura, você automaticamente o move 9 metros em qualquer direção, mas não além do alcance da magia. Se o objeto estiver sendo usado ou carregado por uma criatura, você faz um teste de atributo com o seu modificador de atributo para lançar magia resistido por um teste de Força da criatura. Se passar, você arranca o objeto da criatura e pode movê-lo a até 9 metros em qualquer direção, mas não além do alcance da magia. Você pode exercer um detalhado controle em objetos com sua força telecinética, como até mesmo manipular ferramentas, abrir uma porta ou recipiente, arrumar ou recuperar um item de um recipiente aberto, ou derramar o conteúdo de frasco.*

## **TRUQUES**

### **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).*

### **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 ate o final do seu próximo turno. O dano da magia aumenta em 1d6 quando voce atinge o 5° level (2d6), 11° level (3d6), e 17° level (4d6).*

### **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.*

### **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 5° level (2d6), 11° level (3d6), e 17° level (4d6).*

### **AMIGOS [FRIENDS]**

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

**Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

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

### **ATAQUE CERTEIRO [TRUE STRIKE]**

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

**Duração: Concentração, dura até 1 rodada**

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

### **ESCUDO DE LÂMINAS [BLADE WARD]**

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

**1 round**

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

### **ILUSÃO MENOR [MINOR ILLUSION]**

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

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

### **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.*



### **MÃOS MÁGICAS [MAGE HAND]**

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

**Duração: 1 minuto**

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

### **PRESTIDIGITAÇÃO [PRESTIDIGITATION]**

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

**Duração: Até 1 hora**

*Esta magia é um truque mágico simples que os novatos usam para praticar magia. Você cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance da magia. Você cria um inofensivo e instantâneo efeito sensorial, uma chuva de faíscas, uma lufada de vento, notas musicais ou um odor estranho.*

*Você instantaneamente acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira. Você instantaneamente limpa ou suja um objeto inanimado que não tenha mais do que um cubo de 0,3 metros de lado. Você instantaneamente resfria, aquece ou confere aroma a um objeto inanimado não maior que 0,3 metros cúbicos. Você produz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo em um objeto ou superfície que dura 1 hora. Você cria uma bugiganga não mágica ou uma imagem ilusória, que caiba em sua mão com duração até o final do seu próximo turno. Se você lançar esta magia múltiplas vezes, você pode ter até 3 efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode cancelar cada efeito usando uma ação.*

### **RAJADA MÍSTICA [ELDRITCH BLAST]**

**Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G**

**Duração: Instantâneo**

*Um feixe de energia crepitante explode em uma criatura à frente, dentro do alcance da magia. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 1d10 de dano de força. A magia cria mais do que um único feixe quando você alcança níveis superiores: 2 feixes no 5º nível, 3 feixes no 11º nível e 4 feixes no 17º nível. Você pode direcionar os feixes para a mesma criatura ou alvos diferentes. Faça uma jogada de ataque separado para cada feixe.*

### **TOQUE MACABRO [CHILL TOUCH]**

**Truque Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G**

**Duração: 1 rodada**

*Você cria uma mão esquelética e fantasmagórica no espaço de uma criatura, dentro do alcance da magia. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância contra a criatura para tocá-lo com um frio sepulcral. Se acertar, o alvo sofre 1d8 de dano necrótico e não pode recuperar pontos de vida até o começo do seu próximo turno. Até lá, a mão fica agarrada ao alvo. Se você acertar um alvo morto-vivo, ele também recebe desvantagem nas jogadas de ataque contra você até o final do seu próximo turno. O dano desta magia aumenta para 2d8 quando você alcança o 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.*

### **1º NÍVEL**

#### **ARMADURA DE AGATHYS [ARMOR OF AGATHYS]**

**1ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (um copo de água) Duração: 1 hora**

*Uma força protetora envolve você, manifestando-se como uma geada espectral que cobre você e seu equipamento. Você ganha 5 pontos de vida temporários até o término da magia. Se uma criatura acertar você enquanto você possuir algum destes pontos temporários, a criatura sofre 5 pontos de dano congelante.*

*Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, os pontos de vida temporários, assim como o dano congelante causado, aumentam em 5 para cada nível acima do 1º.*

#### **BRAÇOS DE HADAR [ARMS OF HADAR]**

**1ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (um raio de 3 metros) Componentes: V, G Duração: Instantâneo**

*Você invoca o poder de Hadar, a Fome Negra. Tentáculos de energia negra irrompem de seu corpo e golpeia todas as criaturas a até 3 metros de você. Cada criatura na área deve fazer um TR de Força. Se falhar, o alvo sofre 2d6 de dano necrótico e é incapaz de realizar reações até seu próximo turno. Se passar, a criatura leva metade do dano e não sofre nenhum outro efeito. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.*

