

TOMO DO PALADINO



Sumário

MAGIAS DO JURAMENTO DA DEVOÇÃO.....	5
PROTEÇÃO CONTRA O BEM E O MAL [PROTECTION FROM EVIL AND GOOD]	5
SANTUÁRIO [SANCTUARY].....	5
RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION].....	5
ZONA DA VERDADE [ZONE OF TRUTH]	5
DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC].....	5
FONTE DE ESPERANÇA [BEACON OF HOPE]	6
GUARDIÃO DA FÉ [GUARDIAN OF FAITH].....	6
MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT].....	6
COLUNA DE CHAMAS [FLAME STRIKE].....	6
COMUNHÃO [COMMUNE]	6
MAGIAS DO JURAMENTO DOS ANCIÕES.....	7
ATAQUE RESTRINGENTE [ENSNARING STRIKE]	7
FALAR COM ANIMAIS [SPEAK WITH ANIMALS]	7
PASSO DAS BRUMAS [MISTY STEP].....	7
RAIO LUNAR [MOONBEAM].....	7
AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH].....	8
PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY].....	8
TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM].....	8
CAMINHAR EM ÁRVORES [TREE STRIDE]	8
COMUNHÃO COM A NATUREZA [COMMUNE WITH NATURE].....	8
MAGIAS DO JURAMENTO DA VINGANÇA.....	9
MALDIÇÃO MENOR [BANE]	9
MARCA DO CAÇADOR [HUNTER'S MARK]	9
IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]	9
PASSO DAS BRUMAS [MISTY STEP].....	9
PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY].....	9
VELOCIDADE [HASTE].....	10
BANIMENTO [BANISHMENT]	10
PORTA DIMENSIONAL [DIMENSIONAL DOOR].....	10
CLARIVIDÊNCIA [CLAIRVOYANCE]	10
IMOBILIZAR MONSTROS [HOLD MONSTER]	11
1º NÍVEL	11
AUXÍLIO DIVINO [DIVINE FAVOR] (ganha no 1º nível)	11
BÊNÇÃO [BLESS]	11
COMANDO [COMMAND]	11
CURAR FERIMENTOS [CURE WOUNDS].....	12
DETECTAR BEM E MAL [DETECT EVIL AND GOOD]	12

DETECTAR MAGIA [DETECT MAGIC]	12
DETECTAR VENENO E DOENÇA [DETECT POISON AND DISEASE]	12
DUELO FORÇADO [COMPELLED DUEL]	12
ESCUDO DE FÉ [SHIELD OF FAITH]	13
GOLPE ABRASADOR [SEARING SMITE]	13
GOLPE FURIOSO [WRATHFUL SMITE]	13
GOLPE TROVEJANTE [THUNDEROUS SMITE]	13
HEROÍSMO [HEROISM]	13
PROTEÇÃO CONTRA O BEM E O MAL [PROTECTION FROM EVIL AND GOOD]	13
PURIFICAR ALIMENTOS [PURIFY FOOD AND DRINK]	14
2º NÍVEL	14
AJUDA [AID]	14
ARMA MÁGICA [MAGIC WEAPON]	14
INVOCAR MONTARIA [FIND STEED]	14
LOCALIZAR OBJETO [LOCATE OBJECT]	15
MARCAR COM GOLPE [BRANDING SMITE]	15
PROTEÇÃO CONTRA VENENOS [PROTECTION FROM POISON]	15
RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION]	15
ZONA DA VERDADE [ZONE OF TRUTH]	15
3º NÍVEL	16
ARMA ELEMENTAL [ELEMENTAL WEAPON]	16
AURA DE VITALIDADE [AURA OF VITALITY]	16
CÍRCULO MÁGICO [MAGIC CIRCLE]	16
CRIAR COMIDA E ÁGUA [CREATE FOOD AND WATER]	16
DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]	17
GOLPE CEGANTE [BLINDING SMITE]	17
LUZ DO DIA [DAYLIGHT]	17
MANTO DO DESTEMIDO [CRUSADER'S MANTLE]	17
REMOVER MALDIÇÃO [REMOVE CURSE]	17
REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD]	18
4º NÍVEL	18
AURA DE PUREZA [AURA OF PURITY]	18
AURA DE VIDA [AURA OF LIFE]	18
BANIMENTO [BANISHMENT]	18
GOLPE PERTURBADOR [STAGGERING SMITE]	19
LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]	19
PROTEÇÃO CONTRA A MORTE [DEATH WARD]	19
5º NÍVEL	19
CÍRCULO DO PODER [CIRCLE OF POWER]	19

<i>DISSIPAR BEM E MAL [DISPEL EVIL AND GOOD].....</i>	<i>20</i>
<i>GOLPE DE BANIMENTO [BANISHING SMITE].....</i>	<i>20</i>
<i>ONDA DESTRUTIVA [DESTRUCTIVE WAVE].....</i>	<i>20</i>
<i>REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD].....</i>	<i>20</i>
<i>TAREFA [GEAS].....</i>	<i>21</i>

MAGIAS DO JURAMENTO DA DEVOÇÃO

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.

