

TOMO DO PATRULHEIRO



Sumário

1º NÍVEL	4
ABSORVER ELEMENTOS [ABSORB ELEMENTS]	4
LIGAÇÃO ANIMAL [BEAST BOND]	4
ALARME [ALARM]	4
ATAQUE RESTRINGENTE [ENSNARING STRIKE]	4
BOM FRUTO [GOODBERRY]	4
CATIVAR ANIMAIS [ANIMAL FRIENDSHIP]	5
CHUVA DE ESPINHOS [HAIL OF THORNS]	5
CURAR FERIMENTOS [CURE WOUNDS]	5
DETECTAR MAGIA [DETECT MAGIC]	5
DETECTAR VENENO E DOENÇA [DETECT POISON AND DISEASE]	5
FALAR COM ANIMAIS [SPEAK WITH ANIMALS]	6
MARCA DO CAÇADOR [HUNTER'S MARK]	6
NÉVOA [FOG CLOUD]	6
PASSO LARGO [LONGSTRIDER]	6
SALTO [JUMP]	6
2º NÍVEL	7
CERCO DE FLECHAS [CORDON OF ARROWS]	7
CRESCER ESPINHOS [SPIKE GROWTH]	7
ENCONTRAR ARMADILHAS [FIND TRAPS]	7
LOCALIZAR ANIMAIS OU PLANTAS [LOCATE ANIMALS OR PLANTS]	7
LOCALIZAR OBJETO [LOCATE OBJECT]	7
MENSAGEIRO ANIMAL [ANIMAL MESSENGER]	8
PASSOS SEM PEGADAS [PASS WITHOUT TRACE]	8
PELE DE ÁRVORE [BARKSKIN]	8
PROTEÇÃO CONTRA VENENOS [PROTECTION FROM POISON]	8
RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION]	8
SENTIDO DAS BESTAS [BEAST SENSE]	8
SILÊNCIO [SILENCE]	9
VISÃO NO ESCURO [DARKVISION]	9
3º NÍVEL	9
FLECHAS FLAMEJANTES [FLAME ARROWS]	9
AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH]	9
ATIRAR RELÂMPAGO [LIGHTNING ARROW]	9
CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]	10
CHUVA DE ARMAS [CONJURE BARRAGE]	10
FALAR COM PLANTAS [SPEAK WITH PLANTS]	10
INDETECTÁVEL [NONDETECTION]	10

<i>INVOCAR ANIMAIS [CONJURE ANIMALS]</i>	11
<i>LUZ DO DIA [DAYLIGHT]</i>	11
<i>MURALHA DE VENTO [WIND WALL]</i>	11
<i>PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY]</i>	11
<i>RESPIRAR NA ÁGUA [WATER BREATHING]</i>	11
<i>4º NÍVEL</i>	12
<i>INVOCAR SERES DA FLORESTA [CONJURE WOODLANDS BEINGS]</i>	12
<i>LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]</i>	12
<i>MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]</i>	12
<i>PELE ROCHOSA [STONESKIN]</i>	12
<i>VINHAS SUFOCANTES [GRASPING VINES]</i>	13
<i>5º NÍVEL</i>	13
<i>ALJAVA VELOZ [SWIFT QUIVER]</i>	13
<i>CAMINHAR EM ÁRVORES [TREE STRIDE]</i>	13
<i>CHUVA DE ARMAS MAIOR [CONJURE VOLLEY]</i>	13
<i>COMUNHÃO COM A NATUREZA [COMMUNE WITH NATURE]</i>	14

1º NÍVEL

ABSORVER ELEMENTOS [ABSORB ELEMENTS]

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

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

LIGAÇÃO ANIMAL [BEAST BOND]

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

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

ALARME [ALARM]

1ª Nível Abjuração (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pequeno sino e um pedaço de fino barbante prateado) Duração: 8 horas

Você cria um alarme contra um intruso indesejado. Você escolhe uma porta, uma janela ou uma área com um alcance que não seja maior do que um cubo de 6 metros. Até o término da magia, um alarme alerta você sempre que uma criatura de tamanho Minúsculo ou maior tocar ou entrar na área protegida. Quando você lança a magia, você pode designar criaturas que não ativarão o alarme. Você também pode escolher se o som do alarme será mental ou audível. Um alarme mental alerta o personagem com um silvo em sua mente se ele estiver a até 1,6 km da área protegida. Este silvo o acorda se ele estiver dormindo. Um alarme audível produz o som de um sinete por dez segundos num alcance de 18 metros.