### **COMPREENDER IDIOMAS [COMPREHEND LANGUAGES]**

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

*Enquanto durar a magia você compreende o sentido literal de qualquer idioma falado que ouvir.*

*Você também compreende qualquer idioma escrito que ver, porém deve tocar na superfície das palavras à medida em que for lendo. Leva-se em torno de 1 minuto para ler uma página de texto.*

*Esta magia não decodifica mensagens secretas em um texto ou símbolo, como sigilo arcano, o qual não é parte de um idioma.*

### **CONTRAGOLPE INFERNAL [HELLISH REBUKE]**

**1ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 reação, que é feita em resposta ao dano causado por uma criatura que você possa ver, a até 18 metros de você. Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo**

*Você aponta seu dedo, e a criatura que atingiu você é momentaneamente cercada por chamas infernais. A criatura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, ela sofre 2d10 de dano flamejante, ou metade se passar. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 1º.*

### **ENFEITIÇAR PESSOAS [CHARM PERSON]**

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

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

### **ESCRITA ILUSÓRIA [ILLUSORY SCRIPT]**

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

**Duração: 10 dias**

*Você escreve em um pergaminho, papel ou algum outro material adequado para escrita e o imbuí com uma potente ilusão que permanece pela duração da magia. Para você e qualquer criatura que você tenha designado quando lança a magia, a escrita aparenta ser normal, feita a mão por você, e transmite qualquer significado que você intencionou quando escreveu o texto. Para todos os outros, o texto aparenta ser escrito em um idioma desconhecida ou mágica, que é ininteligível.*

*Alternativamente, você pode fazer com que a escrita pareça conter uma mensagem totalmente diferente, escrita por uma letra que não a sua e em outro idioma que você conheça. Caso a magia seja dissipada, tanto a escrita original quanto a ilusão desaparecem. Uma criatura com visão verdadeira pode ler a mensagem escondida.*

### **PRAGUEJAR [HEX]**

**1ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 27 metros**  
**Componentes: V, G, M (um olho petrificado de um tritão) Duração: Concentração, dura até 1 hora**

*Você põe uma maldição em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia. Até o término da magia, você causa um dano extra de 1d6 necrótico no alvo sempre que acertá-lo com um ataque. Também, você deve escolher um atributo quando lançar a magia. O alvo tem desvantagem nos testes de atributo feitos com o atributo escolhido. Se o alvo cai a 0 pontos de vida antes da magia encerrar, você pode usar uma ação bônus no seu turno subsequente para amaldiçoar uma nova criatura. A magia *remover maldição* lançada no alvo, encerra esta magia prematuramente. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º ou 4º nível, você pode manter sua concentração na magia por até 8 horas. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode manter sua concentração na magia por até 24 horas.*

### ***PROTEÇÃO CONTRA O BEM E O MAL [PROTECTION FROM EVIL AND GOOD]***

***1ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (água benta ou pó de prata e ferro, que são consumidos pela magia) Duração: Concentração, dura até 10 minutos***

*Até o término da magia, uma criatura amigável que você tenha tocado fica protegida contra certos tipos de criaturas: aberrações, celestiais, elementais, feéricas, infernais ou mortos-vivos. A proteção garante vários benefícios. Criaturas do tipo escolhido tem desvantagem nas jogadas de ataque feitas contra o alvo. O alvo também não pode ser encantado, assustado ou possuído por nenhuma criatura do tipo escolhido. Se o alvo já estiver encantado, assustado ou possuído por tal criatura, o alvo recebe vantagem em qualquer novo teste de resistência contra o efeito relevante.*

### ***RAIO DA BRUXA [WITCH BOLT]***

***1ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um galho de uma árvore que tenha sido acertado por um relâmpago) Duração: Concentração, dura até 1 minuto***

*Você lança um feixe de energia azul, crepitante contra uma criatura dentro do alcance da magia, formando um relâmpago sustento entre você e o alvo. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância contra a criatura. Se acertar, o alvo sofre 1d12 de dano elétrico, e em cada um dos seus turnos, você pode usar sua ação para causar 1d12 de dano elétrico no alvo automaticamente. Esta magia acaba se você usar sua ação para qualquer outra coisa. A magia também termina se o alvo se mover para longe do alcance da magia ou conseguir cobertura total com relação a você. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano inicial aumenta em 1d12 para cada nível acima do 1º.*