SANTUÁRIO [SANCTUARY]

1ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um pequeno espelho de prata) Duração: 1 minuto

Você protege uma criatura dentro do alcance da magia contra um ataque. Até o final da magia, qualquer criatura que ataque o alvo protegido com um ataque ou uma magia prejudicial, precisa primeiramente fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura deve escolher um novo alvo ou perde o ataque ou a magia. Esta magia não protege o alvo contra efeitos de área, como uma explosão de uma *bola de fogo*, por exemplo. Se a criatura protegida fizer um ataque ou lançar uma magia que afete uma criatura inimiga, a magia se encerra.

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.

ZONA DA VERDADE [ZONE OF TRUTH]

2ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: 10 minutos

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

DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]

3ª 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.

FONTE DE ESPERANÇA [BEACON OF HOPE]

3ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G
Duração: Concentração, dura até 1 minuto

A magia concede esperança e vitalidade. Você escolhe qualquer número de criaturas dentro do alcance da magia. Enquanto a magia durar, cada alvo ganha vantagem nos TR de Sabedoria e recuperam o máximo de pontos de vida possíveis de qualquer cura.

GUARDIÃO DA FÉ [GUARDIAN OF FAITH]

4ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Duração: 8 horas

Um guardião espectral de tamanho Grande surge e paira em um espaço desocupado, que você possa ver, à sua escolha. O guardião ocupa tal espaço e traz consigo uma espada brilhante e um escudo com o brasão da divindade que você serve. Qualquer criatura hostil a você, que se mova para um espaço a até 3 metros do guardião, pela primeira vez em seu turno, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 20 pontos de dano radiante, ou metade se passar. O guardião desvanece quando ele já tiver causado um total de 60 pontos de dano.

MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]

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

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

COLUNA DE CHAMAS [FLAME STRIKE]

5ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros 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.

COMUNHÃO [COMMUNE]

5ª Nível Encantamento (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você Componentes: V, G, M (incenso e um frasco de água benta ou água profana) Duração: 1 minuto

Você contata sua divindade ou uma representação divina e faz três perguntas que podem ser respondidas com um sim ou um não. Você deve fazer as perguntas antes que a magia se encerre. Você recebe a resposta correta para cada questão. Seres divinos não são necessariamente oniscientes, então você recebe 'obsuro' como resposta se a pergunta for pertinente a uma informação que vai além do conhecimento da divindade.

Em um caso onde a palavra de resposta possa ser enganadora ou contrária aos interesses da divindade, o Mestre pode dar como resposta uma frase curta no lugar da palavra. Se você lançar a magia 2 ou mais vezes antes de terminar seu próximo descanso longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro, de você não obter nenhuma resposta. O Mestre faz essa jogada em segredo.

MAGIAS DO JURAMENTO DOS ANCIÕES

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.

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.

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.

RAIO LUNAR [MOONBEAM]

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

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

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.

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.

TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]

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

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

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.

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.

MAGIAS DO JURAMENTO DA VINGANÇA

MALDIÇÃO MENOR [BANE]

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

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

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.

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.

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.

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.

VELOCIDADE [HASTE]

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

Você escolhe uma criatura amigável que possa ver dentro do alcance da magia. Até a magia terminar, o deslocamento do alvo é dobrado, recebe +2 de bônus na CA e ganha vantagem em TR de Destreza, como também ganha uma ação bônus a cada turno. Esta ação apenas pode ser usada para

Atacar (armas de uma mão apenas), correr, desengajar, esconder ou na Usar Objeto. Quando a magia termina, o alvo não pode se mover ou realizar ações até depois do próximo turno respectivo, como se uma onda de letargia o varresse.

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.*

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.

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 incrustado com jóias 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.

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.

1º NÍVEL

AUXÍLIO DIVINO [DIVINE FAVOR] (ganha no 1º nível)

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

As suas orações o revestem com um esplendor divino. Até o término da magia, todos os seus ataques com arma causam um dano extra de 1d4 radiante se acertar.

