

# LISTA DE MAGIAS D&D 5 v1.4

Diagramação BigGod  
Tradução Apollo C.



## Bardo

### Truques

Abrigo de Lâminas (p1)  
Ataque Certoiro (p1)  
Camaradas (p1)  
Consertar (p2)  
Globos de Luz (p2)  
Ilusão Menor (p2)  
Luz (p2)  
Mãos Mágicas (p2)  
Mensagem (p2)  
Prestidigitação (p3)  
Zombaria Malévola

### 1º Nível

Compreender Idiomas (p6)  
Curar Ferimentos (p7)  
Detectar Magia (p7)  
Enfeitiçar Animal (p7)  
Enfeitiçar Pessoa (p8)  
Escrita Ilusória (p8)  
Falar com Animais (p8)  
Fogo das Fadas (p8)  
Heroísmo (p9)  
Identificar (p9)  
Imagem Silenciosa (p9)  
Maldição (p9)  
Onda Trovejante (p10)  
Palavra de Cura (p10)  
Passos Longos (p10)  
Queda Suave (p11)  
Riso histérico de Tasha (p12)  
Servo Invisível (p12)  
Sono (p12)  
Sussurros Perturbadores (p12)  
Transformação Momentânea (p13)

### 2º Nível

Abrir (p14)  
Acalmar Emoções (p14)  
Boca Mágica (p15)  
Cativar (p16)  
Cegueira/Surdez (p16)  
Coroa da Loucura (p16)  
Despedaçar (p17)  
Detectar Pensamentos (p17)  
Esquentar Metais (p18)  
Força Fantasmagórica (p18)  
Habilidade Melhorada (p18)  
Imobilizar Pessoa (p18)  
Invisibilidade (p18)  
Localizar Animais ou Plantas (p19)  
Localizar Objeto (p19)  
Mensagem Animal (p19)  
Nuvem de Adagas (p19)  
Restauração Menor (p21)  
Silêncio (p21)  
Sugestão (p21)  
Ver o Invisível (p22)  
Zona da Verdade (p22)

### 3º Nível

Ampliar Plantas (p23)  
Clarividência (p24)  
Dificultar Detecção (p24)  
Dissipar Magia (p25)  
Enviar Mensagem (p25)  
Falar com os Mortos (p25)  
Falar com Plantas (p25)  
Fingir-se de Morto (p25)

Idiomas (p26)  
Imagem Maior (p26)  
Medo (p27)  
Névoa Fétida (p28)  
Padrão Hipnótico (p28)  
Pequeno Refúgio de Leomund (p29)  
Rogar Maldição (p30)  
Símbolo de Proteção (p30)

### 4º Nível

Compulsão (p33)  
Confusão (p33)  
Invisibilidade Maior (p35)  
Localizar Criatura (p35)  
Metamorfose (p35)  
Movimentação Livre (p36)  
Porta Dimensional (p36)  
Terreno Ilusório (p37)

### 5º Nível

Âncora Planar (p38)  
Animar Objetos (p38)  
Círculo de Teletransporte (p39)  
Curar Ferimentos em Massa (p41)  
Despertar (p41)  
Despistar (p41)  
Dominar Pessoa (p41)  
Imobilizar Monstro (p42)  
Lendas e Histórias (p42)  
Missão (p43)  
Modificar Memória (p43)  
Restauração Maior (p45)  
Reviver Mortos (p45)  
Similaridade (p46)  
Sonho (p46)  
Vidência (p47)

### 6º Nível

Ataque Visual (p48)  
Dança Irresistível de Otto (p50)  
Encontrar o Caminho (p50)  
Ilusão Programada (p51)  
Proteger Fortalezas (p53)  
Sugestão em Massa (p54)  
Visão da Verdade (p54)

### 7º Nível

Cubo de Energia (p55)  
Espada de Mordenkainen (p55)  
Forma Etérea (p55)  
Mansão Magnífica de Mordenkainen (p56)  
Miragem Arcana (p56)  
Projetar Imagem (p57)  
Regeneração (p57)  
Ressurreição (p57)  
Símbolo (p58)  
Teletransporte (p59)

### 8º Nível

Dominar Monstro (p61)  
Eloquência (p62)  
Limpar a Mente (p62)  
Mente Débil (p62)  
Palavra de Poder Atordoar (p63)

### 9º Nível

Metamorfose Verdadeira (p66)  
Palavra de Poder Curar (p67)  
Palavra de Poder Matar (p67)  
Previsão (p67)

## Bruxo

### Truques

Abrigo de Lâminas (p1)  
Ataque Certoiro (p1)  
Borrifada Venenosa (p1)  
Camaradas (p1)  
Ilusão Menor (p2)  
Mãos Mágicas (p2)  
Prestidigitação (p3)  
Rajada Mística (p3)  
Toque Macabro (p4)

### 1º Nível

Armadura de Agathys (p5)  
Braços de Hadar (p6)  
Compreender Idiomas (p6)  
Enfeitiçar Pessoa (p8)  
Escrita Ilusória (p8)  
Faísca da Bruxa (p8)  
Praga (p10)  
Proteção contra Bem e Mal (p11)  
Recuo Acelerado (p11)  
Repreensão Infernal (p12)  
Servo Invisível (p12)

### 2º Nível

Cativar (p16)  
Coroa da Loucura (p16)  
Despedaçar (p17)  
Escuridão (p17)  
Imobilizar Pessoa (p18)  
Invisibilidade (p18)  
Nuvem de Adagas (p19)  
Passo das Brumas (p20)  
Patatas de Aranha (p20)  
Raio do Enfraquecimento (p20)  
Reflexos (p21)  
Sugestão (p21)

### 3º Nível

Círculo Mágico (p24)  
Contramágica (p24)  
Dissipar Magia (p25)  
Fome de Hadar (p26)  
Forma Gasosa (p26)  
Idiomas (p26)  
Imagem Maior (p26)  
Medo (p27)  
Padrão Hipnótico (p28)  
Remover Maldição (p29)  
Toque Vampírico (p30)  
Voo (p31)

### 4º Nível

Banimento (p32)  
Porta Dimensional (p36)  
Secar (p37)  
Terreno Ilusório (p37)

### 5º Nível

Contato Extraplanar (p40)  
Imobilizar Monstro (p42)  
Sonho (p46)  
Vidência (p47)

### 6º Nível

Ataque Visual (p48)  
Carne para Pedra (p49)  
Círculo da Morte (p49)  
Criar Morto-Vivo (p49)  
Invocar Feérico (p51)  
Portão Arcano (p52)  
Sugestão em Massa (p54)  
Visão da Verdade (p54)

### 7º Nível

Cubo de Energia (p55)  
Dedo da Morte (p55)  
Forma Etérea (p55)  
Viagem Planar (p59)

### 8º Nível

Dominar Monstro (p61)  
Eloquência (p62)  
Mente Débil (p62)  
Palavra de Poder Atordoar (p63)  
Semiplano (p63)

### 9º Nível

Aprisionamento (p64)  
Metamorfose Verdadeira (p66)  
Palavra de Poder Matar (p67)  
Previsão (p67)  
Projeção Astral (p68)

# Clérigo

## Truques

Chama Sagrada (p1)  
Consertar (p2)  
Luz (p2)  
Orientação (p3)  
Poupar os Moribundos (p3)  
Resistência (p3)  
Taumaturgia (p4)

## 1º Nível

Bênção (p5)  
Comando (p6)  
Criar ou Destruir Água (p7)  
Curar Ferimentos (p7)  
Detectar Bem e Mal (p7)  
Detectar Magia (p7)  
Detectar Veneno e Doença (p7)  
Escudo da Fé (p8)  
Infligir Ferimentos (p9)  
Maldição (p9)  
Palavra de Cura (p10)  
Proteção contra Bem e Mal (p11)  
Purificar Comida e Bebida (p11)  
Raio Guiado (p11)  
Santuário (p12)

## 2º Nível

Acalmar Emoções (p14)  
Ajuda (p14)  
Arma Espiritual (p14)  
Augúrio (p15)  
Cegueira/Surdez (p16)  
Chama Contínua (p16)  
Descanso Tranquilo (p17)  
Encontrar Armadilhas (p17)  
Habilidade Melhorada (p18)  
Imobilizar Pessoa (p18)  
Localizar Objeto (p19)  
Oração de Cura (p20)  
Proteção Contra Venenos (p20)  
Restauração Menor (p21)  
Silêncio (p21)  
Vínculo de Proteção (p22)  
Zona da Verdade (p22)

## 3º Nível

Animar os Mortos (p23)  
Caminhar na Água (p23)  
Círculo Mágico (p24)  
Clarividência (p24)  
Criar Água e Comida (p24)  
Dissipar Magia (p25)  
Enviar Mensagem (p25)  
Falar com os Mortos (p25)  
Farol de Esperança (p25)  
Fingir-se de Morto (p25)  
Guardiões Espirituais (p26)  
Idiomas (p26)  
Luz do Dia (p27)  
Mesclar-se às Rochas (p27)  
Palavra de Cura em Massa (p28)  
Proteção contra Energia (p29)  
Remover Maldição (p29)  
Reviver (p29)  
Rogar Maldição (p30)  
Símbolo de Proteção (p30)

## 4º Nível

Adivinhação (p32)  
Banimento (p32)  
Controlar Água (p33)  
Guardião da Fé (p34)  
Localizar Criatura (p35)  
Moldar Rochas (p35)  
Movimentação Livre (p36)  
Proteção Contra a Morte (p36)

## 5º Nível

Âncora Planar (p38)  
Coluna de Chamas (p39)  
Comunhão (p39)  
Curar Ferimentos em Massa (p41)  
Dissipar Bem e Mal (p41)  
Epidemia (p42)  
Lendas e Histórias (p42)  
Missão (p43)  
Praga de Insetos (p44)  
Restauração Maior (p45)  
Reviver Mortos (p45)  
Santificar (p46)  
Vidência (p47)

## 6º Nível

Aliado Extra-Planar (p48)  
Banquete de Heróis (p48)  
Barreira de Lâminas (p48)  
Criar Morto-Vivo (p49)  
Cura (p50)  
Doença Plena (p50)  
Encontrar o Caminho (p50)  
Palavra de Recordação (p52)  
Proibição (p52)  
Visão da Verdade (p54)

## 7º Nível

Forma Etérea (p55)  
Invocar Celestial (p56)  
Palavra Divina (p57)  
Regeneração (p57)  
Ressurreição (p57)  
Símbolo (p58)  
Tempestade de Fogo (p59)  
Viagem Planar (p59)

## 8º Nível

Aura Sagrada (p60)  
Campo Antimagia (p60)  
Controlar o Clima (p61)  
Terremoto (p63)

## 9º Nível

Cura em Massa (p65)  
Portal (p67)  
Projeção Astral (p68)  
Ressurreição Verdadeira (p68)

# Druida

## Truques

Arma Druidica (p1)  
Arte Druida (p1)  
Borrifada Venenosa (p1)  
Chicote de Espinhos (p1)  
Consertar (p2)  
Orientação (p3)  
Produzir Chama (p3)  
Resistência (p3)

## 1º Nível

Bom Fruto (p5)  
Construção (p6)  
Criar ou Destruir Água (p7)  
Curar Ferimentos (p7)  
Detectar Magia (p7)  
Detectar Veneno e Doença (p7)  
Enfeitiçar Animal (p7)  
Enfeitiçar Pessoa (p8)  
Falar com Animais (p8)  
Fogo das Fadas (p8)  
Névoa (10)  
Onda Trovejante (p10)  
Palavra de Cura (p10)  
Passos Longos (p10)  
Purificar Comida e Bebida (p11)  
Salto (p12)

## 2º Nível

Crescer Espinhos (p16)  
Encontrar Armadilhas (p17)  
Esfera Flamejante (p17)  
Esquentar Metais (p18)  
Habilidade Melhorada (p18)  
Imobilizar Pessoa (p18)  
Lâmina Flamejante (p19)  
Localizar Animais ou Plantas (p19)  
Localizar Objeto (p19)  
Lufada de Vento (p19)  
Mensageiro Animal (p19)  
Passo sem Pegadas (p20)  
Pele de Árvore (p20)  
Proteção Contra Venenos (p20)  
Raio Lunar (p21)  
Restauração Menor (p21)  
Sentidos da Besta (p21)  
Visão no Escuro (p22)

## 3º Nível

Ampliar Plantas (p23)  
Caminhar na Água (p23)  
Convocar Relâmpagos (p24)  
Dissipar Magia (p25)  
Falar com Plantas (p25)  
Fingir-se de Morto (p25)  
Invocar Animais (p27)  
Luz do Dia (p27)  
Mesclar-se às Rochas (p27)  
Muralha de Vento (p28)  
Nevasca (p28)  
Proteção contra Energia (p29)  
Respirar na Água (p29)

## 4º Nível

Confusão (p33)  
Controlar Água (p33)  
Dominar Animais (p34)  
Inseto Gigante (p34)  
Invocar Elementais Menores (p35)

Invocar Seres da Floresta (p35)  
Localizar Criatura (p35)  
Metamorfose (p35)  
Moldar Rochas (p35)  
Movimentação Livre (p36)  
Muralha de fogo (p36)  
Pele Rochosa (p36)  
Secar (p37)  
Tempestade Glacial (p37)  
Terreno Ilusório (p37)  
Vinhas Sufocantes (p37)

## 5º Nível

Âncora Planar (p38)  
Barreira Antivida (p39)  
Caminhar por Árvores (p39)  
Comunhão com a Natureza (p40)  
Curar Ferimentos em Massa (p41)  
Despertar (p41)  
Epidemia (p42)  
Invocar Elemental (p42)  
Missão (p43)  
Muralha de Pedra (p44)  
Praga de Insetos (p44)  
Reencarnação (p45)  
Restauração Maior (p45)  
Vidência (p47)

## 6º Nível

Banquete de Heróis (p48)  
Caminhar no Vento (p48)  
Cura (p50)  
Encontrar o Caminho (p50)  
Invocar Feérico (p51)  
Mover Terra (p51)  
Muralha de Espinhos (p52)  
Raio de Sol (p53)  
Teletransporte por Árvores (p54)

## 7º Nível

Inverter a Gravidade (p56)  
Miragem Arcana (p56)  
Regeneração (p57)  
Tempestade de Fogo (p59)  
Viagem Planar (p59)

## 8º Nível

Antipatia/Simpatia (p60)  
Controlar o Clima (p61)  
Explosão Solar (p62)  
Forma Animal (p62)  
Mente Débil (p62)  
Terremoto (p63)  
Tsunami (p63)

## 9º Nível

Alterar Forma (p64)  
Previsão (p67)  
Ressurreição Verdadeira (p68)  
Tempestade da Vingança (p68)

# Feiticeiro

## Truques

Abrigo de Lâminas (p1)  
Ataque Certo (p1)  
Borrifada Venenosa (p1)  
Camaradas (p1)  
Consertar (p2)  
Globos de Luz (p2)  
Ilusão Menor (p2)  
Lança de Fogo (p2)  
Luz (p2)  
Mãos Mágicas (p2)  
Mensagem (p2)  
Prestidigitação (p3)  
Raio de Ácido (p3)  
Raio de Gelo (p3)  
Toque Chocante (p4)  
Toque Macabro (p4)

## 1º Nível

Armadura Arcana (p5)  
Compreender Idiomas (p6)  
Detectar Magia (p7)  
Enfeitiçar Pessoa (p8)  
Escudo Arcano (p8)  
Fáscia da Bruxa (p8)  
Imagem Silenciosa (p9)  
Leque Cromático (p9)  
Mãos Flamejantes (p9)  
Misseis Mágicos (p10)  
Névoa (p10)  
Onda Trovejante (p10)  
Orbe Cromático (p10)  
Queda Suave (p11)  
Raio Doentio (p11)  
Reco Acelerado (p11)  
Salto (p12)  
Sono (p12)  
Transformação Momentânea (p13)  
Vitalidade Ilusória (p13)

## 2º Nível

Abrir (p14)  
Alterar-se (p14)  
Aumentar/Diminuir (p15)  
Borrão (p16)  
Cegueira/Surdez (p16)  
Coroa da Loucura (p16)  
Despedaçar (p17)  
Detectar Pensamentos (p17)  
Ecuridão (p17)  
Força Fantasmagórica (p18)  
Habilidade Melhorada (p18)  
Imobilizar Pessoa (p18)  
Invisibilidade (p18)  
Levitação (p19)  
Lufada de Vento (p19)  
Nuvem de Adagas (p19)  
Passo das Brumas (p20)  
Patatas de Aranha (p20)  
Raio Ardente (p20)  
Reflexos (p21)  
Sugestão (p21)  
Teia (p22)  
Ver o Invisível (p22)  
Visão no Escuro (p22)

## 3º Nível

Bola de Fogo (p23)  
Caminhar na Água (p23)  
Clarividência (p24)  
Contramágica (p24)  
Dissipar Magia (p25)  
Forma Gasosa (p26)  
Idiomas (p26)  
Imagem Maior (p26)  
Lentidão (p27)  
Luz do Dia (p27)  
Medo (p27)  
Nevasca (p28)  
Névoa Fétida (p28)  
Padrão Hipnótico (p28)  
Piscar (p29)  
Proteção contra Energia (p29)  
Relâmpago (p29)  
Respirar na Água (p29)  
Velocidade (p31)  
Voo (p31)

## 4º Nível

Banimento (p32)  
Confusão (p33)  
Dominar Animais (p34)  
Invisibilidade Maior (p35)  
Metamorfose (p35)  
Muralha de fogo (p36)  
Pele Rochosa (p36)  
Porta Dimensional (p36)  
Secar (p37)  
Tempestade Glacial (p37)

## 5º Nível

Animar Objetos (p38)  
Círculo de Teletransporte (p39)  
Cone Glacial (p40)  
Criação (p40)  
Dominar Pessoa (p41)  
Imobilizar Monstro (p42)  
Muralha de Pedra (p44)  
Névoa Mortal (p44)  
Praga de Insetos (p44)  
Similaridade (p46)  
Telecinésia (p47)

## 6º Nível

Ataque Visual (p48)  
Círculo da Morte (p49)  
Corrente de Relâmpagos (p49)  
Desintegrar (p50)  
Globo de Invulnerabilidade (p51)  
Mover Terra (p51)  
Portão Arcano (p52)  
Raio de Sol (p53)  
Sugestão em Massa (p54)  
Visão da Verdade (p54)

## 7º Nível

Bola de Fogo Controlável (p55)  
Dedo da Morte (p55)  
Forma Etérea (p55)  
Inverter a Gravidade (p56)  
Rajada Prismática (p57)  
Teletransporte (p59)  
Tempestade de Fogo (p59)  
Viagem Planar (p59)

## 8º Nível

Dominar Monstro (p61)  
Explosão Solar (p62)  
Nuvem Incendiária (p62)  
Palavra de Poder Atordoar (p63)  
Terremoto (p63)

## 9º Nível

Chuva de Meteoros (p65)  
Desejo (p65)  
Palavra de Poder Matar (p67)  
Parar o Tempo (p67)  
Portal (p67)

# Mago

## Truques

Abrigo de Lâminas (p1)  
Ataque Certoiro (p1)  
Borrifada Venenosa (p1)  
Camaradas (p1)  
Consertar (p2)  
Globos de Luz (p2)  
Ilusão Menor (p2)  
Lança de Fogo (p2)  
Luz (p2)  
Mãos Mágicas (p2)  
Mensagem (p2)  
Prestidigitação (p3)  
Raio de Ácido (p3)  
Raio de Gelo (p3)  
Toque Chocante (p4)  
Toque Macabro (p4)