ATAQUE RESTRINGENTE [ENSNARING STRIKE]

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

A próxima vez que você acertar uma criatura com um ataque com arma antes da magia terminar, uma massa contorcida de vinhas espinhosas surge no ponto de impacto e o alvo deve fazer um TR de Força. Se falhar, a criatura fica impedida pelas vinhas mágicas até o término da magia. Uma criatura de tamanho Grande ou maior tem vantagem no TR. Se o alvo passar no teste, as vinhas murcham e somem. Enquanto estiver impedido, o alvo sofre 1d6 de dano perfurante em cada um de seus respectivos turnos. Uma criatura impedida pelas vinhas, ou alguém que possa tocar a criatura, pode usar sua ação para fazer um teste de Força contra a CD de suas magias. Se passar, o alvo é libertado. 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.

BOM FRUTO [GOODBERRY]

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

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

CATIVAR ANIMAIS [ANIMAL FRIENDSHIP]

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

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

CHUVA DE ESPINHOS [HAIL OF THORNS]

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

A próxima vez que você acertar uma criatura com um ataque à distância antes do término da magia, esta magia cria uma chuva de espinhos que irrompe da arma de ataque à distância ou da munição. Em adição ao efeito normal do ataque, o alvo do ataque e cada criatura a até 1,5 metros dele, deve fazer um TR de Destreza. Uma criatura sofre 1d10 de dano perfurante se falhar no teste, ou metade do dano 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 (máximo de 6d10).

CURAR FERIMENTOS [CURE WOUNDS]

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

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

DETECTAR MAGIA [DETECT MAGIC]

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

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

DETECTAR VENENO E DOENÇA [DETECT POISON AND DISEASE]

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

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

FALAR COM ANIMAIS [SPEAK WITH ANIMALS]

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

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

MARCA DO CAÇADOR [HUNTER'S MARK]

**1ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 27 metros Componentes: V
Duração: Concentração, dura até 1 hora**

Você escolhe uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, e sobrenaturalmente marca a criatura como sua presa. Até o término da magia, você causa um dano extra de 1d6 sempre que acertar o alvo com um ataque com arma. Além disso, você possui vantagem em qualquer teste de Sabedoria (Percepção) ou Sabedoria (Sobrevivência) feito para encontrar a presa. Se o alvo cai a 0 pontos de vida antes da magia terminar, você pode usar uma ação bônus em seu turno subsequente para marcar uma nova criatura. **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 ou superior, você pode manter sua concentração na magia por até 24 horas.

NÉVOA [FOG CLOUD]

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

Você cria um raio esférico de 6 metros centrado em um ponto dentro do alcance da magia. A esfera se propagada em quinas e sua área é considerada ocultamento total. Ela dura até o término da magia ou até que um vento moderado ou grande velocidade disperse a névoa (um vento de pelo menos 16 km por hora).

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o raio da neblina se expande em 6 metros para cada nível acima do 1º.

PASSO LARGO [LONGSTRIDER]

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

Você toca uma criatura. O deslocamento do alvo aumenta em 3 metros até o término da magia. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode adicionar um alvo para cada nível acima do 1º.

SALTO [JUMP]

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

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

2º NÍVEL

CERCO DE FLECHAS [CORDON OF ARROWS]

2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 1,5 metros Componentes: V, G, M (quatro ou mais flechas ou virotes) Duração: 8 horas

Você finca quatro munições não mágicas – flechas ou virotes – no chão, dentro do alcance da magia, e lança uma magia nelas para proteger uma área. Até o término da magia, qualquer criatura, diferente de você, que se aproximar a até 9 metros da munição pela primeira vez no turno dela, ou terminar o turno dentro dessa distância, fará com que uma das munições emerja velozmente e o atinja. A criatura deve passar em um TR de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano perfurante. A munição então é destruída. A magia termina quando não houver mais munições restantes. Quando você lança esta magia, você pode designar qualquer criatura à sua escolha, fazendo assim com que a magia ignore tal criatura. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º ou superior, a quantidade de munição que pode ser afetada aumenta em dois para cada nível acima do 2º.