### ***RECUO ACELERADO [EXPEDITIOUS RETREAT]***

***1ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: Você Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 10 minutos***

*Esta magia permite você se mover em um ritmo incrível. Quando você lança esta magia, como uma ação bônus em cada um dos seus turnos, até a magia terminar, você pode usar uma ação Correr.*

### **SERVO INVISÍVEL [UNSEEN SERVANT]**

**1ª Nível Conjuração (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes:**

**V, G, M (um pedaço de barbante e um pouco de madeira) Duração: 1 hora**

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

### **2º NÍVEL**

#### **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.*

#### **CATIVAR [ENTHRAL]**

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

**Duração: 1 minuto**

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

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

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

***Duração: Concentração, dura até 1 minuto***

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

### ***DESPEDAÇAR [SHATTER]***

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

***(uma lasca de mica) Duração: Instantâneo***

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

### ***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.*

### **IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]**

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

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

### **INVISIBILIDADE [INVISIBILITY]**

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

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

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

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

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

### **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.*



### **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.*

### **RAIO DO ENFRAQUECIMENTO [RAY OF ENFEEBLEMENT]**

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

*Um feixe negro de energia enfraquecedora emana do seu dedo até uma criatura dentro do alcance da magia. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo causa apenas metade do dano com ataques com armas que usam a Força, até o término da magia. No final de cada turno do alvo, o alvo pode fazer um TR de Constituição contra a magia. E passar, a magia se encerra.*

### **REFLEXOS [MIRROR IMAGE]**

**2º 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.*

## **SUGESTÃO [SUGGESTION]**

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

**Concentração, dura até 8 horas**

*Você sugere um curso de atividade (limitado a uma sentença ou duas) e magicamente influencia uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia, que possa escutá-lo e entendê-lo.*

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

## **3º NÍVEL**

### **CÍRCULO MÁGICO [MAGIC CIRCLE]**

**3ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 3 metros Componentes: V, G, M (água sagrada ou pó de prata e ferro, que valham ao menos 100 po, os quais são consumidos pela magia) Duração: 1 hora**

*Você cria um cilindro de energia mágica de 3 metros de raio por 6 metros de altura, centrado em um ponto no chão que você possa ver, dentro do alcance da magia. Runas brilhantes surgem onde quer que o cilindro se interseccione com o chão ou outra superfície. Você escolhe um ou mais dos seguintes tipos de criatura: celestiais, elementais, feéricos, infernais ou mortos-vivos. O círculo afeta uma criatura do tipo escolhido dos seguintes modos: A criatura não pode voluntariamente entrar no cilindro por meios não mágicos. Se a criatura tentar usar teleporte ou de viagem interplanar para fazê-lo, ela deve primeiro ser bem sucedida em um TR de Carisma. A criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque contra os alvos dentro do cilindro.*

*Alvos dentro do cilindro não podem ser encantados, assustados ou possuídos pela criatura. Quando você lança esta magia, você pode escolher que sua magia opere em direção reversa, impedindo que uma criatura de um tipo específico saia do cilindro, protegendo assim os alvos do lado de fora. Em*

*Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a duração aumenta em 1 hora para cada nível acima do 3º.*

### **CONTRAMAGIA [COUNTERSPELL]**

**3ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 reação, que pode ser usada quando você ver uma criatura a até 18 metros de distância lançando uma magia Alcance: 18 metros Componentes: G**

**Duração: Instantâneo**

Você tenta interromper uma criatura durante o processo de lançar uma magia. Se a criatura estiver lançando uma magia de 3º nível ou menor, a magia falha e não tem efeito. Se for uma magia de 4º nível ou maior, você faz um teste de atributo usando seu atributo para lançar magias. A CD é igual à  $10 +$  o nível da magia. Se passar, a magia da criatura falha e não tem efeito. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a magia da criatura falha e não tem efeito se o nível for igual ou menor que o nível de magia utilizado.

### **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.

### **FOME DE HADAR [HUNGER OF HADAR]**

**3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (um tentáculo de um polvo em conserva) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

Você abre uma porta de entrada para a escuridão entre as estrelas, uma região infestada com horrores desconhecidos. Um raio esférico de 6 metros de negrume e de um frio pungente, surge centrado em um ponto dentro do alcance da magia e dura até o término da magia. Este vazio é preenchido com uma cacofonia de sussurros suaves e barulhos de mastigação que podem ser ouvidos a até 9 metros. Nenhuma luz mágica ou de outro meio, pode iluminar a área e criaturas totalmente dentro da área estão cegas. O vazio cria uma urdidura no tecido do espaço, e a área se torna terreno difícil. Qualquer criatura que começar seu turno na área sofre 2d6 de dano congelante. Qualquer criatura que terminar seu turno na área deve passar em um TR de Destreza ou sofre 2d6 de dano de um ácido leitoso, de tentáculos sobrenaturais que se esfregam contra ela.