## 1º Nível

Alarme (p5)  
Área Escorregadia (p5)  
Armadura Arcana (p5)  
Compreender Idiomas (p6)  
Convocar Familiar (p6)  
Detectar Magia (p7)  
Disco Flutuante de Tenser (p7)  
Enfeitiçar Pessoa (p8)  
Escrita Ilusória (p8)  
Escudo Arcano (p8)  
Faísca da Bruxa (p8)  
Identificar (p9)  
Imagem Silenciosa (p9)  
Leque Cromático (p9)  
Mãos Flamejantes (p9)  
Misseis Mágicos (p10)  
Névoa (p10)  
Onda Trovejante (p10)  
Orbe Cromático (p10)  
Passos Longos (p10)  
Proteção contra Bem e Mal (p11)  
Queda Suave (p11)  
Raio Doentio (p11)  
Recuo Acelerado (p11)  
Riso histórico de Tasha (p12)  
Salto (p12)  
Servo Invisível (p12)  
Sono (p12)  
Transformação Momentânea (p13)  
Vitalidade Ilusória (p13)

## 2º Nível

Abrir (p14)  
Alterar-se (p14)  
Arma Mágica (p14)  
Aumentar/Diminuir (p15)  
Aura Mágica de Nystul (p15)  
Boca Mágica (p15)  
Borrão (p16)  
Cegueira/Surdez (p16)  
Chama Contínua (p16)  
Coroa da Loucura (p16)  
Descanso Tranquilo (p17)  
Despedaçar (p17)  
Detectar Pensamentos (p17)  
Ecuridão (p17)  
Esfera Flamejante (p17)

Flecha Ácida de Melf (p18)  
Força Fantasmagórica (p18)  
Imobilizar Pessoa (p18)  
Invisibilidade (p18)  
Levitação (p19)  
Localizar Objeto (p19)  
Lufada de Vento (p19)  
Nuvem de Adagas (p19)  
Passo das Brumas (p20)  
Patas de Aranha (p20)  
Raio Ardente (p20)  
Raio do Enfraquecimento (p20)  
Reflexos (p21)  
Sugestão (p21)  
Teia (p22)  
Tranca Arcana (p22)  
Truque da Corda (p22)  
Ver o Invisível (p22)  
Visão no Escuro (p22)

## 3º Nível

Animar os Mortos (p23)  
Bola de Fogo (p23)  
Círculo Mágico (p24)  
Clarividência (p24)  
Contramágica (p24)  
Dificultar Detecção (p24)  
Dissipar Magia (p25)  
Enviar Mensagem (p25)  
Fingir-se de Morto (p25)  
Forma Gasosa (p26)  
Idiomas (p26)  
Imagem Maior (p26)  
Lentidão (p27)  
Medo (p27)  
Montaria Fantasmagórica (p28)  
Nevasca (p28)  
Névoa Fétida (p28)  
Padrão Hipnótico (p28)  
Pequeno Refúgio de Leomund (p29)  
Piscar (p29)  
Proteção contra Energia (p29)  
Relâmpago (p29)  
Remover Maldição (p29)  
Respirar na Água (p29)  
Rogar Maldição (p30)  
Símbolo de Proteção (p30)  
Toque Vampírico (p30)  
Velocidade (p31)  
Voo (p31)

## 4º Nível

Arca Secreta de Leomund (p32)  
Assassino Fantasmagórico (p32)  
Banimento (p32)  
Cão Fiel de Mordenkainen (p32)  
Confusão (p33)  
Controlar Água (p33)  
Escudo de Fogo (p34)  
Esfera Resiliente de Otiluke (p34)

Fabricação (p34)  
Invisibilidade Maior (p35)  
Invocar Elementais Menores (p35)  
Localizar Criatura (p35)  
Metamorfose (p35)  
Moldar Rochas (p35)  
Muralha de fogo (p36)  
Olho Arcano (p36)  
Pele Rochosa (p36)  
Porta Dimensional (p36)  
Santuário Particular de Mordenkainen (p37)  
Secar (p37)  
Tempestade Glacial (p37)  
Tentáculos Negros de Evard (p37)  
Terreno Ilusório (p37)

## 5º Nível

Âncora Planar (p38)  
Animar Objetos (p38)  
Círculo de Teletransporte (p39)  
Cone Glacial (p40)  
Contato Extraplanar (p40)  
Criação (p40)  
Criar Passagens (p40)  
Despistar (p41)  
Dominar Pessoa (p41)  
Imobilizar Monstro (p42)  
Invocar Elemental (p42)  
Lendas e Histórias (p42)  
Ligação Telepática de Rary (p42)  
Mão de Bigby (p43)  
Missão (p43)  
Modificar Memória (p43)  
Muralha de Energia (p44)  
Muralha de Pedra (p44)  
Névoa Mortal (p44)  
Similaridade (p46)  
Sonho (p46)  
Telecinésia (p47)  
Vidência (p47)

## 6º Nível

Ataque Visual (p48)  
Carne para Pedra (p49)  
Círculo da Morte (p49)  
Contingência (p49)  
Corrente de Relâmpagos (p49)  
Criar Morto-Vivo (p49)  
Dança Irresistível de Otto (p50)  
Desintegrar (p50)  
Esfera Gélida de Otiluke (p50)  
Globo de Invulnerabilidade (p51)  
Ilusão Programada (p51)  
Invocação Instantânea de Drawmij (p51)  
Mover Terra (p51)  
Muralha de Gelo (p52)  
Portão Arcano (p52)  
Proteger Fortalezas (p53)  
Raio de Sol (p53)

Recipiente Arcano (p53)  
Sugestão em Massa (p54)  
Visão da Verdade (p54)

## 7º Nível

Bola de Fogo Controlável (p55)  
Cubo de Energia (p55)  
Dedo da Morte (p55)  
Espada de Mordenkainen (p55)  
Forma Etérea (p55)  
Inverter a Gravidade (p56)  
Isolar (p56)  
Mansão Magnífica de Mordenkainen (p56)  
Miragem Arcana (p56)  
Projetar Imagem (p57)  
Rajada Prismática (p57)  
Símbolo (p58)  
Simulacro (p58)  
Teletransporte (p59)  
Viagem Planar (p59)

## 8º Nível

Antipatia/Simpatia (p60)  
Aprisionar Alma (não aparece no livro)  
Campo Antimagia (p60)  
Clone (p61)  
Controlar o Clima (p61)  
Dominar Monstro (p61)  
Explosão Solar (p62)  
Labirinto (p62)  
Limpar a Mente (p62)  
Mente Débil (p62)  
Nuvem Incendiária (p62)  
Palavra de Poder Atordoar (p63)  
Semiplano (p63)  
Telepatia (p63)

## 9º Nível

Alterar Forma (p64)  
Aprisionamento (p64)  
Chuva de Meteoros (p65)  
Desejo (p65)  
Metamorfose Verdadeira (p66)  
Muralha Prismática (p66)  
Palavra de Poder Matar (p67)  
Parar o Tempo (p67)  
Pavor (p67)  
Portal (p67)  
Previsão (p67)  
Projeção Astral (p68)



# Paladino

## 1º Nível

- Auxílio Divino (p5)
- Bênção (p5)
- Comando (p6)
- Curar Ferimentos (p7)
- Detectar Bem e Mal (p7)
- Detectar Magia (p7)
- Detectar Veneno e Doença (p7)
- Escudo da Fé (p8)
- Forçar Duelo (p8)
- Heroísmo (p9)
- Proteção contra Bem e Mal (p11)
- Punição Ardente (p11)
- Punição Furiosa (p11)
- Punição Trovejante (p11)
- Purificar Comida e Bebida (p11)

## 2º Nível

- Ajuda (p14)
- Arma Mágica (p14)
- Convocar Montaria (p16)
- Localizar Objeto (p19)
- Proteção Contra Venenos (p20)
- Punição Sinalizadora (p20)
- Restauração Menor (p21)
- Zona da Verdade (p22)

## 3º Nível

- Arma Elemental (p23)
- Aura de Vitalidade (p23)
- Círculo Mágico (p24)
- Criar Água e Comida (p24)
- Dissipar Magia (p25)
- Luz do Dia (p27)
- Manto do Cruzado (p27)
- Punição Cegante (p29)
- Remover Maldição (p29)
- Reviver (p29)

## 4º Nível

- Aura de Pureza (p32)
- Aura de Vida (p32)
- Banimento (p32)
- Localizar Criatura (p35)
- Proteção Contra a Morte (p36)
- Punição Arrebatadora

## 5º Nível

- Círculo de Poder (p39)
- Dissipar Bem e Mal (p41)
- Missão (p43)
- Punição Banidora (p44)
- Punição Destrutiva (p45)
- Reviver Mortos (p45)

# Ranger

## 1º Nível

- Alarme (p5)
- Ataque Restringente (p5)
- Bom Fruto (p5)
- Chuva de Espinhos (p6)
- Curar Ferimentos (p7)
- Detectar Magia (p7)
- Detectar Veneno e Doença (p7)
- Enfeitiçar Animal (p7)
- Falar com Animais (p8)
- Marca do Caçador (p10)
- Névoa (p10)
- Passos Longos (p10)
- Salto (p12)

## 2º Nível

- Bloqueio de Flechas (p15)
- Crescer Espinhos (p16)
- Encontrar Armadilhas (p17)
- Localizar Animais ou Plantas (p19)
- Localizar Objeto (p19)
- Mensageiro Animal (p19)
- Passo sem Pegadas (p20)
- Pele de Árvore (p20)
- Proteção Contra Venenos (p20)
- Restauração Menor (p21)
- Sentidos da Besta (p21)
- Silêncio (p21)
- Visão no Escuro (p22)

## 3º Nível

- Ampliar Plantas (p23)
- Caminhar na Água (p23)
- Conjurar Artilharia (p24)
- Dificultar Detecção (p24)
- Falar com Plantas (p25)
- Flecha Elétrica (p25)
- Invocar Animais (p27)
- Luz do Dia (p27)
- Muralha de Vento (p28)
- Proteção contra Energia (p29)
- Respirar na Água (p29)

## 4º Nível

- Invocar Seres da Floresta (p35)
- Localizar Criatura (p35)
- Movimentação Livre (p36)
- Pele Rochosa (p36)
- Vinhas Sufocantes (p37)

## 5º Nível

- Aljava Veloz (p38)
- Caminhar por Árvores (p39)
- Comunhão com a Natureza (p40)
- Conjurar Rajada (p40)



### Abrigo de Lâminas

*Truque abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 rodada

O jogador estende sua mão e traça um símbolo de proteção no ar. Até o final do próximo turno do jogador ele ganha resistência contra danos do tipo de concussão, perfurante e cortante, causados por ataques com armas.

### Arma Druidica

*Truque transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (visco, uma folha de trevo, e um porrete ou um cajado)

**Duração:** 1 minuto

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

### Arte Druida

*Truque transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Sussurrando para os espíritos da natureza, o jogador cria um dos seguintes efeitos dentro do alcance:

- O jogador cria um pequeno e inofensivo efeito sensorial que prevê qual clima tomará a localização do jogador nas próximas 24 horas. O efeito pode se manifestar como uma orbe dourada para céu limpo, uma nuvem para chuva, flocos de neve em queda para neve, e assim por diante. Este efeito dura por 1 rodada.
- O jogador pode instantaneamente fazer com que uma flor desabroche, uma semente vingue, ou uma folha brote.
- O jogador cria um efeito sensorial instantâneo e inofensivo, como folhas caindo, uma lufada de vento, o som de um pequeno animal, ou o odor suave de uma doninha. O efeito deve caber em um espaço equivalente a um cubo de 1,5m (1 quadrado).
- O jogador instantaneamente ilumina ou extingue uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira.

### Ataque Certo

*Truque Adivinhação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** G

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

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

### Borrifada Venenosa

*Truque Conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 3m (2 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador estende sua mão na direção de uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia e projeta uma lufada de gás nocivo da palma de sua mão. A criatura deve obter sucesso em um TR de Constituição ou receberá 1d12 de dano de veneno.

O dano desta magia aumenta para 2d12 quando o jogador alcança o 5º nível, 3d12 no 11º nível, e 4d12 no 17º nível.

### Camaradas

*Truque encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** G, M (uma pequena quantidade de maquiagem aplicada à face à medida em que a magia é lançada)

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

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

### Chama Sagrada

*Truque Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Chamas radiantes caem sobre uma criatura que o jogador possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve ser bem sucedido em um TR de Destreza ou receberá 1d8 de dano radiante. O alvo não recebe nenhum benefício de cobertura nos testes de TR para esta magia.

**Em níveis superiores.** O dano da magia aumenta para 2d8 no 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.

### Chicote de Espinhos

*Truque transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (o caule de uma planta com espinhos)

**Duração:** Instantâneo

O jogador cria um chicote longo, como uma vinha, coberto de espinhos que se lança ao comando do jogador contra uma criatura dentro do alcance. O jogador faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, a criatura recebe 1d6 de dano perfurante, e se a criatura for de tamanho Grande ou menor, o jogador puxa a criatura para até 3 metros (2 quadrados) mais próximo dele.

O dano desta magia aumenta em 2d6 quando o jogador alcança o 5º nível, 3d6 quando alcança o 11º nível e 4d6 quando alcança o 17º nível.

## Consertar

*Truque transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (dois imãs)

**Duração:** Instantâneo

Esta magia repara um simples rasgo ou quebra em um objeto que o jogador toque, como o elo que uma corrente quebrada, as duas metades de uma chave partida, um manto rasgado, ou o vazamento de um odre. Desde que a quebra ou o rasgo não sejam maior do que 30cm em qualquer dimensão, o jogador o remenda, sem deixar traços do dano passado.

Esta magia pode reparar fisicamente um item mágico o construído, mas o feitiço não pode reparar a magia de tal objeto.

## Lança de Fogo

*Truque Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador arremessa uma flecha de fogo em uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça uma jogada de ataque mágico à distância. Se tiver sucesso, o jogador causa 1d10 de dano flamejante ao alvo. Um objeto inflamável acertado por esta magia se incendeia caso não esteja sendo usado ou carregado.

O dano desta magia aumenta em 1d10 quando você alcança no nível 5 (2d10), nível 11 (3d10) e nível 17 (4d10).

## Luz

*Truque Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, M (um vagalume ou um musgo fosforescente)

**Duração:** 1 hora

O jogador toca um objeto não maior do que 3 metros em qualquer dimensão. Até a magia terminar, o objeto emana uma luz brilhante em um raio de 6 metros em volta o do objeto e mais 6 metros adicionais de penumbra. A cor pode ser a que o jogador escolher. Cobrindo completamente o objeto com blocos opacos de luz. A magia termina se o jogador lança-la novamente, ou se a cancelar com uma ação.

Se o alvo for um objeto usado ou em posse de uma criatura hostil, a criatura deve obter sucesso em um TR de Destreza para evitar o efeito.

## Mãos Mágicas

*Truque Conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 minuto

Uma flutuante mão espectral surge no ponto que o jogador escolher dentro do alcance. A mão permanece pela duração da magia ou até o jogador a cancelar com uma ação. A mão desaparece se se distanciar do jogador mais do que 9 metros (6 quadrados) ou caso o jogador a lance novamente.

O jogador pode usar sua ação para controlar a mão. O jogador pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, arrumar ou apanhar um objeto de um recipiente destrancado, ou derramar o conteúdo de um frasco. O jogador pode mover a mão 9 metros (6 quadrados) cada vez que a usar.

A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais do que 4,5kg.

## Mensagem

*Truque transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno pedaço de cabo de cobre)

**Duração:** 1 rodada

O jogador aponta seu dedo para uma criatura dentro do alcance e sussurra uma mensagem. O alvo (e apenas o alvo) ouve a mensagem e pode replicar em outro sussurro que apenas o jogador pode ouvir.

O jogador pode lançar esta magia através de objetos sólidos, se o jogador for familiar ao alvo e saber que o alvo está do outro lado da barreira. Silêncio Mágico, 30cm de pedra, 2,5cm de comum metal, ou 90cm de madeira, bloqueiam esta magia. A magia não precisa seguir uma linha reta e pode trafegar livremente por quinas ou através de aberturas.

## Globos de Luz

*Truque Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pouco de fósforo, musgo fosforescente, ou vagalume)

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

O jogador cria 4 fontes de luz de iluminação equivalente a de uma tocha, com a aparência de tochas, lanternas ou orbes brilhantes, que flutuam no ar até o final da magia. O jogador também pode combinar as 4 fontes de luz em uma só em uma forma brilhante e vagamente humanoide de tamanho médio. Independente da forma escolhida, cada fonte de luz emana uma penumbra de 3 metros (2 quadrados) de raio.

Como uma ação bônus em seu turno, o jogador 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.

## Ilusão Menor

*Truque Ilusão*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, M (um pouco de velo)

**Duração:** 1 minuto

O jogador cria o som ou uma imagem de um objeto dentro do alcance que dura até o fim da magia. A ilusão também termina se o jogador a cancelar usando uma ação ou se ele a lançar novamente.

Se o jogador criar um som, o volume pode ser de um sussurro até um grito. Pode ser a voz do jogador, a voz de outra pessoa, o rugido de um leão, uma batida de tambores, ou qualquer outro som que o jogador escolher. O som continua no mesmo volume durante toda a duração da magia, ou o jogador pode fazer sons discretos em diferentes momentos durante a duração da magia.

Se o jogador criar a imagem de um objeto – como uma cadeira, pegadas lamacentas, ou um baú pequeno – ele não poderá ser maior do que um cubo de 1,5m (1 quadrado). A imagem não pode criar som, cheiro ou luz, ou qualquer outro efeito sensorial. Interações físicas com a imagem a revelarão como uma ilusão, porque qualquer coisa pode passar através dela.

Se uma criatura usar uma ação para observar o som ou a imagem, a criatura pode determinar que se trata de uma ilusão se for bem sucedida em um teste de inteligência (investigação) contra a CD de Magia do Jogador. Se uma criatura identificar a ilusão, a mesma se torna translúcida para ela.



## Orientação

*Truque Adivinhação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

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

O jogador toca uma criatura voluntária. Uma vez antes da magia se encerra, o alvo pode rolar 1d4 e somar o resultado a um teste de habilidade à escolha do alvo. O dado pode ser rolado antes ou depois da rolagem do teste de habilidade. Após isto, a magia se encerra.

## Poupar os Moribundos

*Truque Necromancia*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador toca uma criatura viva que tenha 0 pontos de vida. A criatura fica estável. Esta magia não tem efeito sobre mortos vivos ou construtos.

## Prestidigitação

*Truque Transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Até 1 hora

Esta magia é um truque mágico simples que os novatos usam para praticar sua magia. O jogador cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance.

- O jogador cria um inofensivo e instantâneo efeito sensorial, uma chuva de faíscas, uma lufada de vento, notas musicais, ou um odor estranho.
- O jogador instantaneamente acende ou apaga uma vela, uma tocha, ou uma pequena fogueira.
- O jogador instantaneamente limpa ou suja um objeto inanimado que não tenha mais do que 30cm cúbicos.
- O jogador instantaneamente resfria, aquece ou da aroma a um objeto inanimado não maior que 30cm³.
- O jogador produz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo em um objeto ou superfície que dura 1 hora.
- O jogador cria uma bugiganga não mágica ou uma imagem ilusória, que caiba em sua mão com duração até o final do seu próximo turno.