BÊNÇÃO [BLESS]

1ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma borrifada de água benta) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você abençoa até três criaturas dentro do alcance da magia. Sempre que o alvo fizer uma jogada de ataque ou um TR antes do final da magia, o alvo pode jogar 1d4 e adicionar o resultado à jogada de ataque e ao TR. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura a mais para cada nível acima do 1º.

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 cumpre 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.

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 BEM E MAL [DETECT EVIL AND GOOD]

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

Pela duração da magia, você tem conhecimento se há uma aberração, um celestial, um elemental, um ser feérico, um infernal ou um morto-vivo a até 9 metros de você, bem como onde a criatura está localizada. Da mesma forma, você sabe se há um lugar ou objeto que tenha sido magicamente consagrado ou profanado a até 9 metros de você. 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.

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.

DUELO FORÇADO [COMPELLED DUEL]

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

Você tenta forçar uma criatura a um duelo. Uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura está focada em você, compelida pela exigência divina em você. Enquanto a magia durar, o alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra criaturas que não sejam você e deve fazer um TR de Sabedoria toda vez que se mover para um espaço mais distante que 9 metros de você. Se passar neste TR, esta magia não restringe o movimento do alvo neste turno. A magia encerra se você atacar qualquer outra criatura, se você lançar uma magia que mira uma criatura hostil que não o alvo, se uma criatura amigável ferir o alvo ou lançar uma magia nociva no alvo ou se você terminar o seu turno a mais de 9 metros do alvo.

ESCUDO DE FÉ [SHIELD OF FAITH]

1ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pequeno pergaminho com algum texto sagrado escrito nele) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Um campo cintilante surge e envolve uma criatura à sua escolha dentro do alcance da magia, garantindo um bônus de +2 na CA enquanto a magia durar.

GOLPE ABRASADOR [SEARING SMITE]

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

A próxima vez que você acerta uma criatura com uma arma de ataque corpo a corpo durante a duração da magia, a arma fulgura com uma cor vermelho-branca intensa e o ataque causa um dano extra de 1d6 flamejante. No começo de cada turno, até o final da magia, o alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, ele sofre 1d6 de dano flamejante. Se passar, a magia se encerra. Se o alvo ou uma criatura a até 1,5 metros dele usar uma ação para apagar as chamas ou se algum outro efeito extinguir as chamas (como o alvo ser submergido em água), a magia se encerra. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano extra inicial causado pelo ataque aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

GOLPE FURIOSO [WRATHFUL SMITE]

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

A próxima vez que você acerta uma criatura com uma arma de ataque corpo a corpo durante a duração da magia, o ataque causa um dano extra de 1d6 psíquico. Além disso, se o alvo for uma criatura, ela precisa fazer TR de Sabedoria ou fica amedrontada até o término da magia. Como uma ação, a criatura pode fazer um TR de Sabedoria contra a CD de suas magias para reforçar sua determinação e encerrar a magia.

GOLPE TROVEJANTE [THUNDEROUS SMITE]

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

A primeira vez que você acertar um ataque com uma arma corpo a corpo pela duração da magia, a arma troveja um som audível a até 90 metros de você, e o ataque causa um dano extra de 2d6 trovejante no alvo. Além disso, se o alvo for uma criatura, ela precisa passar em um TR de Força ou é empurrada 3 metros para longe de você, e fica derrubada.

HEROÍSMO [HEROISM]

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

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

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.

PURIFICAR ALIMENTOS [PURIFY FOOD AND DRINK]

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

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

2º NÍVEL

AJUDA [AID]

2ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma pequena tira de um manto branco) Duração: 8 horas

*Com essa magia, você ajuda seus aliados com firmeza e determinação. Você escolhe até 3 criaturas dentro do alcance da magia. Cada alvo ganha 5 pontos de vida extra que serão somados aos seus pontos de vida máximo, como também aumenta 5 pontos de vida dos seus PV atuais, ambos com duração até o final da magia. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando o espaço de magia de 3º nível ou superior, a quantidade de pontos de vida aumentados sobe em 5 para cada nível acima do 2º.*

ARMA MÁGICA [MAGIC WEAPON]

**2º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: Toque Componentes: V, G
Duração: Concentração, dura até 1 hora**

*Você toca uma arma comum, não mágica. Até a magia terminar, a arma se torna uma arma mágica com um bônus de ataque de +1 nas jogadas de ataque e dano. **Em Níveis Superiores:** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º ou 5º nível, o bônus aumenta para +2. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o bônus aumenta para +3.*

INVOCAR MONTARIA [FIND STEED]