### **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.*

### **IDIOMAS [TONGUES]**

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

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

### **IMAGEM MAIOR [MAJOR IMAGE]**

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

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

### **MEDO [FEAR]**

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

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

### ***PADRÃO HIPNÓTICO [HYPNOTIC PATTERN]***

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

***Duração: Concentração, dura até 1 minuto***

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

### ***REMOVER MALDIÇÃO [REMOVE CURSE]***

***3º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G***

***Duração: Instantâneo***

*Quando você toca uma criatura, todos os efeitos de maldição nela somem. Se o objeto for um item amaldiçoado, a maldição permanece, mas a magia quebra a ligação entre o objeto e o usuário, permitindo com que ele seja removido ou descartado.*

### ***TOQUE VAMPÍRICO [VAMPIRIC TOUCH]***

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

***Duração: Concentração, dura até 1 minuto***

*O toque da sua mão envolta de sombra, pode sugar a força vital de outros para curar os seus ferimentos. Você faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura que possa alcançar. Se acertar, o alvo sofre 3d6 de dano necrótico e você recupera pontos de vida igual a metade do dano necrótico causado. Até o final da magia, você pode fazer o ataque novamente em cada um dos seus turnos, como uma ação. 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.*

## **VOO [FLY]**

**3º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M**  
**(a pena de uma asa de qualquer pássaro) Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

*Você toca uma criatura amigável. O alvo recebe deslocamento de voo 18 metros até o fim da magia. Quando a magia encerrar, o alvo cai se ainda estiver acima do chão, a menos que o alvo possa parar a queda. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura para cada nível acima 3º.*

## **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 voce possa ver e esteja ao alcance, e escolha um tipo de dano: acido, gelo, fogo, eletrico, or trovão. O alvo deve fazer um teste de Resistencia de constituição ou sera afetado pela magia durante sua duração. Ao inicado 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 niveis superiores voce pode escolher uma criatura adicional por nivel.*

### **BANIMENTO [BANISHMENT]**

**4ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M**  
**(um item que seja desagradável ao alvo) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

*Você tenta mandar uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia, para outro plano de existência. O alvo deve ser bem sucedido em um TR de Carisma ou será banido. Se o alvo for nativo do plano em que você se encontra, a criatura desaparece dentro de um semiplano inofensivo. Enquanto estiver lá, o alvo estará incapacitado. O alvo permanece lá até o término da magia. Assim que a magia terminar, o alvo reaparece no espaço previamente ocupado ou no espaço desocupado mais próximo, caso ele esteja sendo ocupado. Se o alvo for nativo de um diferente plano de existência em que você se encontra no momento, o alvo é banido com o barulho de um estalo, retornando para seu plano natal. Se a magia terminar antes de passar 1 minuto, o alvo reaparece no espaço previamente ocupado ou no espaço desocupado mais próximo, caso ele esteja sendo ocupado. Do contrário, o alvo não retorna. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura a mais para cada nível acima do 4º.*

### **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.*

### **PORTA DIMENSIONAL [DIMENSIONAL DOOR]**

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

**Duração: Instantâneo**

*Você se teleporta de sua localização atual para qualquer outro ponto dentro do alcance da magia.*

*Ele alcança exatamente o ponto desejado. Pode ser um local que você possa ver ou que possa visualizar, ou um que você possa descrever declarando a distância e a direção, como por exemplo "60 metros em linha reta descendente" ou "acima a noroeste em um ângulo de 45°, a 90 metros".*

*Você pode levar com você objetos, desde que eles não excedam o peso que você pode carregar.*

*Você também pode levar com você uma criatura amigável de seu tamanho ou menor que esteja carregando sua capacidade normal de carga. A criatura deve estar a até 1,5 metros de você quando lançar a magia. Se você se teleportar para um ponto já ocupado por uma criatura ou objeto, você e qualquer criatura que esteja se teleportando com você sofre 4d6 de dano de força, e a magia falha em teleportar você.*