Se o jogador lançar esta magia múltiplas vezes, ele pode ter até 3 efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e o jogador pode cancelar tal efeito usando uma ação.

## Produzir Chama

*Truque conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** 10 minutos

Uma chama cintilante surge na mão do jogador. A chama permanece pela duração da magia e é inofensiva para o jogador ou seu equipamento. A chama emana luz intensa em um raio de 3 metros (2 quadrados) e penumbra em um raio adicional de 3 metros (2 quadrados). A magia termina se o jogador gastar uma ação para dissipá-la ou se o jogador a lançar novamente.

O jogador também pode atacar com a chama, no entanto ao fazê-lo a magia se encerra. Quando o jogador lançar esta magia, ou como uma ação em um turno posterior, ele pode lançar a chama em uma criatura a até 9 metros dele. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância. Se acertar, o alvo recebe 1d8 de dano de fogo.

O dano desta magia aumenta em 2d8 quando o jogador alcança o 5º nível, 3d8 quando alcança o 11º nível e 4d8 quando alcança o 17º nível.

## Raio de Ácido

*Truque Conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador arremessa uma bolha ácida, escolhendo uma criatura dentro do alcance, ou duas criaturas que também estejam dentro do alcance e até 1,5m (1 quadrado) de distância uma da outra. O alvo deve ter sucesso em um TR de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano de ácido.

O dano desta magia aumenta para 2d6 quando o jogador alcança o 5º nível, 3d6 no 11º nível, e 4d6 no 17º nível.

## Raio de Gelo

*Truque Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Uma luz fria branco-azulada em forma de viga golpeia uma criatura dentro do alcance da magia. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo recebe 1d8 de dano de gelo, e seu deslocamento é reduzido para 3 metros (2 quadrados) até o começo do próximo turno do jogador.

O dano da magia aumenta para 2d8 no 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.

## Rajada Mística

*Truque evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Um feixe de energia crepitante explode em uma criatura à frente dentro do alcance. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo recebe 1d10 de dano de força.

A magia cria mais do que um único feixe quando o jogador alcança níveis superiores, 2 feixes no 5º nível, 3 feixes no 11º nível, 4 feixes no 17º nível. O jogador pode lançar os feixes para a mesma criatura ou alvos diferentes. Faça uma jogada de ataque separado para cada feixe.

## Resistência

*Truque Abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma miniatura de um manto)

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

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

## Taumaturgia

*Truque Transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros ( 6 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** Dura até 1 minuto

O jogador manifesta uma maravilha menor, um sinal de poder sobrenatural, dentro do alcance. O jogador cria um dos seguintes efeitos dentro do alcance da magia:

- A voz do jogador fica três vezes mais alta do que o normal durante 1 minuto
- O jogador faz com chamas tremulem, clareiem, escureçam ou mudem de cor por 1 minuto.
- O jogador causa tremores inofensivos no chão durante 1 minuto
- O jogador cria um som instantâneo que se origina de um ponto à sua escolha dentro ao alcance, como o estrondo de um trovão, o gralhar de um corvo, ou sussurros ameaçadores.
- O jogador faz instantaneamente uma porta destrancada se abrir ou se fechar.
- O jogador altera a aparência dos seus olhos por 1 minuto.

## Toque Chocante

*Truque Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Relâmpagos saem das mãos do jogador e tentam eletrocutar uma criatura que ele tenta tocar. O jogador deve fazer uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. O jogador possui vantagem no ataque caso o alvo esteja usando alguma armadura feita de metal. Se acertar, o alvo recebe 1d8 de dano elétrico, e não pode ter reações até o começo de seu próximo turno.

O dano da magia aumenta para 2d8 no 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.

## Toque Macabro

*Truque necromancia*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 rodada

O jogador cria uma mão esquelética, fantasmagórica, no espaço de uma criatura dentro do alcance. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância contra a criatura para tocá-lo com um frio sepulcral. Se acertar, o alvo recebe 1d8 de dano necrótico, e não pode recuperar pontos de vida até o começo do seu próximo turno. Até lá, a mão fica agarrada ao alvo.

Se o jogador acertar um alvo morto vivo, ele também recebe desvantagem nas jogadas de ataque contra o jogador até o final do seu próximo turno.

O dano desta magia aumenta para 2d8 quando o jogador alcança o nível 5, 3d8 no nível 11, e 4d8 no nível 17.

## Zombaria Malévola

*Truque encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 quadrados (12 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

O jogador lança uma cadeia de insultos atados a um sutil encantamento em uma criatura que ele possa ver dentro do alcance. Se o alvo puder ouvir o jogador (embora ele não precise entender), o alvo deve ser bem sucedido em um TR de Sabedoria ou levará 1d4 de dano psíquico e tem desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer antes do final do seu próximo turno.

O dano desta magia aumenta para 2d4 no 5º nível, 3d4 no 11º nível, e 4d4 no 17º nível.

## Alarme

*1ª Nível Abjuração (ritual)*

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 9 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno sino e um pedaço de fino barbante prateado)

**Duração:** 8 horas

O jogador cria um alarme contra um intruso indesejado. O jogador escolhe uma porta, uma janela, ou uma área com um alcance que não seja maior do que um cubo de 6 metros (4 quadrados). Até o término da magia, um alarme alerta o jogador sempre quem uma criatura de tamanho Miúdo ou maior tocar ou entrar na área protegida. Quando o jogador lança a magia, ele pode designar criaturas que não ativarão o alarme. O jogador 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 1,6km 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.

## Área Escorregadia

*1ª Nível conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pouco de torresmo ou manteiga)

**Duração:** 1 minuto

Uma graxa escorregadia cobre o chão em um espaço equivalente a um cubo de 3 metros (2 quadrados), centrado em um ponto dentro do alcance, e o terreno se torna terreno acidentado enquanto a magia durar.

Quando a graxa aparece, cada criatura de pé na área deve ser bem sucedida em um TR de Destreza ou cairá. Uma criatura que entre na área ou termine seu turno nela, também deve obter sucesso em um TR de destreza ou ficara também caída.

## Armadura Arcana

*1º Nível Abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um pedaço de couro curtido)

**Duração:** 8 horas

O jogador toca uma criatura voluntária que não esteja usando armadura, e uma força mágica protetora envolve o alvo até a magia terminar. A CA base do alvo vai para 13 + modificador de DES. A magia termina se o alvo vestir uma armadura ou se o jogador a cancelar com uma ação.

## Armadura de Agathys

*1ª Nível Abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (um copo de água)

**Duração:** 1 hora

Uma força protetora envolve o jogador, manifestando-se como uma geada espectral que cobre o jogador e seu equipamento. O jogador ganha 5 pontos de vida temporários até o término da magia. Se uma criatura acertar o jogador enquanto ele tiver algum destes pontos temporários, ela recebe 5 pontos de dano de gelo.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, os pontos de vida temporários, assim como o dano de gelo causado, aumentam em 5 para cada nível acima do 1º.

## Ataque Restringente

*1ª Nível evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

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

A próxima vez que o jogador acertar uma criatura com um ataque com arma antes da magia terminar, uma massa contorcida de vinha espinhosas surge no ponto de impacto, e o alvo deve ser bem sucedido em um TR de Força ou ficará impedido pelas vinhas mágicas até o término da magia. Uma criatura de tamanho Grande ou maior tem vantagem no teste de resistência. Se o alvo tiver sucesso no teste, as vinhas murcham e somem.

Enquanto estiver impedido o alvo recebe 1d6 de dano perfurante no cada de cada turno dele. 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 do teste de resistência à magia do jogador. Se tiver sucesso, o alvo é libertado.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

## Auxílio Divino

*1ª Nível evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

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

As orações do jogador o revestem com um esplendor divino. Até o término da magia, o ataque da arma do jogador causa um 1d4 de dano radiante extra se acertar.

## Bênção

*1º Nível Encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, G, M (uma borrifada de água benta)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

O jogador abençoa até três criaturas dentro do alcance da magia. Sempre que o alvo fizer uma jogada de ataque ou um teste de resistência antes do final da magia, o alvo pode rolar 1d4 e adicionar o resultado à jogada de ataque e ao teste de resistência.

**Em níveis superiores:** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, o jogador pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 1º.

## Bom Fruto

*1ª Nível transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um ramo de visco)

**Duração:** Instantâneo

Até 10 frutos surgem na mão do jogador 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.

## Braços de Hadar

1ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (um raio de 3 metros – 2 quadrados – a partir do jogador)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Você invoca o poder de Hadar, a Fome Negra. Prolongações de energia negra irrompem do jogador e golpeiam todas as criaturas a até 3 metros (2 quadrados) do jogador. Cada criatura na área deve fazer um TR de Força. Se falhar, o alvo recebe 2d6 de dano necrótico e é incapaz de ter reações até seu próximo turno; se tiver sucesso, a criatura leva metade do dano, e não sofre nenhum outro efeito.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

## Chuva de Espinhos

1ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

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

A próxima vez que o jogador acertar uma criatura com um ataque à distância antes do término da magia, esta magia cria uma chuva de espinhos que rebentam 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 1,5m dele (1 quadrado), deve fazer um TR de Destreza. Uma criatura recebe 1d10 de dano perfurante se falhar no teste, ou metade do dano se tiver sucesso.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 1º (máximo de 6d10).

## Comando

1ª Nível Encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V

**Duração:** 1 rodada

O jogador profere uma palavra de comando a uma criatura que possa ver dentro do alcance. O alvo deve obter sucesso em um Teste de Resistência de Sabedoria ou seguirá o comando no seu próximo turno. A magia não surte efeito se o alvo for um morto-vivo, se o alvo não compreender o idioma do jogador, ou se o comando for nocivo a ele.

Abaixo seguem alguns comandos típicos e seus efeitos. O jogador também pode declarar outro comando que não descrito abaixo. Se assim for, o Mestre quem determina como o alvo se comportará. Se o alvo não puder seguir o comando do jogador a magia se encerra.

**Aproxime-se.** O alvo se move para próximo do jogador pela rota mais curta e direta possível, terminado seu turno, caso possa, a 1,5m de distância do jogador.

**Largue.** O alvo solta tudo que estiver segurando e então encerra seu turno.

**Fuja.** O alvo gasta seu turno se movendo para longe do jogador 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, caso assim possa fazer, caso seja necessário se mover para permanecer no ar, ela usa a distância mínima possível para fazê-lo.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, o jogador pode afetar uma criatura adicional para cada nível acima do 2º. As criaturas devem estar a até 9 metros uma da outra quando o jogador lançar a magia.

## Compreender Idiomas

1ª Nível Adivinhação (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de fuligem e sal)

**Duração:** 1 hora

Enquanto durar a magia o jogador compreende o sentido literal de qualquer linguagem falada que ele ouvir, o jogador também compreende qualquer linguagem escrita que ele vir, porém deve tocar na superfície das palavras à medida em que for lendo. Leva-se em torno de 1 minuto para ler uma página de texto.

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

## Constrição

1ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

Ervas daninhas e vinhas emaranhadas brotam do chão em quadrado de 6 metros (4 quadrados), de um ponto dentro do alcance. Pela duração da magia, estas plantas tronam o chão em terreno acidentado.

Uma criatura na área quando a magia for lançada deve ter sucesso em um TR de Força ou ficará impedida pelas plantas emaranhadas até o término da magia. Uma criatura impedida pelas plantas pode usar sua ação para fazer u teste de Força contra a CD de resistência à magia do jogador. Se tiver sucesso, ela se liberta.

Quando a magia encerra, as plantas conjuradas murcham e somem.

## Convocar Familiar

1ª Nível conjuração (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 hora

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (10 p.o. de carvão, incenso e ervas, que devem ser consumidos pelo fogo em um braseiro de bronze)

**Duração:** Instantâneo

Você recebe o serviço de um familiar, um espírito que toma a forma de uma animal à escolha do jogador: morcego, gato, caranguejo, sapo (rã), falcão, lagarto, polvo, coruja, cobra venenosa, peixe (piranha do gelo/quipper), rato, corvo, cavalo marinho, aranha ou uma doninha. Surge em um espaço desocupado dentro do alcance, ele tem as estatísticas da forma escolhida, embora seja considerado como celestial, feérico ou demônio (você escolhe) ao invés de besta.

Ele age independentemente de você, mas sempre obedece os seus comandos. Em um combate, ele rola sua própria iniciativa e age no seu próprio turno. Um familiar não pode atacar, mas ele pode fazer outras ações normalmente. Quando um familiar cai a 0 pontos de vida, ele desaparece, sem deixar para trás nenhuma forma física. Ele reaparece depois do jogador lançar novamente esta magia. Enquanto o familiar estiver a 30 metros de você, o jogador pode se comunicar com ele telepaticamente. Em adição, como uma ação, o jogador pode ver através dos olhos do familiar e ouvir o que ele ouve até o começo do próximo turno do jogador, ganhando os benefícios de qualquer sentido especial que o familiar possua. Durante este tempo, o jogador está surdo e cego em relação aos seus próprios sentidos. Como uma ação, o jogador pode temporariamente dispensar seu familiar. Ele desaparece dentro de um bolso dimensional, onde ele aguarda ser invocado novamente. Alternativamente o jogador pode dispensá-lo para sempre.

Como uma ação, enquanto o familiar estiver temporariamente dispensado, o jogador pode fazer com que ele reapareça em um quadrado desocupado a 9 metros de você. O jogador não pode possuir mais do que um familiar por vez. Se lançar esta magia enquanto estiver já em posse de um familiar, o jogador faz com que ele adote uma nova forma. O jogador escolhe uma das formas da lista acima, e o familiar irá se transformar na criatura escolhida. Finalmente, quando o jogador lança uma magia com um alcance de toque, o familiar pode ser o canalizador da magia, como se ele próprio tivesse a lançado. O familiar deve estar a até 30 metros do jogador, e deve usar de reação para efetivar o efeito mágico quando o jogador o lançar. Se a magia requerer uma jogada de ataque, o jogador usa seu próprio modificador para a jogada.

## Criar ou Destruir Água

*1ª Nível transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma gota de água se estiver criando água ou pequenos grãos de areia se estiver destruindo)

**Duração:** Instantâneo

O jogador cria ou destrói água.

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

**Destruir Água.** O jogador destrói até 38 litros de água em um recipiente dentro do alcance. Alternativamente, o jogador pode destruir névoa em um espaço equivalente a um cubo de 9 metros dentro do alcance.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o jogador pode criar ou destruir 38 litros adicionais, ou expandir o tamanho do cubo em 1,5m (1 quadrado) para cada nível acima do 1º.

## Curar Ferimentos

*1ª Nível Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

A criatura que o jogador toca recupera pontos de vida igual a 1d8 + modificador de habilidade de conjuração do jogador. Esta magia não surte efeito em mortos vivos ou construtos.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.

## Detectar Bem e Mal

*1ª Nível adivinhação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

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

Pela duração da magia o jogador tem conhecimento se há uma aberração, um celestial, um elemental, um ser feérico, um demônio, ou um morto vivo a até 9 metros dele (6 quadrados), bem como onde a criatura está localizada. Similarmente, o jogador sabe se há um lugar ou objeto que tenha sido magicamente consagrado ou profanado a até 9 metros dele (6 quadrados).

A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, uma fina película de chumbo, ou 90cm de madeira ou sujeira.

## Detectar Magia

*1º Nível Adivinhação (ritual)*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

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

Durante a duração da magia o jogador sente a presença de magia a até 9 metros dele. Se o jogador detectar magia dentro desta área, ele 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 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, uma película fina de chumbo, ou 90cm de barro ou sujeira.

## Detectar Veneno e Doença

*1ª Nível adivinhação (ritual)*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (uma folha de teixo)

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

Pela duração da magia o jogador sente a presença da localização de venenos, criaturas venenosas, e doenças a até 9 metros dele. Ele 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 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, uma fina película de chumbo, ou 90cm de madeira ou sujeira.

## Disco Flutuante de Tenser

*1ª Nível conjuração (ritual)*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma gota de mercúrio)

**Duração:** 1 hora

Esta magia cria uma força plana, horizontal e circular, com 90cm de diâmetro e 2,5cm de espessura, que flutua a 90cm do chão em um espaço desocupado que o jogador possa ver dentro do alcance à sua escolha. O disco permanece enquanto a magia durar, e pode carregar até 225kg. Se mais peso for adicionado ao disco, a magia se encerra e tudo que estiver sobre ele cai ao chão.

O disco é imóvel enquanto o jogador estiver a até 6 metros dele (4 quadrados). Se o jogador se mover além dos 6 metros (4 quadrados) o disco o segue permanecendo a 6 metros (4 quadrados) de distância dele. O disco pode se mover através de terrenos desnivelados, subir ou descer escadas, inclinações e coisas do tipo, mas não consegue atravessar elevações com maior nivelção que 3 metros (2 quadrados) ou mais. Por exemplo, o disco não pode se mover através de um buraco com 3 metros (2 quadrados) de profundidade, como também não pode o deixar se o disco foi criado em seu interior.

Se o jogador se mover a mais do que 30 metros do disco (20 quadrados – normalmente porque não pôde se mover seguindo o jogador, devido a um obstáculo) a magia se encerra.

## Enfeitiçar Animal

*1ª Nível Encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma porção de comida)

**Duração:** 24 horas

Esta magia permite ao jogador convencer um animal de eu o jogador não oferece perigo. O jogador escolhe uma besta que possa ver dentro do alcance da magia, ela deve ver e ouvir o jogador. Se a besta tiver inteligência 4 ou maior, a magia automaticamente falha. Do contrário, a besta deve ter sucesso em um TR de Sabedoria ou estará encantada enquanto a magia durar. Se o jogador ou um de seus companheiros ferirem a besta, a magia se encerra.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o jogador pode afetar uma besta adicional para cada nível acima do 1º.



## Enfeitiçar Pessoa

1ª Nível Encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 hora

O jogador tenta encantar um humanoide que possa ver no alcance da magia. O alvo deve realizar um Teste de Resistência de Sabedoria, e o realiza com vantagem se estiver sendo ameaçado pelo jogador ou seus companheiros. Caso fracasse no teste, ficará enfeitiçado até a magia se encerrar ou até o jogador, ou seus companheiros, fazer algo para ameaçá-lo. A criatura encantada o considera um conhecido amigável. O fim da magia a criatura sabe que foi enfeitiçada pelo jogador.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, ele pode enfeitiçar um alvo adicional para cada nível acima do 1º. As criaturas alvo devem estar a menos de 9 metros entre si.

## Escrita Ilusória

1ª Nível ilusão (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** Toque

**Componentes:** G, M (uma tinta à base de chumbo que valha ao menos 10 p.o., a qual é consumida pela magia)

**Duração:** 10 dias

O jogador escreve em um pergaminho, papel, ou algum outro material adequado para escrita e o imbui com uma potente ilusão que permanece pela duração da magia.

Para o jogador e qualquer criatura que ele tenha designado quando lançou a magia, a escrita parece normal, escrita à punho pelo jogador, e transmite qualquer significado que o jogador intencionou quando escreveu o texto. Para todos os outros, a escrita parece como se fosse escrita em uma linguagem desconhecida ou mágica, que é ininteligível. Alternativamente, o jogador pode fazer com que a escrita pareça conter uma mensagem totalmente diferente, escrita por uma letra que não a do jogador e em outra linguagem, embora a linguagem deva ser uma conhecida pelo jogador.