**2ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: 9 metros Componentes: V, G
Duração: Instantâneo**

Você invoca um espírito que assume a forma incomum de um corcel inteligente, forte e leal, criando um longo vínculo de duração com ele. Surgindo em um espaço desocupado dentro do alcance da magia, o corcel tem a forma que você escolher, como um cavalo de guerra, um pônei, um camelo, um alce ou um mastim. (O Mestre pode permitir que outros animais sejam invocados como corcéis). O corcel possui as estatísticas da forma escolhida, embora ao invés de ser considerado do tipo normal, seja do tipo celestial, feérico ou infernal (à sua escolha). Além disso, se o corcel possuir uma Inteligência 5 ou menor, sua Inteligência passa a ser 6 e ele passa a entender, à sua escolha você, um idioma que você fale. O corcel serve a você como montaria, tanto em combate quanto fora dele, e você possui um elo com ele que permite que vocês lutem como uma unidade perfeita. Enquanto montado no corcel, você pode fazer com que qualquer magia que lançada sobre si, também tenha efeito sobre o corcel. Quando o corcel cai a 0 pontos de vida, ele desaparece, sem deixar para trás qualquer forma física. Como uma ação, você também pode dispensar seu corcel em qualquer momento, fazendo com que ele desapareça. Em todo caso, lançar esta magia de novo, faz com que o corcel ressurgir com todos os seus pontos de vida no máximo. Enquanto o corcel estiver a até 1,6 km de você, você pode se comunicar com ele telepaticamente. Você não tem mais do que um corcel vinculado por magia. Como uma ação, você pode libertar seu corcel do vínculo em qualquer momento, fazendo com que ele desapareça.

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.

MARCAR COM GOLPE [BRANDING SMITE]

2ª Nível Evocação 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 do término da magia, a arma brilha com uma aura radiante durante o golpe. O ataque causa um dano extra de 2d6 radiante, o qual se torna visível se estiver invisível, e o alvo emana uma penumbra em um raio de 1,5 metros, não podendo ficar invisível até o término da magia. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano extra aumenta em 1d6 radiante para cada nível acima do 2º.

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.

ZONA DA VERDADE [ZONE OF TRUTH]

2ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: 10 minutos

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

3º NÍVEL

ARMA ELEMENTAL [ELEMENTAL WEAPON]

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

Duração: Concentração, dura até 1 hora

Uma arma não mágica que você toca se torna uma arma mágica. Você escolhe um dos seguintes tipos de dano: ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante. Pela duração da magia, a arma ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e causa um dano extra de 1d4 do tipo de dano escolhido quando acerta. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º ou 6º nível, o bônus nas jogadas de ataque aumenta para +2 e o dano extra para 2d4. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o bônus nas jogadas de ataque aumenta para +3 e o dano extra para 3d4.

AURA DE VITALIDADE [AURA OF VITALITY]

3ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (um raio de 18 metros)

Componentes: V Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Uma energia de cura irradia de você em uma aura com 18 metros de raio. Até o término da magia, a aura se move com você e permanece centrada em você. Você pode usar uma ação bônus para fazer com que uma criatura na aura (incluindo você) recupere 2d6 pontos de vida.

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.

CRIAR COMIDA E ÁGUA [CREATE FOOD AND WATER]

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

Duração: Instantâneo

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

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.

GOLPE CEGANTE [BLINDING SMITE]

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

Na próxima vez que você acertar uma criatura com um ataque com arma corpo a corpo durante esta magia, a arma fulgura com uma luz brilhante e o ataque causa dano extra de 3d8 radiante ao alvo. Além disso, o alvo deve ser bem sucedido em um TR de Constituição ou ficará cego até o término da magia. Uma criatura cega por esta magia faz outro TR de Constituição no final de cada um dos seus turnos. Se passar, a condição de cegueira se encerra.

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.

MANTO DO DESTEMIDO [CRUSADER'S MANTLE]

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

Poderes sagrados irradiam de você em uma aura com um raio de 9 metros, despertando ousadia nas criaturas aliadas. Até o final da magia, a aura se move com você, centrada em você. Enquanto estiver na área, cada criatura não hostil (incluindo você) causa um dano extra de 1d4 radiante quando acerta um ataque com uma arma.

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.

REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD]

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

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

4º NÍVEL

AURA DE PUREZA [AURA OF PURITY]

4ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (um raio de 18 metros)

Componentes: V Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma energia purificadora irradia de você em uma aura com 18 metros de raio. Até o término da magia, a aura se move com você e permanece centrada em você. Cada criatura não hostil na área (incluindo você) não pode ficar doente, tem resistência ao dano venenoso e tem vantagem nos TR contra efeitos que causem qualquer uma destas condições: cego, enfeitiçado, surdo, amedrontado, paralisado, envenenado e atordoadado.