CRESCER ESPINHOS [SPIKE GROWTH]

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

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

ENCONTRAR ARMADILHAS [FIND TRAPS]

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

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

LOCALIZAR ANIMAIS OU PLANTAS [LOCATE ANIMALS OR PLANTS]

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

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

LOCALIZAR OBJETO [LOCATE OBJECT]

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

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

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

MENSAGEIRO ANIMAL [ANIMAL MESSENGER]

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

Através desta magia, você usa um animal para entregar uma mensagem. Você escolhe uma besta Minúscula que possa ver dentro do alcance da magia, como um esquilo, uma gralha-azul ou um morcego. Você especifica uma localização, que já tenha visitado e um destinatário que possa ser descrito de um modo geral, como "um homem ou uma mulher vestida com uniforme da guarda da cidade" ou "um anão ruivo usando um chapéu pontudo". Você pode mandar uma mensagem com até 25 palavras. A besta faz a travessia enquanto dura a magia até a localização específica, cobrindo até 80 km a cada 24 horas se for um mensageiro voador, ou 40 km para outros animais. Quando o mensageiro chega ao destino, ele entrega a mensagem à criatura que você descreveu, replicando o som da sua voz. O mensageiro apenas fala com uma criatura com descrição equivalente a que você informou. Se o mensageiro não chegar ao seu destino antes do término da magia, a mensagem é perdida e a besta refaz seu caminho de volta para onde a magia foi lançada. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, a duração da magia aumenta em 48h para cada nível acima do 2º.

PASSOS SEM PEGADAS [PASS WITHOUT TRACE]

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

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

PELE DE ÁRVORE [BARKSKIN]

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

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

PROTEÇÃO CONTRA VENENOS [PROTECTION FROM POISON]

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

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

RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION]

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

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

SENTIDO DAS BESTAS [BEAST SENSE]

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

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

SILÊNCIO [SILENCE]

**2º Nível Ilusão (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G
Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

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

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

VISÃO NO ESCURO [DARKVISION]

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

Você toca uma criatura voluntária para garantir a ela a habilidade de ver no escuro. Enquanto a magia durar, a criatura tem visão no escuro em um alcance de até 18 metros. Como uma ação bônus em seu turno, Você pode a luz em até 18 metros para um novo ponto dentro do alcance. Uma fonte de luz deve estar a até 6 metros uma da outra quando criada, e a luz se apaga se exceder a distância máxima da magia.

3º NÍVEL

FLECHAS FLAMEJANTES [FLAME ARROWS]

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

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

AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH]

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

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

ATIRAR RELÂMPAGO [LIGHTNING ARROW]

3ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: Você Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

A próxima vez que você fizer um ataque com uma arma à distância, enquanto durar a magia, a munição da arma ou a arma em si, se for uma arma de arremesso, transforma-se em um raio elétrico. Você faz sua jogada normal de ataque. Se você acertar o ataque, o alvo sofre 4d8 de dano elétrico, ou metade se você errar, ao invés do dano normal da arma. Se você acertar ou errar, cada criatura a até 3 metros do alvo, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, cada criatura sofre 2d8 de dano elétrico, ou metade se passar.

*Após isto, a munição ou a arma arremessada retorna para sua forma normal. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º ou superior, o dano para ambos os efeitos da magia aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º.*

CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]

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

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

CHUVA DE ARMAS [CONJURE BARRAGE]

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (cone de 18 metros) Componentes: V, G, M (uma munição ou uma arma de arremesso) Duração: Instantâneo

Você lança uma arma de arremesso não mágica ou atira uma peça de munição não mágica no ar para criar um cone de armas idênticas, que se lançam à frente e então desaparecem. Cada criatura em um cone de 18 metros deve ser bem sucedida em um TR de Destreza. Se falhar, uma criatura sofre 3d8 de dano, ou metade se passar. O tipo de dano é o mesmo da arma ou munição usada como componente.

FALAR COM PLANTAS [SPEAK WITH PLANTS]

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

Você imbui plantas a até 9 metros de distância com uma limitada sensibilidade e animação, dando a elas a habilidade de se comunicar com você e seguir seus simples comandos. Você pode indagar as plantas sobre eventos do dia passado, ocorridos dentro da área da magia, recebendo assim informações sobre criatura que por ali passaram, o clima e outras circunstâncias.