Caso a magia seja dissipada, o escrito original e a ilusão desaparecem ambos.

Uma criatura com visão verdadeira pode ler a mensagem escondida.

## Escudo Arcano

1ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 reação, que o jogador ativa quando for alvo de um ataque ou do efeito de *misséis mágicos*

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 turno

Uma barreira invisível de força mágica surge e protege o jogador. Até o começo do próximo turno, o jogador ganha um bônus de +5 na CA, inclusive contra ataques preparados, e o jogador não recebe dano dos *misséis mágicos*.

## Escudo da Fé

1ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**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 escolha do jogador dentro do alcance da magia, garantindo um bônus de +2 na CA enquanto a magia durar.

## Faixa da Bruxa

1ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um galho de uma árvore que tenha sido acertado por um relâmpago)

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

Um feixe de energia azul, crepitante, é lançado contra uma criatura dentro do alcance, formando um relâmpago sustento entre o jogador e o alvo. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância contra a criatura. Se acertar, o alvo recebe 1d12 de dano elétrico, e em cada um dos turnos do jogador ele pode usar sua ação para causar 1d12 de dano elétrico no alvo automaticamente. Esta magia acaba se o jogador usar sua ação para qualquer outra coisa. A magia também termina se o alvo se mover para longe do alcance da magia ou conseguir cobertura total com relação ao jogador.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano inicial aumenta em 1d12 para cada nível acima do 1º.

## Falar com Animais

1ª Nível adivinhação (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** 10 minutos

O jogador 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 ao jogador a informação sobre localizações próximas e monstros, incluindo qualquer coisa que elas possam perceber ou tenham percebido no dia passado. O jogador talvez também possa persuadir a besta a fazer um pequeno favor para ele, de acordo com a descrição do Mestre.

## Fogo das Fadas

1ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V

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

Cada objeto em um a área equivalente a um cubo de 6 metros (4x4 quadrados) que esteja dentro do alcance da magia, ganha um contorno azul, verde, ou violeta claro (à escolha do jogador). Qualquer criatura que também esteja dentro da área também recebe o contorno se falhar em um TR de Destreza. Enquanto durar a magia, objetos e criaturas afetadas por ela emanam uma penumbra em um raio de 3 metros (2 quadrados) a partir do alvo afetado.

Qualquer jogada de ataque contra uma criatura ou objeto afetado tem vantagem se o atacante puder vê-lo, e a criatura ou objeto afetado não pode se beneficiar dos efeitos de ficar invisível.

## Forçar Duelo

1ª Nível encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V

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

O jogador tenta forçar uma criatura a um duelo. Uma criatura que o jogador possa ver dentro do alcance deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura está focada no jogador, compelida pela exigência divina do jogador. Enquanto a magia durar, o alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra criaturas que não sejam o jogador, e deve fazer um TR de Sabedoria toda vez que for se mover para um espaço mais distante que metros 9 (6 quadrados) do jogador. Se tiver sucesso neste teste de resistência, esta magia não restringe o movimento do alvo neste turno.

A magia encerra se o jogador atacar qualquer outra criatura, se o jogador lançar uma magia que mira uma criatura hostil que não o alvo, se uma criatura aliada ao jogador ferir o alvo ou lançar uma magia nociva a ele, ou se o jogador terminar o seu turno a mais do que 9 metros (6 quadrados) do alvo.

## Heroísmo

*1º Nível encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

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

Uma criatura voluntária que o jogador 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 modificador de atributo de conjuração do jogador no começo de cada turno da criatura. Quando a magia encerra, o alvo perde qualquer ponto de vida temporário restante desta magia.

## Identificar

*1ª Nível Adivinhação*

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma pérola que valha ao menos 100 po e uma pena de coruja)

**Duração:** Instantâneo

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

## Imagem Silenciosa

*1º Nível Ilusão*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um bocado de velo)

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

O jogador cria a imagem de um objeto, uma criatura ou outro fenômeno visível que não seja maior do que um cubo de 4,5m (3 quadrados). Esta imagem surge em um ponto dentro do alcance e dura até o fim da magia. Esta imagem é puramente visual; não é acompanhada por sons, cheiros, ou quaisquer outros efeitos sensoriais.

O jogador pode usar sua ação para mover a imagem para qualquer ponto dentro do alcance da magia. Como a magia muda de localização, o jogador pode alterar a aparência dela para que seu movimento aparente ser natural. Por exemplo, se o jogador cria uma imagem de uma criatura e a move, ele pode alterar a imagem para que pareça que ela está andando.

Interações físicas com a imagem a revelarão como uma ilusão, porque qualquer coisa pode passar através dela. Se uma criatura usar uma ação para observar o som ou a imagem, a criatura pode determinar que se trata de uma ilusão se for bem sucedida em um teste de inteligência (investigação) contra a CD de Magia do Jogador. Se uma criatura identificar a ilusão, a mesma se torna translúcida para ela.

## Infligir Ferimentos

*1ª Nível Necromancia*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo.

O jogador faz um ataque corpo a corpo mágico contra uma criatura que possa tocar. Em caso de acerto, o alvo recebe 3d10 de dano necrótico.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 1º.

## Leque Cromático

*1ª Nível ilusão*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (cone de 4,5m – 3 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de pó ou areia que seja colorida de vermelho, amarelo e azul)

**Duração:** 1 turno

Uma matriz deslumbrante de lampejos, luzes coloridas saem da mão do jogador. O jogador rola 6d10: o total é a quantidade de pontos de vida de criaturas que a magia pode afetar. Criaturas dentro da área de um cone de 4,5m (3 quadrados) centrado a partir do jogador, são afetadas em ordem crescente dos seus pontos de vidas atuais (ignorando criaturas inconscientes e criaturas que não possam enxergar).

Começando com a criatura que tiver o ponto de vida atual menor, cada criatura afetada por esta magia fica cega até o final da magia. O jogador subtrai os pontos de vida de cada criatura do total, antes de lançar o efeito da magia sobre outra criatura com o próximo ponto de vida mais baixo. Os pontos de vida de uma criatura deve ser igual ou menor ao restante do total, para que esta criatura seja afetada.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, jogador rola 2d10 adicionais para cada nível acima do 5º.

## Maldição

*1ª Nível encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, G, M (uma gota de sangue)

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

Até 3 criaturas que o jogador possa ver dentro do alcance da magia devem fazer um TR de Carisma. Sempre que um alvo que tenha falhado no teste de resistência, fizer uma jogada de ataque ou um TR, você rola 1d4 e subtrai o número rolado do resultado da jogada de ataque ou TR do alvo.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o jogador pode adicionar um alvo a mais para cada nível acima do 1º.

## Mãos Flamejantes

*1ª Nível Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (um cone de 4,5m a partir dele – 3 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

A medida que o jogador firma as mãos com os polegares se tocando e os dedos estendidos, um fino lençol de chamas sai da ponta dos seus dedos esticados. Cada criatura em um cone de 4,5m (3 quadrados) deve fazer um TR de Destreza, o alvo recebe 3d6 de dano de fogo se falhar, ou metade se for bem sucedido.

O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área, desde que não esteja sendo vestido ou carregado.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

## Marca do Caçador

*1ª Nível adivinhação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V

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

O jogador escolhe uma criatura que ele possa ver dentro do alcance e sobrenaturalmente o marca como sua presa. Até o término da magia, o jogador causa 1d6 de dano extra para o alvo sempre que o acertar com um ataque com aram, e o jogador possui vantagem em qualquer teste de Sabedoria (Percepção) ou Sabedoria (Sobrevivência) feito para encontrar a presa. Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes da magia terminar, o jogador pode usar uma ação bônus em seu turno subsequente para marcar uma nova criatura.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º ou 4º nível, ele pode manter sua concentração na magia por até 8 horas. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º ou superior, ele pode manter sua concentração na magia por até 24 horas.

## Mísseis Mágicos

*1ª Nível Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador cria 3 dardos brilhantes de energia mágica. Cada dardo acerta uma criatura que o jogador possa ver dentro do alcance. Um dardo causa 1d4+1 de dano de força ao alvo. Todos os dardos atacam simultaneamente, e o jogador pode direcioná-los para um único alvo ou diversos.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, a magia cria um dardo a mais para cada nível acima do 1º.

## Névoa

*1ª Nível conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador cria um raio esférico de 6 metros (4 quadrados) centrado em um ponto dentro do alcance. 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 de moderada ou grande velocidade o a disperse (um vento de pelo menos 16km por hora).

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o raio da neblina se expande em 6 metros (4 quadrados) para cada nível acima do 1º.

## Onda Trovejante

*1ª Nível Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (4,5 de cubo à sua frente – 3x3 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** Dura até 1 minuto

Uma onda de força trovejante sai de suas mãos. Cada criatura dentro da área do cubo de 4,5m (3 quadrados) originário do jogador, precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar uma criatura recebe 2d8 de dano trovejante e é empurrado 3 metros (2 quadrados) para longe do jogador. Se tiver sucesso, a criatura recebe metade do dano e não é empurrada.

Em soma, objetos que não estiverem empunhados e que estejam completamente dentro da área de efeito são automaticamente empurrados 3 metros (2 quadrados) de distância do jogador devido o efeito da magia, e a magia emite um estrondo trovejante audível a até 90 metros.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.

## Orbe Cromático

*1ª Nível evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um diamante que valha ao menos 50 p.o.)

**Duração:** Instantâneo

O jogador arremessa um a esfera de energia de 10cm de diâmetro em uma criatura que ele possa ver dentro do alcance. O jogador escolhe ácido, gelo, fogo, eletricidade, veneno, ou trovejante para o tipo de orbe criada, e então faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se o ataque acertar, a criatura recebe 3d8 do tipo de dano escolhido.

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

## Palavra de Cura

*1ª Nível Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

Uma criatura à escolha do jogador que ele possa ver dentro do alcance recupera pontos de vida equivalentes a 1d4 + o modificador de habilidade mágica do jogador. Esta magia não tem efeito sobre construtos ou mortos vivos

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível acima do 2º.

## Passos Longos

*1ª Nível transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de areia)

**Duração:** 1 hora

O jogador toca uma criatura. O deslocamento do alvo aumenta em 3 metros (2 quadrados) até o término da magia.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o jogador pode adicionar um alvo para cada nível acima do 1º

## Praga

*1ª Nível encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um olho petrificado de um tritão)

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

O jogador põe uma maldição em uma criatura que ele possa ver dentro do alcance. Até o término da magia, o jogador causa um dano necrótico extra de 1d6 para o alvo sempre que acertá-lo com um ataque. Também, o jogador deve escolher um atributo quando lançar a magia. O alvo tem desvantagem nos testes de atributo com o atributo escolhido.

Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes da magia encerrar, o jogador pode usar uma ação bônus no seu turno subsequente para amaldiçoar uma nova criatura.

A magia *remover maldição* lançada no alvo encerra esta magia prematuramente.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º ou 4º nível, o jogador pode manter sua concentração na magia por até 8 horas. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível ou superior, o jogador pode manter sua concentração na magia por até 24 horas.

## Proteção Contra Bem e Mal

*1ª Nível abjuração*

**Tempo de lançamento:** 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 voluntária que o jogador tenha tocado fica protegida contra certos tipos de criaturas: aberrações, celestiais, elementais, feéricas, demônios, 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.

## Punição Ardente

*1ª Nível evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

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

A próxima vez que o jogador 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 de fogo. No começo de cada turno, até o final da magia, o alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, ele recebe 1d6 de dano de fogo. Se tiver sucesso, a magia se encerra. Se o alvo ou uma criatura a até 1,5m dele (1 quadrado) 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano extra inicial causado pelo ataque aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

## Punição Furiosa

*1ª Nível evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

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

A próxima vez que o jogador acerta uma criatura com uma arma de ataque corpo a corpo durante a duração da magia, o ataque causa um dano extra de 1d6 de dano psíquico. Adicionalmente, se o alvo for uma criatura, ela precisa fazer TR de Sabedoria ou ficará assustada até o término da magia. Como uma ação, a criatura pode fazer um TR de Sabedoria contra a CD de teste de resistência contra magia do jogador para reforçar sua determinação e encerrar a magia.

## Punição Trovejante

*1ª Nível evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

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

A primeira vez que o jogador acertar um ataque com uma arma de corpo a corpo durante a duração da magia, a arma troveja um som audível a até 90 metros (60 quadrados) do jogador, e o ataque causa um dano extra de 2d6 de dano trovejante ao alvo. Adicionalmente, se o alvo for uma criatura, ela precisa ter sucesso um TR de Força ou será empurrada 3 metros (2 quadrados) para longe do jogador, e ficará derrubada.

## Purificar Comida e Bebida

*1ª Nível transmutação (ritual)*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Toda comida e bebida não mágica em um raio esférico de 3 metros (2 quadrados), centrado no ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance, é purificado e garantido estar livre de qualquer veneno ou doença.

## Queda Suave

*1ª Nível transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 reação, a qual ocorre quando o jogador ou uma criatura até 18 metros (12 quadrados) do jogador cai

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, M (uma pequena pena ou ##)

**Duração:** 1 minuto

O jogador escolhe até 5 criaturas que estejam caindo, dentro do alcance da magia. Uma criatura em queda terá um ritmo de descida de 18 metros por rodada (12 quadrados) até o término da magia. Se a criatura conseguir chegar ao solo antes da magia terminar, o alvo não recebe dano de queda e pode pousar em pé, e a magia se encerra para esta criatura.

## Raio Doentio

*1ª Nível necromancia*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Um raio com uma energia esverdeada e nociva açoita uma criatura dentro do alcance. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo recebe 2d8 de dano venenoso e deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo fica envenenado até o final do seu próprio próximo turno.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.

## Raio Guiado

*1ª Nível Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 turno

Um raio de luz irrompe até uma criatura à escolha do jogador, que esteja dentro do alcance. Se acertar, o alvo recebe 4d6 de dano radiante, e a próxima jogada de ataque feita contra este alvo antes do final do próximo turno do jogador ganha vantagem, graças a uma penumbra mística resplandecente que fica sobre o alvo.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano aumente em 1d6 para cada nível acima do 1º.

## Recoo Acelerado

*1ª Nível Transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

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

Esta magia permite ao jogador se mover em um ritmo incrível. Quando você lança esta magia, usando uma ação bônus em cada um dos seus turnos até a magia terminar, você pode usar uma ação de Corrida.



## Repreensão Infernal

*1ª Nível evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 reação, que será feita em resposta ao dano causado por uma criatura a até 18 metros (12 quadrados) do jogador, e que ele possa vê-la.

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador aponta seu dedo, e a criatura que o atingiu é momentaneamente cercada por chamas infernais. A criatura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, ela recebe 2d10 de dano de fogo, ou metade se tiver sucesso.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 1º.

## Riso Histórico de Tasha

*1ª Nível encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (pequenas tortilhas e uma pena que é agitada ao ar)

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

Uma criatura à escolha do jogador que ele possa ver dentro do alcance percebe tudo em sua volta como hilarantemente divertido e cai em ataques de riso se esta magia o afetar. O alvo deve ser bem sucedido em um TR de Sabedoria ou ficará derrubado, ficando incapacitado e incapaz de ficar de pé até o término da magia. Uma criatura com uma valor de Inteligência de 4 ou menos não é afetada.

No final de cada um dos turnos da criatura, e cada vez que ela receber dano, ela pode fazer outro TR de Sabedoria. O alvo tem vantagem nos TR's se o gatilho do teste for devido a um dano recebido. Se tiver sucesso, a magia se encerra.

## Salto

*1ª Nível transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma perna traseira de um gafanhoto)

**Duração:** 1 minuto

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

## Santuário

*1º Nível Abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno espelho de prata)

**Duração:** 1 minuto

O jogador protege uma criatura dentro do alcance 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 perderá 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.

## Servo Invisível

*1ª Nível conjuração (ritual)*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pedaço de barbante e um pouco de madeira)

**Duração:** 1 hora

Esta magia cria uma força invisível, estúpida e amorfa, que executa tarefas simples a comando do jogador enquanto durar a magia. O servo surge em um espaço desocupado no chão dentro do alcance. Ele possui CA 10, 1 ponto de vida, e Força 2, e não pode atacar. Se ele chegar a 0 pontos de vida, a magia se encerra.

Uma vez em cada um dos turnos do jogador, ele pode, como uma ação bônus, comandar o servo mentalmente para se mover até 4,5m (3 quadrados) e interagir com objetos. O servo pode executar tarefas simples, que um serviçal humano poderia fazer, como procurar coisas, limpar, remendar, dobrar roupas, acender luzes, servir comida e vinho. Uma vez que o jogador dê o comando, o servo o executará, usando do melhor de suas habilidades até completar a tarefa, então aguardará pelo próximo comando do jogador.

Se o jogador comandar o servo para executar uma tarefa que o fará se moer para uma distância de mais de 18 metros (12 quadrados) do jogador, a magia se encerra.

## Sono

*1ª Nível Encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de areia fina, pétalas de rosa, ou um grilo)

**Duração:** 1 minuto

Esta magia põe as criaturas em um entorpecimento mágico. O jogador deve rolar 5d8, o total é quantos pontos de vidas de criaturas a magia consegue afetar. Criaturas a até 6 metros (4 quadrados) do ponto de origem em que o jogador escolheu dentro do alcance são afetadas em ordem ascendente dos seus atuais pontos de vida (ignorando criaturas inconscientes).

Começando pela que tiver o ponto de vida mais baixo atual, cada criatura afetada por esta magia cai inconsciente até o final da duração. A criatura desperta se receber dano, ou se alguém gastar de uma ação para chacoalhar ou esbofetear a criatura adormecida. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de seguir para a próxima criatura com menor ponto de vida atual. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menor do que o valor restante para que a criatura possa ser afetada.

Mortos vivos e criaturas imunes a efeitos de encantamento são imunes a esta magia.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, role 2d8 adicionais para cada nível acima do 1º.

## Sussurros Perturbadores

*1ª Nível encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

O jogador sussurra uma harmonia desconcertante que somente uma criatura à escolha dele, dentro do alcance, pode ouvir, contorcendo-se em uma terrível dor. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria; se falhar, alvo recebe 3d6 de dano psíquico e deve imediatamente usar sua reação, se disponível, para se mover, tão longo for seu deslocamento, para longe do jogador. A criatura não se move para áreas obviamente perigosas, como fogo, ou um fosso. Se tiver sucesso no TR, o alvo recebe metade do dano e não precisa se mover para longe. Uma criatura surda automaticamente tem sucesso no teste.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.



## Transformação Momentânea

*1ª Nível Ilusão*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O Jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 hora

O jogador disfarça-se – incluindo sua roupa, sua armadura, armas, e outros itens que o pertençam – com uma aparência diferente até a magia e encerrar, ou até o jogador usar uma ação para dissipá-la. O jogador pode aparentar ser 30cm maior ou menor, e pode aparentar ser magro, gordo, ou um estado entre os dois. O jogador não pode mudar seu tipo de corpo, logo precisa adotar uma forma que possua o modelo básico dos seus membros. Do contrário, essa extensão da ilusão fica por conta do jogador.

As mudanças ocorridas por esta magia, falham se inspecionadas fisicamente. Por exemplo, se o jogador usar esta magia para adicionar um chapéu à sua indumentária, objetos podem passar através do chapéu, e qualquer um que o tocar não sentirá nada, ou só sentirá sua cabeça e seus cabelos. Se o jogador usar esta magia para aparentar ser menor do que é, a mão de alguém estiver fora aparente alcance do jogador, esbarraria nele, enquanto que estivesse aparentemente no ar.