### **TERRENO ILUSÓRIO [HALLUCINATORY TERRAIN]**

**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.*

### **5º NÍVEL**

#### **CONTATO EXTRAPLANAR [CONTACT OTHER PLANE]**

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

*Você contata mentalmente um semideus, o espírito de um sábio há muito morto, ou alguma outra entidade misteriosa de outro plano. Contatar esta inteligência extraplanar pode forçar ou mesmo romper a sua mente. Quando você lançar esta magia, você deve fazer um TR de Inteligência CD 15. Se falhar, você sofre 6d6 de dano psíquico e fica insano até terminar um descanso longo. Enquanto estiver insano, você não pode fazer ações, não pode entender o que outras criaturas dizem, não pode ler e só consegue falar um idioma sem nexos. A magia restauração maior encerra este efeito. Se passar no TR, você pode perguntar à entidade até 5 questões. Você deve fazer suas perguntas antes da magia terminar. O Mestre responde cada pergunta com uma palavra, como "sim", "não", "talvez", "nunca", "irrelevante" ou "obscuro" (se a entidade não souber a resposta para esta pergunta). Se a resposta na forma de uma única palavra puder ser dúbia ou enganadora o Mestre pode usar uma pequena frase como resposta ao invés da palavra.*

### **IMOBILIZAR MONSTROS [HOLD MONSTER]**

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

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

### **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.*

### **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.*

## **6º NÍVEL**

### **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 ate o final da magia. As chamas não te machucam. Ate que a magia seja encerrada você ganha os seguintes beneficios: 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 beneficios: 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 beneficios: 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.*

### ***CARNE PARA PEDRA [FLESH INTO STONE]***

***6ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V,***

***G, M (uma pitada de lima, água e terra) Duração: Concentração, dura até 1 minuto***

*Você tenta transformar uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia em pedra. Se o corpo do alvo é feito de carne, a criatura deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura fica impedida, devido a sua carne começar a endurecer. Se passar, a criatura não é afetada. Uma criatura impedida por esta magia deve fazer outro TR de Constituição no final de cada um dos seus turnos. Se passar três vezes, a magia termina, mas se falhar três vezes o alvo é transformado em pedra e fica sujeito à condição petrificado enquanto a magia durar. As falhas ou os sucessos não precisam ser consecutivos; basta tomar nota dos resultados até que o alvo acumule os três resultados, favoráveis ou não. Se uma criatura for fisicamente quebrada enquanto estiver petrificada, ela sofre da deficiência similar se revertida ao estado original. Se você mantiver sua concentração pelo tempo possível da duração da magia, a criatura é transformada em pedra até que o efeito sobre ela seja removido.*

### ***CÍRCULO DA MORTE [CIRCLE OF DEATH]***

***6ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G,***

***M (o pó de uma pérola negra esmagada que valha ao menos 500 po) Duração: Instantâneo***

*Uma esfera de energia negativa ondula em um raio esférico de 18 metros a partir de um ponto dentro do alcance da magia. Cada criatura na área deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo sofre 8d6 de dano necrótico ou metade se passar. Em Níveis Superiores. Quando você lança essa magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o dano aumenta em 2d6 para cada nível acima do 6º.*

### **CRIAR MORTOS-VIVOS [CREATE UNDEAD]**

**6ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 3 metros Componentes: V, G, M (um pote de barro com areia de cemitério, um pote de barro cheio de água salobra e uma pedra de ônix negra para cada corpo, que valha ao menos 150 po) Duração: Instantâneo**

*Você só pode lançar esta magia à noite. Você escolhe até três corpos humanoides de tamanho Médio ou Pequeno dentro do alcance da magia. Cada corpo se torna um carniçal sob o seu controle (o Mestre tem as estatísticas de jogo desta criatura.) Como uma ação bônus em cada um de seus turnos, você pode comandar mentalmente qualquer criatura que tenha sido animada por você através desta magia e que esteja a até 36 metros longe de você (se você controlar múltiplas criaturas, você pode comandar uma ou todas elas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma delas). Você decide qual ação a criatura irá realizar e para onde ela irá se mover na próxima rodada, ou pode apenas emitir um comando geral, como o de guardar uma câmara ou corredor em particular. Se você não emitir nenhum comando a criatura apenas se defende contra criaturas hostis. Uma vez dada a ordem, a criatura continua a segui-la até que sua tarefa esteja terminada. A criatura está sob o seu controle por 24 horas, depois disto ela para de obedecer qualquer comando que você tenha dado. Para manter o controle da criatura por mais 24 horas, você deve lançar esta magia de novo sobre a criatura antes que o primeiro período de 24 horas se encerre. O uso assim desta magia reafirma o seu controle sobre até 3 criaturas que você tenha animado com esta magia, ao invés de animar novos corpos. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível, você pode animar ou reafirma o controle sobre quatro carniçais. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 8º nível, você pode animar ou reafirma o controle sobre cinco carniçais, dois lívidos ou duas aparições. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 8º nível, você pode animar ou reafirma o controle sobre seis carniçais, três lívidos, três aparições, ou duas múmias.*