Você também pode transformar um terreno difícil causado por plantas crescidas (tal como moitas e vegetação rasteira) em um terreno normal pela duração da magia. Ou você pode transformar um terreno normal, onde plantas estão presentes, em um terreno difícil também pela duração da magia, fazendo com que vinhas e galhos se atrasem perseguidores, por exemplo. Plantas talvez possam ser capazes de executar outras tarefas para você, de acordo com a descrição do Mestre. A magia não ativa plantas para que se desenraizem e se movam, mas elas podem livremente mover galhos, gavinhas e caules.

Se uma criatura do tipo planta estiver na área, você pode se comunicar com ela como se compartilhassem do mesmo idioma, mas não recebe nenhuma habilidade mágica para influenciá-la. Esta magia pode fazer com que as plantas criadas pela magia constrição libertem uma criatura impedida.

INDETECTÁVEL [NONDETECTION]

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

Duração: 8 horas

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

INVOCAR ANIMAIS [CONJURE ANIMALS]

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

Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você invoca espíritos feéricos que tomam a forma de bestas e surgem em espaços desocupados que você possa ver dentro do alcance. Você escolhe uma das seguintes opções para a invocação: Uma besta de nível de desafio 2 ou menor, Duas bestas de nível de desafio 1 ou menor, Quatro bestas de nível de desafio ½ ou menor, Oito bestas de nível de desafio ¼ ou menor. Cada besta é considerada feérica e desaparece quando cai a 0 pontos de vida ou quando a magia terminar. As criaturas invocadas são amigáveis a você e aos seus aliados. Você joga a iniciativa para as criaturas invocadas como grupo, que agem em seus próprios turnos. Elas obedecem qualquer comando verbal que você anuncie para elas (nenhuma ação é requerida). Se você não emitir nenhum comando para elas, elas se defendem de criaturas hostis, do contrário, não fazem ações. O Mestre possui as estatísticas das criaturas. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de nível superior, você escolhe uma das seguintes opções de invocação descritas acima e mais criaturas surgem: o dobro se usar um espaço de magia de 5º nível, o triplo se usar um espaço de magia de 7º nível e o quadruplo se usar um espaço de magia de 9º nível.

LUZ DO DIA [DAYLIGHT]

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

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

MURALHA DE VENTO [WIND WALL]

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

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

PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY]

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

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

RESPIRAR NA ÁGUA [WATER BREATHING]

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

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

4º NÍVEL

INVOCAR SERES DA FLORESTA [CONJURE WOODLANDS BEINGS]

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

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

LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]

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

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

MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]

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

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

PELE ROCHOSA [STONESKIN]

4º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (pó de diamante que valha ao menos 100 po, que é consumido pela magia) Duração: Concentração, dura até 1 hora

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

VINHAS SUFOCANTES [GRASPING VINES]

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

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

5º NÍVEL

ALJAVA VELOZ [SWIFT QUIVER]

5ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma aljava contendo ao menos uma munição) Duração: Concentração, dura até 1 minuto Você transmuta sua aljava para que ela produza um

fornecimento interminável de munição não mágica, a qual parece saltar na sua mão quando você busca por ela. Em cada um de seus turnos até o término da magia, você pode usar uma ação bônus para fazer dois ataques com uma arma que use munição da aljava. Cada vez que você fizer esse ataque à distância, a aljava magicamente repõe a munição que você usou com outra munição similar não mágica. Quaisquer munições criadas por esta magia se desintegram quando a magia encerra. Se a aljava sair da sua posse, a magia também se encerra.

CAMINHAR EM ÁRVORES [TREE STRIDE]

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

Você ganha a habilidade de entrar em uma árvore e se mover de dentro dela para dentro de outra árvore do mesmo tipo a até 150 metros. Ambas as árvores devem estar vivas e ter ao menos seu tamanho.

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

CHUVA DE ARMAS MAIOR [CONJURE VOLLEY]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (uma munição ou uma arma de arremesso) Duração: Instantâneo

Você dispara uma munição não mágica de uma arma à distância ou lança uma arma de arremesso não mágica no ar e escolhe um ponto dentro do alcance. Centenas de cópias da munição ou da arma atingem a área, vindas de cima, em uma rajada, e então desaparecem. Cada criatura em um raio cilíndrico de 12 metros de por 6 metros de altura, centrado no ponto escolhido, devem fazer um TR de Destreza. Se falhar, cada criatura sofre 8d8 de dano, ou metade se passar. O tipo de dano é o mesmo da munição ou arma utilizada.

COMUNHÃO COM A NATUREZA [COMMUNE WITH NATURE]

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

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