Para discernir que o jogador está disfarçado, uma criatura pode usar sua ação para inspecionar sua aparência e precisa ser bem sucedido em um TR de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência à magia do jogador.

## Vitalidade Ilusória

*1ª Nível necromancia*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (uma pequena quantidade de álcool ou um agente destilado)

**Duração:** 1 hora

Reforçando a si mesmo com uma versão fac-símile e necromântica da vida, o jogador ganha 1d4 +4 pontos de vida temporários enquanto durar a magia.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o jogador ganha 5 pontos de vida temporários adicionais para cada nível acima do 1º.

**Abrir***2ª Nível Transmutação***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)**Componentes:** V**Duração:** Instantânea

O jogador escolhe um objeto que possa ver dentro do alcance. O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú, um par de algemas, uma fechadura, ou outro objeto que contenha meios mundanos ou mágicos que previnam seu acesso.

O alvo, que está fechado por uma tranca mundana, ou que está emperrado ou barrado, torna-se destrancado, desemperrado, ou desbarrado. Se o objeto tiver múltiplas trancas, apenas uma delas é aberta.

Se o jogador escolher um alvo que está trancado por *Fechadura Arcana*, a magia é suprimida por 10 minutos, durante este tempo o alvo pode ser aberto e fechado normalmente.

Quando o jogador lança essa magia, uma batida alta, audível a até 90 metros, emana do alvo.

**Acalmar Emoções***2ª Nível encantamento***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)**Componentes:** V, G**Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

O jogador tenta suprimir emoções fortes em um grupo de pessoas. Cada humanoide em um raio esférico de 6 metros (4 quadrados), centrado no ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance deve fazer um TR de Carisma; uma criatura pode escolher falhar no teste de resistência se assim desejar. Se a criatura falhar, o jogador escolhe um dos dois seguintes efeitos.

O jogador pode suprimir qualquer efeito que esteja causando ao alvo a condição de encantado ou assustado. Quando esta magia encerrar, qualquer efeito suprimido retorna, caso sua duração não tenha terminado nesse meio tempo.

Alternativamente, o jogador pode causar um efeito de indiferença sobre criaturas, à escolha do jogador, que estejam relativamente hostis. Esta indiferença encerra se o alvo é atacado ou ferido por uma magia ou se ela testemunha qualquer um de seus aliados sendo ferido.

Quando a magia encerra, a criatura se torna hostil novamente, a menos que o Mestre diga o contrário.

**Ajuda***2ª Nível Abjuração***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)**Componentes:** V, G, M (uma pequena tira de um manto branco)**Duração:** 8 horas

A magia do jogador ajuda seus aliados com firmeza e determinação. O jogador escolhe até 3 criaturas dentro do alcance. Cada alvo ganha 5 pontos de vida extra que serão somados ao seu máximo, como também aumenta 5 pontos de vida dos seus pv's atuais, ambos com duração até o final da magia.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou maior, a quantidade de pontos de vida aumentados sobe em 5 para cada nível acima do 2º.

**Alterar-se***2ª Nível Transmutação***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** O jogador**Componentes:** V, G**Duração:** Concentração, dura até 1 hora

O jogador assume uma forma diferente. Quando o jogador lança a magia, ele escolhe uma das seguintes opções, e seu efeito dura até o término da magia. Enquanto a magia durar o jogador pode fazer uso de uma ação para finalizar a opção escolhida, recebendo os benefícios de outra opção.

**Adaptação Aquática** O jogador adapta seu corpo para um ambiente aquático, brotando guelras, e crescendo nadadeiras entre seus dedos. O jogador pode respirar debaixo d'água e ganha deslocamento sob a mesma igual ao seu deslocamento normal.

**Mudar Aparência** O jogador transforma sua aparência. O jogador decide como quer parecer, incluindo sua altura, seu peso, seus traços faciais, o som da sua voz, comprimento do cabelo, coloração, e características distintas, se quiser. O jogador pode fazer se parecer como um membro de outra raça, embora nenhuma de suas estatísticas se altere. O jogador também não pode parecer com uma criatura de tamanho diferente do seu, e sua forma básica permanece a mesma; se o jogador é bípede, não pode usar a magia para se tornar um quadrúpede, por exemplo. Em qualquer momento da magia o jogador pode usar sua ação para sua aparência deste mesmo modo.

**Armas Naturais** Crescem no jogador garras, presas, espinhos, chifres, ou uma arma natural diferente, a sua escolha. Seu ataque desarmado causa 1d6 de dano de concussão, perfurante, ou cortante, de modo apropriado à arma natural escolhida, e o jogador se torna proficiente com seu ataque desarmado. Finalmente, a arma natural é mágica, possuindo um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano, quando o jogador fizer uso dela.

**Arma Espiritual***2ª Nível Evocação***Tempo de lançamento:** 1 ação bônus**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)**Componentes:** V, G**Duração:** 1 minuto

O jogador cria uma arma espectral, flutuante, que permanece até a duração da magia ou até o jogador a lançar novamente. Quando o jogador lança a magia, ele pode fazer um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura que esteja a 1,5m (1 quadrado) da arma. Se acertar, o alvo recebe dano de força equivalente a 1d8 + o modificador de habilidade de conjuração do jogador.

Como uma ação bônus no seu turno, o jogador pode mover a arma até 6 metros (4 quadrados) e repetir o ataque contra uma criatura a até 1,5m (1 quadrado) da arma.

A arma pode possuir a forma que o jogador escolher. Clérigos de divindades que são associadas com uma arma em particular (St. Cuthbert é conhecido por sua maça e Thor por seu martelo) farão com que o efeito desta magia sejam semelhantes à arma de sua divindade.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

**Arma Mágica***2ª Nível Transmutação***Tempo de lançamento:** 1 ação bônus**Alcance:** Toque**Componentes:** V, G**Duração:** Concentração, dura até 1 hora

O jogador 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou maior, o bônus aumenta para +2. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou maior, o bônus aumenta para +3.

## Aumentar/Diminuir

2ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de pó de ferro)

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

O jogador faz com que uma criatura ou um objeto que ele possa ver dentro do alcance fique maior ou menor enquanto a magia durar. O jogador escolhe uma criatura ou um objeto que não esteja sendo usado e nem carregado. Se o alvo não for voluntário, ele pode fazer um TR de Constituição. Se tiver sucesso a magia não surte efeito.

Se o alvo for uma criatura, tudo o que ela estiver vestindo e carregando muda de tamanho junto com ela. Qualquer item jogado por uma criatura afetada retorna para o seu tamanho normal imediatamente.

**Aumentar** O alvo duplica seu tamanho em todas suas dimensões, e seu peso é multiplicado por oito. Este crescimento sobe sua categoria em um tamanho – do Médio para o Grande por exemplo. Se não houver espaço suficiente para o alvo duplicar de tamanho, a criatura ou o objeto aumenta para o tamanho máximo possível que o espaço possibilitar. Até o término da magia, o alvo também recebe vantagem nos testes de Força e nos testes de resistência de Força. As armas do alvo também aumentam para corresponder ao seu novo tamanho. Enquanto estas armas estiverem em tamanho maior, os ataques do alvo feitos com a arma causam 1d4 de dano extra.

**Diminuir** O tamanho do alvo é diminuído pela metade em todas as suas dimensões, e seu peso é reduzido em 1/8 do seu peso normal. Esta redução diminui o tamanho do alvo em uma categoria – do Médio para o Pequeno, por exemplo. Até o término da magia, o alvo também recebe desvantagem nos testes de Força e nos testes de resistência de Força. As armas do alvo também diminuem para corresponder ao seu novo tamanho. Enquanto estas armas estiverem em tamanho menor, os ataques do alvo feitos com a arma causam 1d4 a menos de dano (o dano não pode ser reduzido para menos do que 1).

## Augúrio

2ª Nível Adivinhação (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (varetas especialmente marcadas, ossos ou símbolos familiares que valham ao menos 25 p.o.)

**Duração:** Instantâneo

Ao lançar varetas incrustadas com gemas, ao rolar ossos de dragões, ao virar cartas ornamentadas, ou utilizar de alguma outra ferramenta divina, o jogador recebe um presságio de uma entidade transcendental sobre o resultado de um curso específico de ação que o jogador planeje fazer nos próximos 30 minutos. O mestre escolhe dos possíveis presságios:

*Prosperidade*, para um bom resultado

*Pesar*, para um resultado ruim

*Pesar e prosperidade*, para ambos os resultados

*Nada*, para resultados que não são especialmente bons ou ruins.

A magia não leva em conta nenhuma possível circunstância que possa alterar o resultado, como o lançamento de uma magia adicional ou a perda ou ganho de um companheiro.

Se o jogador lança a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso prolongado, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro de o resultado ser aleatório. O mestre faz a rolagem em segredo.

## Aura Mágica de Nystul

2ª Nível ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um pequeno retalho de seda)

**Duração:** 24 horas

O jogador aplica uma ilusão em uma criatura ou objeto que ele toque, para que uma magia de adivinhação revele falsas informações sobre ele. O alvo pode ser uma criatura voluntária ou um objeto que não esteja sendo usado ou carregado por nenhuma criatura.

Quando o jogador lançar a magia, ele escolhe um ou ambos os efeitos abaixo. O efeito permanece enquanto a magia durar. Se o jogador lançar esta magia na mesma criatura ou objeto por um período de 30 dias, todos os dias, colocando o mesmo efeito em cada vez, a ilusão permanece até a magia ser dissipada.

**Aura Falsa** O jogador muda o modo como o alvo aparenta para magias e seus efeitos mágicos, como *detectar magia*, que detecta aura mágica. O jogador pode fazer um objeto não mágico parecer mágico, ou vice-versa, ou mudar a aura de um objeto para parecer de uma específica escola de magia que o jogador escolha. Quando o jogador usa este efeito em um objeto, ele pode fazer a aura falsa de magia ser aparente para qualquer criatura que o segure.

**Mascarar** O jogador muda o modo como o alvo aparenta para magias e seus efeitos mágicos que detectam tipos de criaturas, como o Senso Divino do paladino ou o gatilho da magia *símbolo*. O jogador escolhe um tipo de criatura e outras magias e efeitos mágicos consideram o alvo como se ele fosse uma criatura daquele determinado tipo ou alinhamento.

## Bloqueio de Flechas

2ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 1,5m (1 quadrado)

**Componentes:** V, G, M (quatro ou mais flechas ou virotes)

**Duração:** 8 horas

O jogador planta quatro munições não mágicas – flechas ou virotes – no chão, dentro do alcance, e põe magia sobre elas para proteger uma área. Até o término da magia, qualquer criatura, que não o jogador, que se aproximar a 9 metros (6 quadrados) da munição pela primeira vez no turno dela, ou terminar o turno dentro dessa distância, fará com que uma das munições emergja velozmente o atingindo. A criatura deve ter sucesso em um TR de Destreza ou receberá 1d6 de dano perfurante. A munição então é destruída. A magia termina quando não houver mais munições restantes.

Quando o jogador lança esta magia, ele pode designar qualquer criatura à escolha dele, fazendo assim com que a magia ignore tal criatura.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º ou superior, a quantidade de munição que pode ser afetada aumenta em dois para cada nível acima do 2º

## Boca Mágica

2ª Nível ilusão (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pequena quantidade de favo de mel e pó de jade, que valha ao menos 10 p.o., que são consumidos pela magia)

**Duração:** Até ser dissipada

O jogador implanta uma mensagem em um objeto dentro do alcance, uma mensagem que é pronunciada quando a condição de gatilho é encontrada. O jogador escolhe um objeto que possa ver e que não esteja sendo carregado e nem usado por outra criatura. Então pronuncia a mensagem, que deve ter no máximo 25 palavras, embora possa ser pronunciada pelo objeto em um espaço de tempo de até 10 minutos. Finalmente, o jogador determina a circunstância que irá gerar o gatilho para que a magia entregue sua mensagem.

Quando a circunstância ocorre, uma boca mágica surge no objeto e recita a mensagem na voz do jogador no mesmo volume que o jogador fala. Se o objeto tiver uma boca, ou algo parecido com uma boca (por exemplo, a boca de uma estátua), a boca mágica faz com que as palavras pareçam sair da boca do objeto. Quando o jogador lança esta magia, ele pode decidir que a magia se encerre após a magia ser entregue, o pode permitir que ela se repita, e a mensagem seja entregue sempre que o gatilho ocorrer.

As circunstâncias do gatilho podem ser tão comuns ou detalhadas como o jogador desejar., embora deva ser baseada em condições visuais ou audíveis, que devem ocorrer a até 9 metros do objeto (6 quadrados). Por exemplo, o jogador pode instruir a boca a falar quando qualquer criatura se mover a até 9 metros (6 quadrados) do objeto, ou quando um sino de prata badalar na mesma distância.

**Borrão***2ª Nível Ilusão***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** O jogador**Componentes:** V**Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

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

**Cativar***2ª Nível encantamento***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)**Componentes:** V, G**Duração:** 1 minuto

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

**Cegueira/Surdez***2ª Nível necromancia***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)**Componentes:** V**Duração:** 1 minuto

O jogador pode cegar ou ensurdecer um inimigo. O jogador escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance para que ela faça um TR de Constituição. Se falhar, ou alvo fica ou cego ou surdo (à escolha do jogador) até o término da magia. No final de cada turno do alvo, ele pode fazer um TR de Constituição, se tiver sucesso, a magia se encerra.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o jogador pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 2º.

**Chama Contínua***2ª Nível evocação***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** Toque**Componentes:** V, G, M (rubi pulverizado que valha ao menos 50 p.o., o qual é consumido pela magia)**Duração:** Até ser dissipado

Uma chama, equivalente em iluminação à uma tocha, surge sobre um objeto que o jogador toque. O efeito tem a aparência de uma chama normal, mas não emana calor e não usa oxigênio. Uma chama continua pode ser coberta ou escondida, mas não pode abafada ou extinta.

**Convocar Montaria***2ª Nível conjuração***Tempo de lançamento:** 10 minutos**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)**Componentes:** V, G**Duração:** Instantâneo

O jogador evoca 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, o corcel tem a forma que o jogador escolher, como um cavalo de guerra, um pônei, um camelo, um alce ou um mastim. (O mestre pode permitir que outros animais sejam evocados 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 demoníaco (à escolha do jogador). Adicionalmente, se o corcel possui uma Inteligência 5 ou menor, sua Inteligência passa a ser 6, e ele passa a entender, à escolha do jogador, uma linguagem que o jogador fale.

O corcel serve ao jogador como montaria, tanto em combate quanto fora dele, e o jogador possui um elo com ele que permite que o jogador lute como uma unidade perfeita. Enquanto montado no corcel, o jogador pode fazer com que qualquer magia que ele lançar sobre ele mesmo também tenha efeito sobre o corcel.

Quando o corcel cai para 0 pontos de vida, ele desaparece, deixando para trás nenhuma forma física. O jogador também pode dispensar seu corcel em qualquer momento usando de sua ação, fazendo assim com que ele desapareça. Em todo caso, lançar esta magia novamente, fará com que o corcel ressurgir com todos os seus pontos de vida no máximo.

Enquanto o corcel estiver a 1,6km do jogador, o jogador pode se comunicar com ele telepaticamente.

O jogador não tem mais do que um corcel vinculado a ele por magia. Como uma ação, o jogador pode libertar seu corcel do vínculo em qualquer momento, fazendo com que ele desapareça.

**Coroa da Loucura***2ª Nível encantamento***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)**Componentes:** V, G**Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

Um humanoide à escolha do jogador, que ele possa ver dentro do alcance, deve ser bem sucedido em um TR de Sabedoria ou ficará encantado pelo jogador enquanto durar a magia. Enquanto o alvo estiver encantado deste modo, uma coroa retorcida de ferros denteados surge em sua cabeça, bem como um brilho de loucura surge em seus olhos.

O alvo encantado deve usar sua ação antes de se mover em cada turno para fazer um ataque corpo a corpo contra uma criatura, que não seja ela própria, que o jogador escolha mentalmente.

O alvo pode agir normalmente no seu turno se o jogador não escolher nenhuma criatura, ou se nenhuma estiver ao alcance do alvo.

Nos turnos subsequentes do jogador, ele deve usar sua ação para manter o controle sobre o alvo, ou a magia se encerra, como também o alvo pode fazer um TR de Sabedoria no final de cada um de seu turno, onde se tiver sucesso, a magia se encerra.

**Crescer Espinhos***2ª Nível transmutação***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)**Componentes:** V, G, M (sete espinhos afiados ou sete pequenos galhos, cada um afiado em um ponto)**Duração:** Concentração, dura até 10 minutos

O chão em um raio de 6 metros (4 quadrados) centrado em um ponto dentro do alcance, se contorce e dele brotam espinhos e cravos duros. A área de torna terreno acidentado pela duração da magia.

Quando uma criatura se move para dentro ou se move dentro da área, ela recebe 2d4 de dano perfurante para cada 1,5m (1 quadrado) 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 resistência à magia do jogador, para reconhecer o terreno como perigoso antes de entrar nele.



### Descanso Tranquilo

2ª Nível necromancia (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de sal, e uma moeda de cobre deposta sobre cada olho do corpo, que deve permanecer neles até a duração da magia)

**Duração:** 10 dias

O jogador toca um corpo ou outros restos mortais. Enquanto a magia durar o alvo é protegido dos efeitos de apodrecimento e não pode se tornar um morto vivo.

Esta magia também estende o tempo limite na ressurreição de um alvo, já que os dias passados sob influência desta magia não contam dentro do tempo limite de magias como *reviver os mortos*.

### Despedaçar

2ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma lasca de mica)

**Duração:** Instantâneo

Um súbito e alto ruído, intensamente doloroso, surge em um ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance. Cada criatura em uma esfera de 3 metros (2 quadrados) a partir do ponto, deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura recebe 3d8 de dano de trovão, ou metade se tiver sucesso. Uma criatura feita de material inorgânico, como pedra, cristal, ou metal, tem desvantagem no TR.

Um objeto não mágico que não esteja sendo usado ou carregado também recebe o dano se estiver dentro do alcance da magia.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o dano aumente em 1d8 para cada nível acima do 2º.

### Detectar Pensamentos

2ª Nível adivinhação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (uma peça de cobre)

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

Enquanto a magia durar, o jogador pode ler o pensamento de certas criaturas. Quando o jogador lança a magia, usando uma ação em cada turno, até a magia encerrar, ele pode focar sua mente em qualquer criatura que ele possa ver no alcance de 9 metros (6 quadrados). Se a criatura escolhida tiver inteligência 3 ou menos, ou não seja capaz de falar nenhuma língua, a criatura não é afetada.

O jogador inicialmente aprende a superfície dos pensamentos da criatura, o que estiver mais frequente na mente dela naquele momento. Como uma ação, o jogador pode ou focar sua atenção para os pensamentos de outra criatura, ou tentar sondar mais profundamente dentro da mente da mesma criatura. Se o jogador tentar sondar mais profundamente, o alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o jogador ganha intuição sobre o raciocínio da criatura (se ela tiver), seu estado emocional e algo que ferve de modo significativo em sua mente (como algo com que o alvo se preocupa, ama ou odeia). Se o alvo tiver sucesso no TR, a magia se encerra. De todo modo, o alvo sabe que o jogador está tentando se aprofundar na sua mente, e, ao menos que o jogador foque sua atenção para os pensamentos de outra criatura, a criatura pode usar sua ação no seu próprio turno para fazer um teste de Inteligência contra o teste de Inteligência do jogador; se tiver sucesso, a magia se encerra.