### **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.*

### **OLHAR VORAZ [EYEBITE]**

**6ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G**

**Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

*Enquanto durar a magia, os seus olhos se tornam globos negros imbuídos com um poder pavoroso.*

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

### **PORTÃO ARCANO [ARCANE GATE]**

**6ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 150 metros Componentes: V, G**

**Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

*Você cria portais de teleporte conectados que permanecem abertos até o término da magia. Você escolhe dois pontos no chão os quais possa ver, um ponto a até 3 metros de você e outro ponto a até 150 metros de você. Um portal circular, de 3 metros de diâmetro, abre-se em cada ponto. Se o portal se abrir em um espaço ocupado por uma criatura, a magia falha e o lançamento é perdido. Os portais são dois anéis brilhantes, envoltos de névoa, pairando a alguns centímetros do chão e perpendiculares ao ponto escolhido. O anel é visível apenas de um lado (à sua escolha), lado esse que funciona como portal. Qualquer criatura ou objeto que entre pelo portal sai pelo outro, como se eles estivessem adjacentes. Passar através de um portal pelo lado não visível não surte efeito. A névoa que preenche cada portal é opaca e bloqueia a visão através dela. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para girar os anéis, fazendo com que a face ativa do portal fique em diferentes direções.*

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

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

*Você sugere um curso de atividade (limitado a uma sentença ou duas) e magicamente influencia até 12 criaturas que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia, e que possam escutar e entender você. Criaturas que não possam ser encantadas são imunes a este efeito. A sugestão deve soar como uma ação razoável. Pedir a uma criatura para se golpear, lançar-se a à ponta de uma lança, suicidar-se ou fazer algo que seja obviamente prejudicial, automaticamente faz com que ela negue o efeito da magia. Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo mantém o curso da ação sugerida da melhor forma que puder. O curso da ação sugerida pode permanecer pela duração inteira da magia. Se a atividade sugerida puder ser completada em um período curto de tempo, a magia encerra quando o alvo terminar o que foi pedido para fazer. Você também pode especificar condições que servirão como gatilho para uma ação em especial durante a duração da magia. Por exemplo, você pode sugerir que um grupo de soldados entregue todo o seu dinheiro ao primeiro mendigo que encontrarem. Se a condição não ocorrer antes da magia terminar, a atividade não será feita. Se você ou um de seus aliados machucar o alvo durante a duração da magia, o efeito da magia é encerrado para aquele alvo. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível, a duração passa a ser de 10 dias; usando um espaço de magia de 8º nível, a duração é de 30 dias; e quando você lança usando um espaço de magia de 9º nível, a duração é de 1 ano e 1 dia.*



### ***VISÃO DA VERDADE [TRUE SEEING]***

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

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

### **7º NÍVEL**

#### ***CUBO DE FORÇA [FORCECAGE]***

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

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

### **DEDO DA MORTE [FINGER OF DEATH]**

**7º Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G**

**Duração: Instantâneo**

*Você lança uma energia negativa que visa uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia, causando à criatura uma dor lancinante. O alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, sofre 7d8 + 30 de dano necrótico, ou metade se passar. Um humanoide morto por esta magia ergue-se no começo do seu próximo turno como um zumbi, que fica permanentemente sob o seu comando, seguindo suas ordens verbais com as melhores habilidades que possuir.*

### **FORMA ETÉREA [ETHEREALNESS]**

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

**Duração: Dura até 8 horas**

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

### **DOMINAR MONSTROS [DOMINATE MONSTER]**

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

**G Duração: Concentração, dura até 1 hora**

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

### **ENFRAQUECER O INTELLECTO [FEEBLE MIND]**

**8º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V,**

**G, M (um punhado de barro, cristal, vidro ou esferas minerais) Duração: Instantâneo**

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

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

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

***Duração: Instantâneo***

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

### ***SEMIPLANO [DEMIPLANE]***

***8ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: G***

***Duração: 1 hora***

*Você cria uma porta sombria em uma superfície sólida e plana que você possa ver, dentro do alcance da magia. A porta é grande o bastante para permitir que criaturas de tamanho Médio passem através dela facilmente. Quando aberta, a porta leva a um semiplano que aparenta ser uma sala vazia com 9 metros para cada direção, feita de madeira ou pedra. Quando a magia se encerra, a porta some, e qualquer criatura ou objeto ainda dentro do semiplano permanece presa ali, já que a porta também desaparece do outro lado. Cada vez que você lançar esta magia, você pode criar um novo semiplano, ou criar uma porta sombria conectada a um semiplano que você tenha criado em um lançamento anterior da magia. Adicionalmente, se você conhece a natureza e o conteúdo de um semiplano criado pelo lançamento desta magia por outra criatura, você pode criar uma porta sombria que se conecte a este semiplano em particular.*