AURA DE VIDA [AURA OF LIFE]

4ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (um raio de 18 metros)

Componentes: V Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma energia vital de preservação irradia de você em uma aura com 18 metros de. Até o término da magia, a aura se move com você e permanece centrada em você. Cada criatura não hostil na área (incluindo você) recebe resistência ao dano necrótico e seus pontos de vida máximos não podem ser diminuídos. Além disso, criaturas não hostis recuperam 1 ponto de vida se começarem seu turno com 0 pontos de vida dentro da aura.

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.

GOLPE PERTURBADOR [STAGGERING SMITE]

4ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: Você Componentes: V

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

A próxima vez que você acerta uma criatura com uma arma de ataque corpo a corpo pela a duração da magia, a arma penetra o corpo e a mente do alvo, e o ataque causa um dano extra de 4d6 psíquico ao alvo. O alvo precisa fazer TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de atributos e não pode realizar reações, até o final do seu próximo turno.

LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]

4ª 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.

PROTEÇÃO CONTRA A MORTE [DEATH WARD]

4ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Duração: 8 horas

Você toca uma criatura e concede a ela uma moderada proteção contra a morte. A primeira vez que o alvo cair a 0 pontos de vida como resultado de um dano sofrido, o alvo ao invés de cair, fica com 1 ponto de vida e a magia se encerra. Se a magia ainda estiver sob efeito quando o alvo ficar sujeito a um efeito que o possa matar instantaneamente sem sofrer dano, o efeito que o mataria é anulado e a magia se encerra.

5º NÍVEL

CÍRCULO DO PODER [CIRCLE OF POWER]

5ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (9 metros de raio) Componentes: V

Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma energia divina irradia de você, distorcendo e difundindo energia mágica a até 9 metros de você. Até o término da magia, a esfera se move com você, sempre centrada em você. Em sua duração, cada criatura aliada na área (incluindo você) tem vantagem nas jogadas de TR contra magias e outros efeitos mágicos. Além disso, quando uma criatura afetada passa em um TR feito contra uma magia ou efeito mágico que cause metade do dano se passar, ao invés de sofrer metade do dano o alvo não sofre dano algum, se passar no TR.

DISSIPAR BEM E MAL [DISPEL EVIL AND GOOD]

5ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (água benta ou pó de prata ou de ferro) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Uma energia brilhante envolve você e o protege de seres feéricos, mortos-vivos e criaturas originárias além do Plano Material. Enquanto a magia durar, celestiais, elementais, seres feéricos, infernais e mortos-vivos tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Você pode encerrar a magia prematuramente, usando uma das funções especiais seguintes: **Quebrar Encantamento**. Como uma ação, você toca uma criatura que você possa alcançar e que esteja enfeitiçada, assustada ou possuída por um ser celestial, elemental, feérico, demoníaco ou mortovivo. A criatura tocada não mais está enfeitiçada, assustada ou possuída por tais criaturas. **Dissipar**. Como uma ação, você faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra um ser celestial, elemental, feérico, demoníaco ou mortovivo, que você possa alcançar. Se acertar, você tenta mandar a criatura de volta para seu plano natal. A criatura deve passar em um TR de Carisma ou será enviada de volta para seu plano natal (caso já não esteja). Se eles não estão em seu plano natal, mortos-vivos são enviados para o Pendor das Sombras e seres feéricos para a Agrestia das Fadas.

GOLPE DE BANIMENTO [BANISHING SMITE]

5ª Nível Abjuração 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 do término da magia, sua arma crepita com força e o golpe causa 5d10 a mais de dano de força ao alvo. Além disso, se este ataque reduzir os pontos de vida da criatura para 50 ou menos, você o bane. Se o alvo for nativo de um plano de existência diferente do que você se encontra no momento, o alvo desaparece, retornando para seu plano natal. 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 está 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.

ONDA DESTRUTIVA [DESTRUCTIVE WAVE]

5ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (raio de 9 metros)

Componentes: V Duração: Instantâneo

Você golpeia o chão, criando uma onda de energia divina que ondula para longe de você. Cada criatura que você escolher a até 9 metros de você, deve fazer em um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 5d6 de dano trovejante, bem como 5d6 de dano radiante ou necrótico (à sua escolha), e fica derrubada. Se passar, a criatura sofre apenas metade do dano e não fica derrubada.

REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD]

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

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

TAREFA [GEAS]

**5ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 18 metros Componentes: V
Duração: 30 dias**

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