Perguntas verbais diretas feitas ao alvo naturalmente moldam o curso dos seus pensamentos, logo esta magia é particularmente efetiva como parte de um interrogatório.

O jogador também pode usar esta magia para detectar a presença de criaturas pensantes que ele não possa ver. Quando o jogador lança a magia, ou como uma ação durante a duração da mesma, o jogador pode procurar por pensamentos a até 9 metros (6 quadrados) dele. A magia pode atravessar barreiras, mas 3 metros (2 quadrados) de pedra, 5cm de qualquer metal, que não chumbo, ou um fina chapa de chumbo, bloqueia a magia.

O jogador não pode detectar uma criatura com inteligência 3 ou menor, ou que não seja capaz de falar nenhuma língua.

Uma vez que o jogador tenha detectado a presença de uma criatura desse modo, ele pode ler seus pensamentos pelo restante da duração da magia, como descrito acima, mesmo que o jogador não possa ver a criatura, porém ela ainda deve estar dentro do alcance.

### Encontrar Armadilhas

2ª Nível adivinhação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador sente a presença de qualquer armadilha dentro do alcance 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 o jogador 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 a armadilha está presente. O jogador não descobre a localização de cada armadilha, mas ele pode descobrir a natureza geral do perigo imposto pela armadilha que ele sentiu.

### Escuridão

2ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, M (pele de morcego e um pouco de piche, ou um pedaço de carvão)

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

Escuridão mágica surge de um ponto escolhido pelo jogador preenchendo um raio esférico de 4,5m (3 quadrados). A escuridão também se propaga nos cantos do ambiente. Uma criatura com visão no escuro não consegue ver através desta escuridão, e nenhuma luz não mágica poderá iluminá-la.

Se o ponto escolhido pelo jogador for um objeto que ele esteja segurando, ou um objeto que não esteja sendo usado ou carregado, a escuridão emana deste objeto e semove juntamente com ele. Cobrir completamente a fonte da escuridão com um objeto opaco, como uma caixa ou um elmo, bloqueia a escuridão. Se qualquer área desta magia se sobrepôr com uma área de luz criada por uma magia de 2º nível ou menor, a magia que criou a luz é dissipada.

### Esfera Flamejante

2ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pouco de sebo, um pedaço de enxofre, e uma pitada de ferro em pó)

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

Uma esfera de fogo de 1,5m de diâmetro (1 quadrado) surge em um local desocupado à escolha do jogador dentro do alcance e dura até o fim da magia. Qualquer criatura que terminar o seu turno à 1,5m (1 quadrado) da esfera deve fazer um TR de Destreza.

Se falhar a criatura recebe 2d6 de dano de fogo, ou metade se tiver sucesso.

Como uma ação bônus, o jogador pode mover a esfera até 9 metros (6 quadrados). Se o jogador lançar a esfera em uma criatura, esta criatura deve fazer um TR de Destreza contra o dano da esfera, e a esfera para de se mover neste turno.

Quando o jogador move a esfera, pode fazer com que ela ultrapasse barreiras de até 1,5m de altura (1 quadrado) e pular através de fossos de até 3 metros (2 quadrados) de largura.

A esfera incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados e emana uma luz brilhante de 6 metros de raio (4 quadrados), como também, adicionalmente, uma penumbra de mais 6 metros de raio (4 quadrados).

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 2º.



### Esquentar Metais

2ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pedaço de ferro e uma chama)

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

O jogador escolhe um objeto de metal manufaturado, como uma arma de metal, ou uma veste de uma armadura de metal média ou pesada, que ele possa ver dentro do alcance. O jogador faz com que o objeto se incandesça até ficar fortemente avermelhado de calor. Qualquer criatura em contato físico com o objeto recebe 2d8 de dano de fogo quando o jogador lança esta magia. Até o término da magia, o jogador pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos subsequentes para causar novamente este dano.

Se uma criatura estiver segurando ou vestindo o objeto e receber o dano dele, ela deve ser bem sucedida em um TR de Constituição ou jogará o objeto ao chão, caso seja possível. Se ela não jogar o objeto, ela tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de atributo até o começo do próximo turno do jogador.

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

### Flecha Ácida de Melf

2ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma folha moída de ruibarbo e um estômago de víbora)

**Duração:** Instantâneo

Uma flecha verde e brilhante golpeia um alvo dentro do alcance e explode em uma borrifada ácida. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância. Se acertar, o alvo recebe 4d4 de dano ácido imediato e 2d4 de dano ácido no final do seu próximo turno. Se errar, a flecha salpica o alvo com ácido causando metade do dano inicial, e não causa dano no final do próximo turno do alvo.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o dano (ambos, o inicial e o posterior) aumenta em 1d4 para cada nível acima do 2º.

### Força Fantasmagórica

2ª Nível ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pouco de lâ)

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

O jogador cria uma ilusão que se enraíza na mente de uma criatura que ele possa ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um TR de Inteligência. Se falhar, o jogador cria um objeto ou criatura fantasmagórica, ou outro fenômeno visível à escolha dele que não seja maior do que um cubo de 3 metros (2 quadrados), e ele apenas é perceptível ao alvo enquanto a magia durar. Esta magia não tem efeito em mortos vivos ou construtos.

A ilusão fantasmagórica inclui som, temperatura, e outros estímulos, também apenas evidentes à criatura.

O alvo pode usar sua ação para examinar a ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência a magia do jogador. Se o teste for bem sucedido, o alvo entende que a ilusão fantasma é apenas uma ilusão, e a magia se encerra.

Enquanto um alvo estiver afetado pela magia, o alvo trata a ilusão fantasma como se fosse real. O alvo busca de modo racional um motivo lógico para qualquer resultado ilógico, vindo da interação com a ilusão fantasma. Por exemplo, um alvo tenta atravessar uma ponte fantasma que o leva a cair em um abismo ao por os pés na ponte. Se o alvo sobreviver à queda, ele ainda acredita que a ponte exista e se convence de que há alguma outra explicação para sua queda – ou que foi empurrado, ou escorregou, ou que um vento forte o possa ter derrubado.

Um alvo afetado está tão convencido que a ilusão fantasma é real que ele pode até mesmo receber dano da ilusão. Uma ilusão fantasma criada para parecer com uma criatura pode atacar o alvo. Similarmente, uma ilusão criada para parecer com um fogo, uma poça de ácido, o lava, pode queimar o alvo. Cada vez no turno do jogador, a ilusão pode causar 1d6 de dano psíquico ao alvo se ele estiver dentro do espaço da ilusão, ou até 1,5m dela (1 quadrado), considerando que a ilusão seja uma criatura ou uma forma de perigo que possa logicamente causar dano, tal como se estivesse atacando. O alvo classifica o tipo de dano como o tipo apropriado para a ilusão.

### Habilidade Melhorada

2ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (a pele ou a pena de uma besta)

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

O jogador toca uma criatura e lhe concede um aumento mágico. O jogador escolhe um dos seguintes efeitos: o alvo recebe este efeito até o término da magia.

**Vigor do Urso.** O alvo ganha vantagem nos testes de Constituição. Ele também ganha 2d6 pontos de vida temporários, os quais são perdidos quando a magia acaba.

**Força do Touro.** O alvo ganha vantagem nos testes de Força, e tem sua capacidade de carga duplicada.

**Agilidade Felina.** O alvo ganha vantagem nos testes de Destreza. Ele também não recebe dano se cair de uma altura de 6 metros ou menor, caso não esteja incapacitado.

**Esplendor da Águia.** O alvo ganha vantagem nos testes de Carisma.

**Astúcia da Raposa.** O alvo ganha vantagem nos testes de Inteligência.

**Sabedoria da Coruja.** O alvo ganha vantagem nos testes de Sabedoria.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, ele pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 2º.

### Imobilizar Pessoa

2ª Nível Encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pequena peça reta de ferro)

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

O jogador escolhe um humanoide que possa ver dentro do alcance. O alvo precisa ser bem sucedido em um TR de sabedoria ou ficará paralisado durante a duração da magia. No final de cada turno do alvo, o mesmo pode fazer outro TR de Sabedoria. Se tiver sucesso, o efeito da magia se encerra sobre o alvo.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou maior, ele pode adicionar um humanoide a cada espaço de nível de magia acima do 2º. Os humanoides devem estar a até 9 metros (6 quadrados) um do outro quando o jogador mirar neles.

### Invisibilidade

2ª Nível Ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um cílio envolto em goma arábica)

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

Uma criatura que o jogador tocar se torna invisível até o fim da magia. Qualquer coisa que o alvo estiver vestindo ou carregando ficará invisível enquanto estiver em posse do alvo designado. A magia termina se o alvo atacar ou lançar uma magia.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou maior, ele pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 2º.

### Lâmina Flamejante

2ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (uma folha de sumac)

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

O jogador evoca uma lâmina flamejante em sua mão livre. A lâmina é similar em tamanho e forma à uma cimitarra, e dura o tempo da magia. Se o jogador soltar a lâmina, ela desaparece, mas ele pode evocar a lâmina novamente como uma ação bônus.

O jogador pode usar sua ação para fazer um ataque mágico corpo a corpo com a lâmina flamejante. Se acertar, o alvo recebe 3d6 de dano de fogo.

A lâmina flamejante emana luz intensa em um raio de 3 metros (2 quadrados) e penumbra em um raio adicional de 3 metros (2 quadrados).

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada dois níveis acima do 2º

### Levitação

2ª Nível Transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrado)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno laço de couro ou um pedaço de arame dourado dobrado em forma de copo, com uma haste longa no final)

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

Uma criatura ou objeto que o jogador possa ver dentro do alcance levita verticalmente a até 6 metros do chão (4 quadrados), e permanece suspenso durante a duração da magia. A magia pode levantar um alvo que pese até 226kg. Uma criatura que sofra o efeito contra sua vontade e seja bem sucedida em um TR de Constituição não é afetada.

O alvo apenas pode se mover puxando ou empurrando seu corpo contra um objeto fixo ou superfície que possa alcançar (como uma parede ou teto), o que permite se mover como se estivesse escalando. O jogador pode mudar em outra direção a altitude do alvo em até 6 metros (4 quadrados) no seu turno. Se o jogador for o próprio alvo, ele pode subir ou descer como parte do seu movimento. Caso contrário, o jogador pode usar sua ação para mover o alvo, que deve permanecer dentro do alcance da magia.

Quando a magia acaba o alvo flutua suavemente para o chão, caso ainda esteja sobre o mesmo.

### Localizar Animais ou Plantas

2ª Nível adivinhação (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (um pedaço de pele de um cão de caça)

**Duração:** Instantâneo

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

### Localizar Objeto

2ª Nível adivinhação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (um galho bifurcado)

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

O jogador descreve ou cita o nome de um objeto que seja familiar a ele. O jogador sente a direção da localização do objeto, contanto que o objeto não esteja a mais do que 300 metros (200 quadrados) do jogador. Se o objeto estiver em movimento, o jogador sabe a direção deste movimento.

A magia pode localizar um objeto específico conhecido pelo jogador, contanto que ele o tenha visto de perto – a pelo menos 9 metros (6 quadrados) – ao menos uma vez. 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 o jogador e o objeto.

### Lufada de Vento

2ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (uma linha de 18 metros – 12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma semente de um leguminosa)

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

Uma linha de um forte vento com 18 metros de comprimento (12 quadrados) por 3 metros de largura (2 quadrados) irrompe do jogador em uma direção escolhida por ele enquanto a magia durar. Cada criatura que começar seu turno na linha deve ser bem sucedida em um TR de Força ou será empurrada 4,5m (3 quadrados) para longe do jogador na direção em que a linha seguir.

Qualquer criatura na linha deve gastar 3 metros (2 quadrados) para cada 1,5m (1 quadrado) de deslocamento quando for se mover para perto do jogador.

A rajada dispersa gás ou vapor, e extingue chama de velas, tochas, e outras chamas similarmente desprotegidas na área. E faz com que chamas protegidas, como as de lanternas, movam-se de modo descontrolado, criando 50% de chance de extingui-las.

Como uma ação bônus em cada um do turno do jogador, antes da magia acabar, ele pode mudar a direção em que a linha irrompe dele.

### Mensageiro Animal

2ª Nível Encantamento (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma porção de comida)

**Duração:** 24 horas

Através desta magia, o jogador usa um animal para entregar uma mensagem. O jogador escolhe uma besta Miúda que possa ver dentro do alcance da magia, como um esquilo, uma gralha-azul, ou um morcego. O jogador especifica uma localização, que já tenha visitado, e um destinatário que possa ser descrito de um modo geral, como “um homem ou uma mulher vestido com uniforme da guarda da cidade”, ou “um anão ruivo usando um chapéu pontudo”. O jogador pode mandar uma mensagem com até 25 palavras. A besta faz a travessia enquanto durar a magia até a localização específica, cobrindo até 80km a cada 24 horas se for um mensageiro voador, ou 40km para outros animais.

Quando o mensageiro chega ao destino, ele entrega a mensagem à criatura que o jogador descreveu, replicando o som da sua voz. O mensageiro apenas fala com uma criatura com descrição equivalente a que o jogador 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, a duração da magia aumenta para 48h para cada nível acima do 2º.

### Nuvem de Adagas

2ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma lasca de vidro)

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

O jogador preenche o ar com adagas rodopiantes em espaço equivalente a um cubo de 1,5m (1 quadrado), centrado no ponto escolhido dentro do alcance. Uma criatura recebe 4d4 de dano cortante quanto entra pela primeira vez em seu turno na área da magia ou começa seu turno nela.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 2d4 para cada nível acima do 4º.

### Oração de Cura

2ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

Até 6 criaturas que o jogador possa ver dentro do alcance da magia, recuperam pontos de vida equivalentes a 2d8+ o modificador de habilidade de magia do jogador. Esta magia não tem efeito em mortos vivos e construtos.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível, a cura aumente em 1d8 para cada nível acima do 2º.

### Proteção Contra Venenos

2ª Nível abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 hora

O jogador toca uma criatura. Se estiver envenenada, o jogador neutraliza o veneno. Se mais de um veneno afligir o alvo, o jogador neutraliza um veneno que ele saiba estar vigente, ou neutraliza uma aleatoriamente.

Enquanto a magia durar, o alvo tem vantagem nos teste de resistência contra ser envenenado, e tem resistência a danos do tipo veneno.

### Passo das Brumas

2ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

O jogador é rapidamente coberto por uma névoa prateada, e se teleporta a até 9 metros (6 quadrados) para um espaço desocupado que possa enxergar.

### Punição Sinalizadora

2ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

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

A próxima vez que o jogador 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 de dano radiante ao alvo, o qual se torna visível se estiver invisível, e o alvo emana uma penumbra em um raio de 1,5m (1 quadrado) e não pode ficar invisível até o término da magia.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o dano extra aumenta em 1d6 para cada nível acima do 2º.

### Passo sem Pegadas

2ª Nível abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (cinzas de uma folha queimada de visco e um ramo de abeto)

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

Um véu de sombras e silêncio irradia do jogador, mascarando ele e seus companheiros de serem detectados. Pela duração da magia, cada criatura que o jogador escolher a até 9 metros dele (6 quadrados), incluindo o próprio, 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.

### Raio Ardente

2ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador cria três raios de fogo e os arremessa contra alvos dentro do alcance. O jogador pode arremessar os raios em um só alvo ou em diversos.

O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância para cada raio. Se acertar, o alvo recebe 2d6 de dano de fogo.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, ele pode criar um raio adicional para cada nível acima do 2º.

### Patas de Aranha

2ª Nível Transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma gota de betume e uma aranha)

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

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

### Raio do Enfraquecimento

2ª Nível necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

Um feixe negro de energia enfraquecedora emana do dedo do jogador até uma criatura dentro do alcance. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo causa apenas metade do dano com ataques de armas que usam a Força, até o término da magia.

No final de cada turno do alvo, ele pode fazer um TR de Constituição contra a magia. E tiver sucesso, a magia se encerra.

### Pele de Árvore

2ª Nível Transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um punhado de casca de carvalho)

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

O jogador toca uma criatura voluntária. Até o término da magia a pele do alvo fica áspera, com a aparência como que de uma casca, e a CA do alvo não pode ser menor que 16, independente do tipo de armadura que estava vestindo.

### Raio Lunar

2ª Nível *evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**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 (1 quadrado), e 12 metros de altura (9 quadrados), centrado em um ponto dentro do alcance. Até o término da magia, luz 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 ela deve fazer um TR de Constituição. Ela recebe 2d10 de dano radiante se falhar no teste, ou metade do dano se tiver sucesso.

Um metamorfo faz o teste de resistência 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 turno do jogador, depois que ele lançar a magia, ele pode usar uma ação para mover o feixe de luz em até 18 metros (12 quadrados) em qualquer direção.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 2º

### Reflexos

2ª Nível *ilusão*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 minuto

Três duplicatas ilusórias do jogador surgem no espaço dele. Até a magia terminar, as duplicatas se movem com o jogador e imitam suas ações; elas alteram suas posições, o que torna impossível rastrear qual das imagens é a real. O jogador pode usar sua ação para dispensar as duplicatas ilusórias.

Cada vez que uma criatura mira o jogador com um ataque durante o efeito da magia, o jogador rola 1d20 para determinar se o atacante acerta ao invés do alvo, uma de suas duplicatas.

Se o jogador tiver três duplicatas, ele deve rolar um número 6 ou maior para mudar o ataque do alvo para a duplicata. Com duas duplicatas, deve obter um número de 8 ou maior, e com uma duplicata deve obter um número 11 ou maior.

A CA de uma duplicata é igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se um ataque acertar uma duplicata, a duplicata é destruída. Uma duplicata somente pode ser destruída por um ataque que acerte ela. Ela ignora todos os outros danos e efeitos. Esta magia encerra quando todas as três duplicatas são destruídas.

Uma criatura não é afetada por esta magia se não puder enxergar, se ela depender de um sentido diferente da visão, como em visão às cegas, ou caso ele possa perceber ilusões como falsas, como em visão verdadeira.

### Restauração Menor

2ª Nível *Abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantânea

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

### Sentidos da Besta

2ª Nível *Adivinhação (ritual)*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** G

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

O jogador toca uma besta voluntária. Enquanto a magia durar, o jogador pode usar sua ação para ver através dos olhos da besta, e ouvir o que ela ouve, e assim continuar até usar sua ação para retornar aos seus sentidos normais.

Enquanto o jogador estiver percebendo através dos sentidos da besta, ele ganha qualquer sentido especial possuído pela criatura, embora o jogador esteja cego e surdo para o que acontece à sua volta.

### Silêncio

2ª Nível *Ilusão (ritual)*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

Pela duração da magia, nenhum som pode ser criado ou passar através de uma raio esférico de 6 metros (4 quadrados) a partir de um ponto que o jogador escolher dentro do alcance da magia. Qualquer criatura inteiramente imersa dentro da esfera é imune a danos trovante, e estarão surdas enquanto permanecerem dentro da esfera. Lançar uma magia que exija um componente verbal é impossível dentro da esfera.