### ***VERACIDADE [GLIBNESS]***

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

***Duração: 1 hora***

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

## 9º NÍVEL

### APRISIONAMENTO [IMPRISONMENT]

**9ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (a forma do alvo esculpida em uma estátua ou desenhada em um velino, e um componente especial que varia de acordo com a versão da magia que você escolher, que valha ao menos 500 po por dado de vida do alvo) Duração: Até ser cancelada**

Você cria uma limitação mágica que prende uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. O alvo precisa passar em um TR de Sabedoria ou ficará encarcerado pela magia. Se ele passar, o alvo fica imune ao efeito da magia, caso ela seja lançada novamente sobre ele. Enquanto estiver afetado por esta magia, o alvo não precisa respirar, comer ou beber, bem como não envelhece. Magias de adivinhação não podem localizar ou perceber o alvo. Quando você lançar a magia, escolha uma das seguintes formas de aprisionamento. Enterro: O alvo é sepultado nas profundezas da terra em uma esfera mágica, larga o suficiente para contê-lo. Nada pode passar através da esfera e nenhuma criatura pode teleportar ou usar viagem planar para entrar ou sair dela. O componente especial desta versão da magia é um pequeno orbe de mithril. Encadeamento: Pesadas correntes, firmemente enraizadas no chão, prendem o alvo no lugar. O alvo está contido até o término da magia e não pode se mover e nem ser movido por quaisquer meios até que a magia acabe. O componente especial desta versão da magia é uma fina corrente de metal precioso. Prisão Coberta: A magia transporta o alvo para dentro de um semiplano que é protegido contra teleporte e viagem planar. O semiplano pode ser um labirinto, uma jaula, uma torre ou qualquer estrutura similar à sua escolha. O componente especial desta versão da magia é uma réplica em miniatura da prisão feita de jade. Cárcere Mínimo: O alvo encolhe até uma altura de 2,5 cm e fica aprisionado dentro de uma gema ou objeto similar. Luz pode passar através da gema normalmente (permitindo o alvo ver o que está fora e a outras criaturas ver o que está dentro), mas nada mais pode passar através da gema, seja por meio de teleporte ou viagem planar. A gema não pode ser cortada ou quebrada enquanto o efeito da magia permanecer. O componente especial desta versão da magia é uma grande gema transparente, como o coríndon, o diamante ou o rubi. Torpor: O alvo cai em sono e não pode ser acordado. O componente especial desta versão da magia consiste de raras ervas soporíferas. Encerrando a Magia: Durante o lançamento da magia, em qualquer uma de suas versões, você pode especificar uma condição que irá causar o término da magia e libertar o alvo. A condição pode ser tão específica, quanto pode ser elaborada à sua escolha, mas o Mestre deve concordar que a condição seja razoável e que haja a possibilidade de que ela venha a acontecer. A condição pode ser baseada no nome, identidade ou mesmo divindade da criatura, caso contrário, deve ser baseada em ações observáveis ou qualidades e não baseada em coisas intangíveis, tal como nível, pontos de vida ou classe. A magia *dissipar magia* pode ser usada para terminar a magia apenas se ela for lançando como magia de 9º nível, tendo como alvo ou a prisão ou o componente usado para criá-la.

*Você só pode usar um componente especial e particular para criar somente uma prisão por vez. Ou seja, se você lançar a magia de novo usando do mesmo componente, o alvo do primeiro lançamento é libertado imediatamente.*