### Sugestão

2ª Nível *Encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, M (uma língua de cobra e ou um bocado de favo de mel, ou uma gota de azeite)

**Duração:** Concentração, dura até 8 horas

O jogador sugere um curso de atividade (limitado a uma sentença ou duas) e magicamente influencia uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia, que possa escutá-lo e entende-lo. Criaturas que não podem ser encantadas são imunes a este efeito. A sugestão deve ser algo que de modo que soe como uma ação razoável. Pedir a uma criatura para se golpear, lançar-se a à uma ponta de uma lança, matar-se, ou fazer algo que seja obviamente prejudicial, automaticamente faz com que ela negue o efeito da magia.

O alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Em caso de falha, o alvo manterá o curso da ação sugerida o melhor que puder. O curso da ação sugerida pode permanecer pela duração inteira da magia. Se a atividade sugerida puder ser completada em um período curto de tempo, a magia encerra quando o alvo terminar o que foi pedido para fazer. O jogador também pode especificar condições que servirão como gatilho para uma ação em especial durante a duração da magia. Por exemplo, o jogador pode sugerir que um cavaleiro entregue seu cavalo de guerra ao primeiro mendigo que encontrar. Se a condição não ocorrer antes da magia terminar, a atividade não será feita.

Se o jogador ou um de seus aliados machucarem o alvo durante a duração da magia, o efeito da magia é encerrado.



### Teia

2ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pouco de teia de arêia)

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

O jogador cria uma massa espessa, uma teia pegajosa no ponto de sua escolha dentro do alcance. A teia preenche uma área equivalente a um cubo de 6 metros a partir do ponto escolhido, enquanto durar a magia. A teia é considerada terreno acidentado e obscurece a luz dentro da sua área.

Se a teia não estiver sendo suportada por duas superfícies sólidas (como paredes ou árvores) ou estiver em camadas sobre o chão, parede e teto, a teia conjurada entre em colapso e a magia se encerra no começo do seu próximo turno. Teias em camadas sobre superfícies planas possuem uma profundidade de 1,5m (1 quadrado).

Cada criatura que comece seu turno dentro da teia, ou que entre nela durante seu turno deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura fica impedida, o tempo que durar a teia ou se for libertada. Uma criatura impedida pela teia pode usar sua ação para fazer um teste de força contra sua CD de magia. Se tiver sucesso, não mais estará impedida.

As teias são inflamáveis, qualquer cubo de 1,5m (1 quadrado) de teia que for exposto ao fogo, se extingue em 1 rodada, causando 2d4 de dano de fogo a qualquer criatura que começar seu turno dentro do fogo.

### Tranca Arcana

2ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (ouro em pó que valha ao menos 25 p.o., que é consumido pela magia)

**Duração:** Até ser dissipada

O jogador toca uma porta fechada, janela, portão, baú, ou outra entrada, e ele se torna trancado enquanto a magia durar. O jogador e as criaturas que ele escolher quando ele lançar a magia podem abrir o objeto normalmente. O jogador também pode colocar uma senha, que quando dita a 1,5m (1 quadrado) do objeto, suprime o efeito da magia por 1 minuto. Do contrário, o objeto é impenetrável até ser destruído ou até a magia ser dissipada ou suprimida. Lançar *Arrombar* no objeto suprime a fechadura arcana por 10 minutos.

Enquanto estiver afetado pela magia, o objeto se torna mais difícil de quebrar ou arrombar; a CD para arrombar ou destrancar qualquer fechadura aumenta em 10.

### Truque da Corda

2ª Nível Transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (extrato de milho em pó e um laço trançado de pergaminho)

**Duração:** 1 hora

O jogador toca a extensão de uma corda que tenha até 18 metros de comprimento (12 quadrados). Um das pontas da corda então ergue-se no ar até que a corda inteira fique perpendicular ao chão. Na ponta de cima da corda, uma entrada invisível se abre para um espaço extradimensional que dura até o término da magia.

O espaço extradimensional pode ser alcançado subindo até o topo da corda. O espaço pode manter até ou oito criaturas de tamanho Médio ou menor. A corda pode ser puxada para dentro do espaço, fazendo com que a corda desapareça às vistas de quem está do lado de fora do espaço.

Ataques e magias não podem cruzar a entrada para o espaço extradimensional e nem sair dele, mas quem estiver dentro do espaço pode ver o que há fora dele através de uma janela de 90cm por 1,5m centrado na corda.

Qualquer coisa dentro do espaço extradimensional, é retirado e cai quando a magia encerra.

### Ver o Invisível

2ª Nível adivinhação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de talco e uma pequena aspersão de pó de prata)

**Duração:** 1 hora

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

### Vínculo de Proteção

2ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um par de anéis de platina que custem ao menos 50 p.o. cada, o jogador e o alvo devem estar usando-os durante a duração da magia)

**Duração:** 1 hora

Esta magia protege uma criatura que o jogador tenha tocado e cria uma conexão mística entre o jogador e o alvo até a magia acabar. Enquanto o alvo estiver há pelo menos 18 metros (12 quadrados) do jogador, ele ganha +1 na CA e nos testes de resistência, e ganha resistência a todos os tipos de dano. Como também, sempre que o alvo receber dano, o jogador recebe a mesma quantidade de dano.

A magia encerra se o jogador chegar a 0 pontos de vida ou se se distanciarem a mais de 18 metros (12 quadrados). A magia também se encerra se for lançada novamente com o intuito de conectar outras criaturas. O jogador pode cancelar a magia com uma ação.

### Visão no Escuro

2ª Nível Transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um punhado de cenouras secas ou um ágata)

**Duração:** 8 horas

Você toca uma criatura voluntária para lhe conceder a habilidade de ver no escuro. Pela duração da magia, a criatura tem visão no escuro em um alcance de 18 metros.

### Zona da Verdade

2ª Nível encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** 10 minutos

O jogador cria uma zona mágica que protege contra enganação em um raio esférico de 4,5m (3 quadrados) centrado em um ponto dentro do alcance e à escolha do jogador. 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, uma criatura não pode deliberadamente falar uma mentira enquanto estiver no raio da magia. O jogador 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.



### Ampliar Plantas

3ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação ou 8 horas

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**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 à longo prazo.

Se o jogador lançar esta magia usando 1 ação, ele escolhe um ponto dentro do alcance. Todas as plantas normais dentro de um raio de 30 metros (20 quadrados), centrado neste ponto, tornam-se espessas e maiores. Uma criatura se movendo através da área deve gastar 6 metros de deslocamento (4 quadrados) para cada 1,5m percorrido (1 quadrado).

O jogador pode excluir uma ou mais áreas de qualquer tamanho dentro da área da magia, para não serem afetadas pelo efeito.

Se o jogador lançar esta magia durante 8 horas, ele enriquece a terra. Todas as plantas em um raio de 800 metros, centrado em um ponto dentro do alcance, tornam-se enriquecidas por 1 ano. As plantas rendem o dobro da quantidade normal de comida quando colhidas.

### Animar os Mortos

3ª Nível Necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma gota de sangue, um pedaço de carne, e uma pitada de osso muido)

**Duração:** Instantâneo

Esta magia cria um servo morto vivo. O jogador escolhe uma pilha de osso ou um corpo de um humanoide de tamanho Médio ou menor dentro do alcance. A magia do jogador imbui o alvo com um mimetismo podre de vida, erguendo uma criatura morta viva. O alvo se torna um esqueleto se o jogador escolher os ossos, ou um zumbi se a escolha for um corpo (o Mestre possui as estatísticas de jogo da criatura).

Em cada turno do jogador, ele pode usar uma ação bônus para comandar mentalmente qualquer criatura que ele tenha erguido com esta magia, desde que ela esteja a até 18 metros (12 quadrados) de distância do jogador (se o jogador controlar múltiplas criaturas, ele pode comandar uma ou todas de uma mesma vez, emitindo o mesmo comando para cada uma). O jogador decide que ação a criatura irá tomar e por onde ela irá se mover no próximo turno, ou pode emitir um comando geral, como o de proteger uma câmara ou um corredor em particular. Se o jogador não emitir comandos, a criatura apenas se defende contra criaturas hostis. Uma vez dada a ordem, a criatura continua à segui-la até que esteja completa.

A criatura está sob o controle do jogador por 24 horas, depois ele para de obedecer qualquer comando que o jogador fizer a ela. Para manter o controle sobre a criatura por mais 24 horas, o jogador deve lançar esta magia novamente na criatura antes que o período corrente das 24 horas se encerre. Usar a magia com esta finalidade permite que o jogador reafirme seu controle sobre até 4 criaturas que ele tenha animado com esta magia, ao invés de animar apenas mais uma, como descrito em sue uso inicial.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, o jogador anima ou reafirma o controle sobre até mais 2 criaturas para cada nível acima do 3º. Cada uma destas criaturas deve vir de um diferente corpo, ou pilha de ossos.

### Arma Elemental

3ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

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

Uma arma não mágica que o jogador toque se torna uma arma mágica. Ele escolhe um dos seguintes tipos de dano: ácido, gelo, fogo, 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível ou 6º, o bônus nas jogadas de ataque aumenta para +2 e o dano extra para 2d4. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou superior, o bônus nas jogadas de ataque aumenta para +3 e o dano extra para 3d4.

### Aura de Vitalidade

3ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (um raio de 18 metros – 12 quadrados – a partir do jogador)

**Componentes:** V

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

Uma energia curativa irradia do jogador em uma aura com 18 metros de raio (12 quadrados). Até o término da magia, a aura se move com o jogador e permanece centrada nele. O jogador pode usar uma ação bônus para fazer com que uma criatura na aura (incluindo o jogador) recupere 2d6 pontos de vida.

### Bola de Fogo

3ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno bolo de excremento de morcego e enxofre)

**Duração:** Instantâneo

Uma luz brilhante irrompe do dedo indicador do jogador até um ponto que ele possa ver dentro do alcance da magia e então se expande com um som baixo de um estrondo até detonar em uma explosão de chamas. Cada criatura em uma raio de 6 metros (4 quadrados) a partir do ponto central escolhido, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar o alvo recebe 8d6 de dano, ou metade se tiver sucesso.

O fogo alcança mesmo os cantos do ambiente, como quinas. O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º.

### Caminhar na Água

3ª Nível transmutação(ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**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 o calor). Até 10 criaturas voluntárias que o jogador possa ver dentro do alcance ganham esta habilidade pela duração da magia.

Se o jogador tem como alvo uma criatura submersa em líquido, a magia emerge o alvo à superfície do líquido numa velocidade de 18 metros (12 quadrados) por rodada.

## Círculo Mágico

3ª Nível *abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (água sagrada ou pó de prata e ferro, que valham ao menos 100 p.o., os quais são consumidos pela magia)

**Duração:** 1 hora

O jogador cria um cilindro de energia mágica de 3 metros de raio (2 quadrados), por 6 metros de altura (4 quadrados), centrado em um ponto no chão que o jogador possa ver dentro do alcance. Runas brilhantes surgem onde quer que o cilindro se interseccione com o chão ou outra superfície.

O jogador escolhe um ou mais dos seguintes tipos de criatura: celestiais, elementais, feéricos, demônios, 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 de teleporte ou de travessia interplanar para fazê-lo, ela deve primeiro ser bem sucedida em um TR de Carisma.
- A criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque contra alvos dentro do cilindro.
- Alvos dentro do cilindro não podem ser enfeitiçados, assustados, ou possuídos pela criatura.

Quando o jogador lança esta magia, ele 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, a duração aumenta em 1 hora para cada nível acima do 3º.

## Clarividência

3ª Nível *adivinhação*

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** 1,6 quilômetros

**Componentes:** V, G, (um foco que valha ao menos 100 p.o., podendo ser ou um chifre encrustado com jóias para ouvir, ou um olho de vidro para ver)

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

O jogador cria um sensor invisível dentro do alcance em uma localização que seja familiar a ele (um lugar que ele já tenha visitado ou visto antes) ou em uma localização óbvia que seja desconhecida do jogador (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 de qualquer outro modo se pode interagir com ele.

Quando o jogador lança a magia, ele escolhe ver ou ouvir. O jogador pode usar o sentido escolhido através do sensor, como se estivesse no espaço onde o sensor se encontra. Usando sua ação, o jogador pode revezar entre ver e ouvir.

Uma criatura que possa ver o sensor (como uma criatura beneficiado por *ver o invisível* ou visão da verdade) consegue ver uma intangível e luminosa orbe quase do tamanho de um punho.

## Conjurar Artilharia

3ª Nível *conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (cone de 18 metros - 12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma munição ou uma arma de arremesso)

**Duração:** Instantâneo

O jogador 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 (12 quadrados) deve ser bem sucedida em um TR de Destreza. Se falhar, uma criatura recebe 3d8 de dano, ou metade se tiver sucesso. O tipo de dano é os mesmo da arma ou munição usada como componente.

## Contramágica

3ª Nível *abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 reação, que pode ser usada quando o jogador vir uma criatura a até 18 metros (12 quadrados) de distância lançando uma magia

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** G

**Duração:** Instantâneo

O jogador tentar interromper uma criatura durante o processo de lançar uma magia. Se a criatura estiver lançando uma magia de 3º nível ou menor, a magia falha e não tem efeito. Se for uma magia de 4º nível ou maior, o jogador faz um teste de habilidade usando sua habilidade de conjuração. A CD é igual à 10 + o nível da magia. Se tiver sucesso, a magia da criatura falha e não tem efeito.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, a magia da criatura falha e não tem efeito se o nível for igual ou menor que o nível de magia utilizado.

## Convocar Relâmpagos

3ª Nível *conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 metros)

**Componentes:** V, G

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

Uma nuvem de tempestade surge na forma de um cilindro, possuindo 3 metros altura (2 quadrados) por 18 metros de raio (12 quadrados), centrado em um ponto que o jogador possa ver 30 metros (20 quadrados) diretamente acima dele. Esta magia falha se o jogador não puder ver um ponto no ar onde a nuvem de tempestade possa aparecer (por exemplo, se o jogador estiver em uma sala que não possa acomodar a nuvem).

Quando o jogador lança a magia, ele escolhe um ponto que possa ver dentro do alcance. Um relâmpago cai da nuvem até este ponto. Cada criatura a 1,5m (1 quadrado) do ponto deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura recebe 3d10 de dano elétrico, ou metade se tiver sucesso. Em cada um dos turnos do jogador, até o término da magia, o jogador pode usar sua ação para evocar outro relâmpago do mesmo modo, mirando no mesmo ponto ou em outro diferente.

Se o jogador estiver em área externa já sob condições de uma tempestade quando o jogador lançar esta magia, a magia dá o controle ao jogador sobre a tempestade já existente ao invés de criar uma nova. Sob tais condições, o dano da magia aumenta em 1d10.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 3º.

## Criar Água e Comida

3ª Nível *conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador cria 20kg de comida e 110 litros de água no chão ou em um recipiente dentro do alcance, o bastante para manter 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.

## Dificultar Detecção

3ª Nível *abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de pó de diamante, que valha ao menos 25 p.o. aspergido sobre o alvo, pó esse que é consumido pela magia)

**Duração:** 8 horas

Enquanto durar a magia, o jogador esconde um alvo contra magias de adivinhação, que ele tenha tocado. O alvo pode ser uma criatura voluntária, um lugar ou um objeto que não seja maior do que 3 metros (2 quadrados) 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.

### Dissipar Magia

3ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador escolhe uma criatura, objeto, ou efeito mágico dentro do alcance. Qualquer magia do 3º nível ou menor é dissipada. Para cada magia de nível 4 ou maior sobre o alvo, o jogador faz um teste de atributo usando seu atributo de conjuração. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se obtiver sucesso, a magia é dissipada.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, o jogador automaticamente encerra os efeitos de uma magia sobre o alvo que seja de nível igual ou menor do que o nível da magia que o jogador utilizou.

### Enviar Mensagem

3ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Ilimitado

**Componentes:** V, G, M (um pequeno pedaço de barbante de cobre)

**Duração:** 1 rodada

O jogador manda uma mensagem curta com vinte e cinco palavras ou menos para uma criatura com quem o jogador seja familiar. A criatura escuta a mensagem em sua mente, e reconhece o jogador como o emissor, e pode responder da melhor maneira imediatamente. A magia funciona com criaturas que tenha o atributo de Inteligência de ao menos 1 para que possam entender o significado da mensagem.

O jogador pode mandar a mensagem através de qualquer distância e mesmo de outros planos de existência, mas se o alvo estiver em um plano diferente do jogador, há 5% de chance de que a mensagem não seja entregue.

### Falar com os Mortos

3ª Nível Necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (incenso aceso)

**Duração:** 10 minutos

O jogador concede um semblante de vida e inteligência a um corpo à escolha dentro do alcance da magia, o permitindo responder perguntas que o jogador fizer. O corpo precisa ainda possuir boca e não pode ser um morto vivo. A magia falha caso o corpo tenha sido alvo desta mesma magia a menos de 10 dias.

Até o final da magia, o jogador pode fazer cinco perguntas ao corpo. O corpo sabe apenas o que ele sabia em vida, incluindo a linguagem que ele falava. As respostas são comumente breves, enigmáticas ou repetitivas, e o corpo não está sob nenhuma compulsão em dizer uma resposta verdadeira caso o jogador seja hostil ou ele o reconheça como um inimigo. Esta magia não retorna a alma da criatura para seu corpo, somente é uma animação de seu espírito. Sendo assim, o corpo não consegue aprender novas informações, não pode compreender nada que tenha acontecido desde que morreu, e não pode especular sobre eventos futuros.

### Falar com Plantas

3ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (raio de 9 metros – 6 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** 10 minutos

O jogador imbuí plantas em até 9 metros de distância dele com uma limitada sciência e animação, dando a elas a habilidade de se comunicar com ele e seguir seus simples comandos. O jogador 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.

O jogador também pode transformar um terreno acidentado causado por plantas crescidas (tal como moitas e vegetação rasteira) em um terreno normal pela duração da magia. Ou o jogador pode transformar um terreno normal, onde plantas estão presentes, em um terreno acidentado 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 ao favor do jogador, 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, o jogador 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 *Enredar* libertem uma criatura impedida.

### Farol de Esperança

3ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

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

### Fingir-se de Morto

3ª Nível necromancia (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de areia de cemitério)

**Duração:** 1 hora

O jogador toca uma criatura voluntária e a coloca em um estado cataléptico, o qual é indistinguível da morte.

Enquanto a magia durar, ou até o jogador usar uma ação para tocar o alvo e dissipar a magia, o alvo parece morto sob todos os meios de inspeção e pra magias usadas para determinar a condição do alvo. O alvo fica cego e incapacitado, e seu deslocamento cai para 0. O alvo ganha resistência para todos os tipos de dano, exceto para danos psíquicos. Se o alvo estiver doente ou envenenado quando o jogador lançou a magia sobre ele, ou ficou doente ou envenenado enquanto estava sob efeito da magia, a doença e o veneno não surte efeito até que a magia acabe.

### Flecha Elétrica

3ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

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

A próxima vez que o 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. O jogador faz sua jogada normal de ataque. O alvo recebe 4d8 de dano elétrico se acertar, ou metade se errar, ao invés do dano normal da arma.

Se o jogador acertar ou errar, cada criatura a até 3 metros (2 quadrados) do alvo, deve fazer um TR de Destreza. Cada uma dessas criaturas recebe 2d8 de dano elétrico se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso.