### ***METAMORFOSE VERDADEIRA [TRUE POLYMORPH]***

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

***Duração: Concentração, dura até 1 hora***

*Você escolhe uma criatura ou um objeto não mágico que possa ver, dentro do alcance da magia. Você transforma a criatura em uma criatura diferente, uma criatura em um objeto ou um objeto em uma criatura (o objeto não pode estar sendo vestido ou carregado por outra criatura). A transformação permanece enquanto durar a magia ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. Se você se concentrar na magia durante toda sua duração, a transformação se torna permanente. Metamorfs não são afetados por esta magia. Uma criatura não amigável pode fazer um TR de Sabedoria, se passar, não é afetada por esta magia. Criatura em Criatura. Se você transformar uma criatura em outro tipo de criatura, a nova forma pode ser qualquer tipo escolhido por você com um nível de desafio que seja igual ou menor que o do alvo (ou nível de classe, se o alvo não possuir nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seus atributos mentais, são substituídas pelas estatísticas da nova forma. O alvo permanece com sua tendência e personalidade. O alvo assume os pontos de vida da nova forma. Quando revertido para sua forma normal, a criatura retorna para o número de pontos de vida que possuía antes da transformação. Se a reversão for devido a um resultado de cair a 0 pontos de vida, qualquer dano além desse é subtraído dos pontos de vida da forma original. Desde que o dano excedido também não subtraia os pontos de vida da forma original para 0, o alvo não cai inconsciente. A criatura tem suas ações limitadas e pode executar apenas o que for permitido pela natureza de sua nova forma, não pode falar, lançar magias ou fazer qualquer outra ação que requeira o uso das mãos ou da fala. O equipamento do alvo se funde à nova forma. A criatura não pode ativar, usar, segurar ou de qualquer outro modo receber benefícios de qualquer dos seus equipamentos. Objeto em Criatura. Você pode transformar um objeto em uma criatura, tão logo o tamanho da criatura não seja maior que o do objeto, e o nível de desafio seja 9 ou menor. A criatura é sua aliada e de seus companheiros. Ela age no seu turno. Você decide que ações ela vai tomar e como ela irá se mover. O Mestre possui as estatísticas da criatura e resolve sobre todas as suas ações e movimento. Se a magia se tornar permanente, você não mais possui controle sobre a criatura. Ela pode permanecer sendo aliada, dependendo de como você a tenha tratado. Criatura em Objeto. Se você transformar uma criatura em um objeto, ele também transforma o que ela estiver vestindo ou carregando dentro da mesma forma. As estatísticas da criatura se tornam a do objeto e a criatura não tem memória sobre o tempo passado nesta forma após a magia se encerrar, e ela retornar para sua forma normal.*

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

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

**Duração: Instantâneo**

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

### **PROJEÇÃO ASTRAL [ASTRAL PROJECTION]**

**9ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: 3 metros Componentes: V, G, M (para cada criatura que você afetar com essa magia, você deve prover um jacinto que valha ao menos 1.000 po e uma barra de prata ornamentalmente trabalhada que valha ao menos 100 po, todos são consumidos pela magia) Duração: Especial**

*Você e até 8 criaturas amigáveis, dentro do alcance da magia, projetam seus corpos para o Plano Astral (a magia falha e o lançamento é perdido se você já estiver neste plano). O corpo material que você deixa para trás não precisa de comida ou ar, fica inconsciente e em estado de suspensão animada e não envelhece. O seu corpo astral se assemelha à sua forma mortal em quase tudo, replicando suas estatísticas de jogo e suas posses. A principal diferença é a adição de um cordão prateado que sai dos seus ombros e deixa uma trilha atrás de você, que vai esmaecendo até ficar invisível depois de 0,3 metros. Esse cordão é o elo com o seu corpo material. Se o cordão permanecer intacto, você pode encontrar seu caminho de volta para casa. Se o cordão for cortado – coisa que só pode acontecer quando um efeito específico assim o diz – a sua alma e o seu corpo são separados, matando você instantaneamente. A sua forma astral pode vagar livremente pelo Plano Astral, podendo passar inclusive por portais ali contidos que levem para outros planos. Se você entrar em um novo plano ou retornar para o plano onde lançou a magia, seu corpo e posses são transportados juntamente através do cordão prateado, permitindo que você entre novamente em seu corpo tão logo entre no novo plano. A sua forma astral é uma encarnação separada. Qualquer dano ou outro efeito aplicado à forma astral não surte efeito sobre o corpo físico e nem permanecem quando você retornar para ele. A magia encerra para você e seus companheiros quando você usar uma ação para dissipá-la. Quando a magia terminar, as criaturas afetadas retornam para seus corpos físicos e acordam. A magia pode se encerrar repentinamente para você ou um de seus companheiros. Uma magia como *dissipar magia*, se bem sucedida contra a forma astral ou corpo físico, encerra a magia para esta criatura. Se o corpo original da criatura ou sua forma astral cair a 0 pontos de vida, a magia se encerra para esta criatura. Se a magia se encerrar e o cordão prateado estiver intacto, o cordão puxa a forma astral da criatura de volta para seu corpo, encerrando o estado de suspensão animada. Se você retornar para o seu corpo prematuramente, seus companheiros permanecem em suas formas astrais e devem encontrar seu*



*próprio caminho para retornar aos seus respectivos corpos, normalmente ficando com 0 pontos de vida.*

### ***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.*