Após isto, a munição ou a arma arremessada retorna para sua forma normal.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º ou superior, o dano para ambos efeitos da magia aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º

### Fome de Hadar

3ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um tentáculo de um polvo em conserva)

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

O jogador abre um aporta de entrada para a escuridão entre as estrelas, uma região infestada com horrores desconhecidos. Um raio esférico de 6 metros (4 quadrados) de negrume e de um frio pungente surge, centrado em um ponto dentro do alcance e dura até o término da magia. Este vazio é preenchido com uma cacofonia de sussurros suaves e barulhos de mastigação que podem ser ouvidos a até 9 metros (6 quadrados). Nenhuma luz, mágica ou de outro meio, pode iluminar a área, e criaturas totalmente dentro da área estão cegas.

O vazio cria uma urdidura no tecido do espaço, e a área se torna terreno acidentado. Qualquer criatura que começar seu turno na área recebe 2d6 de dano de gelo. Qualquer criatura que terminar seu turno na área deve ter sucesso em um TR de Destreza ou receberá 2d6 de dano de um ácido leitoso, de tentáculos sobrenaturais que se esfregam contra ela.

### Forma Gasosa

3ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um pouco de gaze e um punhado de fumaça)

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

O jogador transforma uma criatura voluntária que ele toque, juntamente com tudo que a criatura esteja vestindo e carregando, em uma nuvem enevoadada pela duração da magia. A magia encerra se a criatura chegar a 0 pontos de vida. Uma criatura incorpórea não é afetada.

Enquanto está nesta forma, o único método de deslocamento do alvo é voo de 3 metros (2 quadrados). O alvo pode entrar e ocupar o espaço de outra criatura. O alvo tem resistência a danos não mágicos, e tem vantagem nos testes de resistência de Força, Destreza e Constituição. O alvo pode passar através de pequenos buracos, aberturas estreitas, e até mesmo em rachaduras, embora ele trate líquido como se fosse uma superfície sólida. O alvo não pode ser derrubado e permanece flutuando no ar mesmo quando paralisado ou de algum outro modo incapacitado.

Enquanto estiver na forma de nuvem enevoadada, o alvo não pode falar ou manipular objetos, e qualquer objeto que ele estava carregando ou segurando não pode ser jogado, usado, ou de algum outro modo se pode interagir com o objeto. O alvo também não pode atacar e em lanças magias.

### Guardiões Espirituais

3ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (um raio de 4,5m em volta dele – 3 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um símbolo sagrado)

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

O jogador invoca espíritos à sua frente para protegê-lo. Eles voam em volta do jogador a uma distância de 4,5m (3 quadrados) durante toda a magia. Se o jogador for bom ou neutro, sua forma espectral aparentará ser angelical ou feérica (à escolha do jogador). Se for maligno, aparentará ser demoníaca.

Quando o jogador lança essa magia, ele pode designar qualquer número de criaturas que possa ver para não ser afetadas por ela. Uma criatura afetada na área tem seu deslocamento reduzido à metade, e quando a criatura entra pela primeira vez na área ou começa seu turno nela, precisa fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura recebe 3d8 de dano radiante (se o jogador for bom ou neutro) ou 3d8 de dano necrótico (se o jogador for maligno). Se for bem sucedida a criatura recebe metade do dano.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º.

### Idiomas

3ª Nível adivinhação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um pequeno modelo de barro de um zigurate\* – \*templo que faz referência a torre de babel)

**Duração:** 1 hora

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

### Imagem Maior

3ª Nível Ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um bocado de velo)

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

O jogador cria a imagem de um objeto, uma criatura, ou outro fenômeno visível que não seja maior do que um cubo de 6 metros. A imagem aparece no ponto escolhido que o jogador possa ver dentro do alcance e permanece pela duração da magia. Ela parece completamente real, incluindo sons, cheiros e a temperatura apropriada para a coisa retratada. O jogador não pode criar calor ou frio suficiente para causar dano, nem um som alto o bastante para causar dano trovejante ou causar surdez, nem um cheiro que possa enojar uma criatura (como o *Fedor dos Trogloditas*).

Enquanto o jogador estiver no alcance da ilusão, ele pode usar sua ação para mover a imagem para qualquer lugar dentro do alcance da magia. Como a magia muda de localização, o jogador pode alterar a aparência dela para que seu movimento aparente ser natural. Por exemplo, se o jogador cria uma imagem de uma criatura e a move, ele pode alterar a imagem para que pareça que ela está andando. Similarmente, o jogador pode fazer com que a ilusão faça diferentes sons em diferentes momentos, tornando os sons em uma conversação por exemplo.

Interação física com a imagem revelará se tratar de uma ilusão, pois qualquer coisa pode passar através dela. Uma criatura que usar sua ação, a fim de determinar se se trata de uma ilusão precisa ser bem sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de magia do jogador. Se uma criatura discernir a ilusão como tal, ele pode enxergar através dela, e outras qualidade sensoriais se tornam fracas para a criatura.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou maior, a magia dura até ser cancelada sem necessitar da concentração do jogador.



### Invocar Animais

3ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador invoca espíritos feéricos que tomam a forma de bestas e surgem em espaços desocupados que o jogador possa ver dentro do alcance. O jogador 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 chegar a 0 pontos de vida ou quando a magia terminar.

As criaturas invocadas são amigáveis ao jogador e aos seus aliados. O jogador rola a iniciativa para as criaturas invocadas como grupo, que agem em seus próprios turnos. Elas obedecem qualquer comando verbal que o jogador anuncie para elas (nenhuma ação é requerida do jogador). Se o jogador 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de nível superior, ele escolhe uma das seguintes opções de invocação descritas acima, e mais criaturas surgem: o dobro se usar o espaço de uma magia de 5º nível, o triplo se usar o espaço de uma magia de 7º nível, e o quádruplo se usar o espaço de uma magia de 9º nível.

### Lentidão

3ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma gota de melão)

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

O jogador altera o tempo para até seis criaturas à escolha dele em um espaço equivalente a um cubo de 12 metros (8 quadrados) dentro do alcance. Cada alvo precisa ser bem sucedido em um TR de Sabedoria ou será afetado pela magia enquanto ela durar.

O deslocamento de uma criatura afetada cai pela metade, ela também recebe uma penalidade de -2 na CA e testes de resistência de Destreza, e não pode usar reações. Em seu turno, o alvo só pode usar uma ação, ou uma ação bônus, nunca ambos. Independentemente das habilidades da criatura ou de itens mágicos, ela não pode fazer mais do que um ataque corpo a corpo ou à distância durante seu turno.

Se uma criatura tentar lançar uma magia com tempo de lançamento de 1 ação, o jogador rola 1d20. Se tirar 11 ou mais, a magia não surte efeito até o próximo turno da criatura, e a criatura deve usar novamente sua ação neste outro turno para completar a magia. Se não o fizer, a magia é desperdiçada.

Uma criatura afetada por esta magia faz outro TR de Sabedoria no final de seu turno. Se tiver sucesso, o efeito termina para ela.

### Luz do Dia

3ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 hora

Um raio esférico de 18 metros (12 quadrados) emana de um ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance. A esfera emana luz em sua área, e também emana penumbra em uma área adicional de 18 metros (12 quadrados).

Se o ponto escolhido pelo jogador for um objeto que ele 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 Cruzado

3ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

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

Poderes sagrados irradiam do jogador em uma aura com um raio de 9 metros (6 quadrados), despertando ousadia nas criaturas aliadas. Até o final da magia, a aura se move com o jogador, centrada nele. Enquanto estiver na área, cada criatura não hostil (incluindo o jogador) causa um dano extra de 1d4 radiante quando acerta um ataque com uma arma.

### Medo

3ª Nível ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (cone de 9 metros – 6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pena branca ou o coração de uma galinha)

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

O jogador projeta uma imagem fantasma dos piores temores de uma criatura. Cada criatura em um cone de 9 metros (6 quadrados) deve ser bem sucedido em um TR de Sabedoria ou jogará ao chão tudo que estiver segurando e ficará assustado enquanto a magia durar.

Enquanto estiver assustado por esta magia, uma criatura deve usar de uma ação ode Corrida para se mover, pela rota mais segura, o mais distante do jogador, em cada um dos seus turnos, a menos que não haja para onde se mover. Se uma criatura terminar seu turno em uma localização onde não haja linha de visão para com o jogador, a criatura pode fazer um TR de Sabedoria. Se tiver sucesso, a magia encerra para aquela criatura.

### Mesclar-se às Rochas

3ª Nível transmutação (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** 8 horas

O jogador entra em um objeto ou superfície de pedra grande o suficiente para comportar completamente seu corpo, fundindo-o e todo o equipamento que ele carrega com a pedra até o término da magia. Usando seu movimento, entra na pedra em um ponto que ele possa tocar. Nada de sua presença permanece visível ou de outro modo detectável por qualquer sentido não mágico.

Enquanto fundido com a pedra, o jogador não pode ver o que acontece fora dela, e qualquer teste de Sabedoria (Percepção) que o jogador fizer para ouvir sons do lado de fora, são feitos com desvantagem. O jogador permanece consciente da passagem do tempo e pode lançar magias em si mesmo enquanto fundido à pedra. O jogador pode usar seu movimento para sair da pedra no local onde entrou, o que encerra a magia. Do contrário, o jogador não pode se mover.

Um dano físico pequeno feito à pedra não fere o jogador, mas uma destruição parcial ou uma alteração na sua forma (para uma extensão que não mais comporte a forma do jogador) expõe o jogador da pedra e lhe causa 6d6 de dano de concussão. A completa destruição da pedra (ou a transmutação dela em um tipo diferente de substância) expõe o jogador, causando 50 pontos de dano de concussão. Se for expelido, o jogador fica derrubado em um espaço desocupado mais próximo de onde ele entrou.

### Montaria Fantasmagórica

3ª Nível ilusão (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 hora

Uma criatura semirreal de tamanho Grande, parecida com um cavalo surge no chão em um espaço desocupado à escolha do jogador dentro do alcance. O jogador decide a aparência da criatura, mas ela vem equipada com cela, arreio e rédeas. Qualquer um dos equipamentos criados pela magia desvanecem em uma lufada de fumaça se for distanciado a mais do que 3 metros (2 quadrados) da montaria.

Enquanto durar a magia, o jogador ou uma criatura escolhida por ele, pode cavalgar sobre a montaria. A montaria usa as estatísticas de um cavalo de corrida, exceto que ela possui deslocamento de 30 metros (20 quadrados) e pode viajar 16km em uma hora, ou 21km em marcha rápida. Quando a magia encerra, a montaria vai sumindo gradativamente, como se estivesse se apagando, dando ao cavaleiro 1 minuto para desmontar. Esta magia se encerra se o jogador usar uma ação para dissipá-la ou se a montaria levar qualquer tipo de dano.

### Névoa Fétida

3ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um ovo podre ou várias folhas de repolho fétido)

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

O jogador cria um raio esférico de 6 metros de diâmetro, de gás amarelo e nauseante centrado em um ponto dentro do alcance. A nuvem se propaga em cantos, e a área é de ocultamento total. A nuvem perdura no ar enquanto durar a magia.

Cada criatura que esteja completamente dentro da nuvem no começo de seu turno de fazer um TR de Constituição contra veneno. Se falhar, a criatura gasta sua ação naquele turno tendo ânsias de vômito e cambaleando.

Criaturas que não precisam respirar ou que são imunes a veneno automaticamente tem sucesso no teste de resistência.

Um vento moderado (de pelo menos 16km por hora) dispersa a nuvem depois de 4 rodadas. Um vento forte (de pelo menos 32km por hora) dispersa a nuvem depois de 1 rodada.

### Muralha de Vento

3ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um leque pequeno e uma pena de origem exótica)

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

Uma parede de vento forte ergue-se do chão no ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance. O jogador pode fazer a parede com até 15 metros de comprimento (10 quadrados), 4,5m de altura (3 quadrados), e 30cm de espessura. O jogador pode moldar a parede em qualquer modo que ele escolher, tão logo ela continue fazendo caminho através do solo. A parede permanece enquanto durar a magia.

Quando a parede surge, cada criatura que estiver em sua área deve fazer um TR de Força. Uma criatura recebe 3d8 de dano de concussão se falhar no teste, ou metade do dano se tiver sucesso.

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 parede. Soltos, matérias leves, trazidos à parede, voam para cima. Flechas, virotes, e outros projéteis comuns lançados contra alvos por detrás da parede 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 parede.

### Padrão Hipnótico

3ª Nível ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** G, M (uma vareta incandescente de incenso ou um pequeno frasco de cristal preenchido com material fosforescente)

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

O jogador cria um padrão espiral de cores que ondula pelo ar dentro do alcance equivalente a um cubo de 9 metros (6 quadrados) dentro do alcance.

O padrão surge por um momento e então desaparece. Cada criatura na área que veja o padrão deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura fica enfeitiçada enquanto durar a magia. Enquanto enfeitiçada por esta magia, a criatura está incapacitada e tem seu deslocamento reduzido para 0.

A magia termina para uma criatura afetada se ela receber qualquer dano ou se alguém usar de uma ação para chacoalhar a criatura, tirando-a do seu estado de torpor.

### Nevasca

3ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de poeira e algumas gotas de água)

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

Até o término da magia, uma chuva congelante e de granizo cai em um raio cilíndrico de 6 metros de altura (4 quadrados), por 12 metros de raio (8 quadrados), centrado em um ponto escolhido pelo jogador quando ele lançou a magia. A área possui ocultamento total, e qualquer chama exposta na área é extinguida.

O chão na área é coberto com gelo escorregadio, tornando o terreno acidentado. Quando uma criatura entra pela primeira vez no seu turno na área da magia, ou começa seu turno dentro dela, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, fica derrubada.

Se uma criatura estiver se concentrado dentro da área da magia, a criatura deve ter sucesso em um TR de Constituição contra a CD de resistência à magia do jogador, ou perderá a concentração.

### Palavra de Cura em Massa

3ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

À medida que o jogador profere palavras de restauração, até seis criaturas à escolha do jogador, que possam ser vistas dentro do alcance da magia, recuperam 1d4 + o modificador da habilidade de conjuração do jogador. Esta magia não afeta mortos vivos nem construtos.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível acima do 3º.

### Pequeno Refúgio de Leomund

3ª Nível evocação (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** O jogador (3 metros de raio hemisférico)

**Componentes:** V, G, M (uma pequena pérola de cristal)

**Duração:** 8 horas

Uma cúpula de força imóvel, dentro de um raio de 3 metros (2 quadrados), surge, cercando e cobrindo o jogador, e permanece assim imóvel enquanto a magia durar. A magia se encerra se o jogador deixar a área.

Até nove criaturas de tamanho Médio ou menor podem ficar dentro da cúpula com o jogador. A magia falha se na área estiver alguma criatura de tamanho Grande ou mais do que nove criaturas. Criaturas e objetos que ficaram dentro da cúpula quando o jogador lançou a magia, podem se mover através dela livremente. Todas as outras criaturas e objetos são barrados da passar através dela. Magias e outros efeitos mágicos não podem se estender além da cúpula ou ser lançados através dela. A atmosfera dentro dela é confortável e seca, independente do clima que estiver fora dela.

Até o término da magia, o jogador pode comandar o interior da cúpula para que fique sob penumbra ou em total escuridão. A cúpula é opaca do lado de fora, com uma cor escolhida pelo jogador, mas é transparente pelo lado de dentro.

### Piscar

3ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 minuto

O jogador rola 1d20 no final de cada um dos seus turnos enquanto a magia durar. Se obtiver um resultado de 11 ou maior, o jogador some do seu plano atual de existência e surge no Plano Etéreo (a magia falha e o lançamento é perdido se o jogador já estiver neste plano). No começo do próximo turno do jogador, e quando a magia se encerrar, se o jogador estiver no Plano Etéreo, ele retorna para um espaço desocupado à sua escolha, que possa ver dentro de 3 metros (2 quadrados) a partir do espaço em que desapareceu. Se nenhum espaço desocupado estiver disponível dentro do alcance, o jogador surge no espaço desocupado mais próximo (escolhido aleatoriamente se mais de um espaço igualmente próximo estiver desocupado). O jogador pode encerrar esta magia com uma ação.

Enquanto estiver no Plano Etéreo, o jogador pode ver e ouvir o seu plano de origem, o qual é envolto em tons de cinza, e não pode ver nada além de 18 metros (12 quadrados) de distância. O jogador pode apenas afetar e ser afetado por outra criatura no Plano Etéreo. Criaturas que não estejam neste plano, não podem perceber o jogador e nem interagir com ele, a menos que tenham habilidade para tanto.

### Proteção Contra Energia

3ª Nível abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

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

Enquanto a magia durar, a criatura voluntária que o jogador tocar ganha resistência a um tipo de dano à escolha do jogador: ácido, gelo, fogo, elétrico ou trovejante.

### Punição Cegante

3ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O Jogador

**Componentes:** V

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

Na próxima vez que o jogador acertar uma criatura com um ataque de arma corpo a corpo durante esta magia, a arma fulgura com uma luz brilhante, e o ataque causa 3d8 de dano extra radiante ao alvo. Adicionalmente, 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 tiver sucesso, não mais estará cego.

### Relâmpago

3ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Do jogador (30 metros de alcance – 20 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um bocado de pele e um bastão de âmbar, cristal, ou vidro)

**Duração:** Instantâneo

Um golpe de Relâmpago formando uma linha de 30 metros (20 quadrados) por 1,5m de largura (1 quadrado) explode do jogador para a direção que ele escolher. Cada criatura na linha precisa fazer um TR de Destreza. A criatura recebe 8d6 de dano se falhar, ou metade se for bem sucedida.

O relâmpago incendeia objetos inflamáveis na linha de alcance, desde que não estejam sendo vestidos ou carregados.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou maior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º.

### Remover Maldição

3ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Quando o jogador a toca, todos os efeitos de maldição somem da criatura. 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.

### Respirar na Água

3ª Nível transmutação (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**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 voluntárias, que o jogador possa ver dentro do alcance, a habilidade para respirar debaixo d'água até o término da magia. Criaturas afetadas também retêm seu modo normal de respiração.

### Reviver

3ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um diamante que valha ao menos 300 p.o, que é consumido pela magia)

**Duração:** Instantâneo

O jogador toca uma criatura que tenha morrido a até 1 minuto. Esta criatura retorna à vida com um ponto de vida. Esta magia não pode retornar à vida criaturas que tenham morrido de velhice e não pode restaurar nenhuma parte do corpo que esteja faltando.

## Rogar Maldição

3ª Nível Necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

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

O jogador toca uma criatura, e a mesma deve ser bem sucedida em um TR de Sabedoria o estará amaldiçoada enquanto a magia durar. Quando o jogador lança esta magia, ele escolhe a natureza da maldição de acordo com as seguintes opções:

- Escolher um atributo. Enquanto estiver amaldiçoado, o alvo tem desvantagem nos testes de atributos e testes de resistência que envolvam o atributo escolhido.
- Enquanto estiver amaldiçoado o alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o jogador.
- Enquanto estiver amaldiçoado, o alvo deve fazer um TR de Sabedoria no começo de cada um de seus turnos. Se falhar, o alvo perde suas ações naquele turno, sem fazer nada.
- Enquanto o alvo estiver amaldiçoado os ataques e as magias do jogador causam 1d8 de dano necrótico extra são alvo.

A magia remover maldição esse o efeito desta magia. Sob opção do mestre, o jogador pode escolher um efeito alternativo da maldição, desde que não seja mais poderoso do que os descritos acima. O Mestre tem palavra final sobre o efeito da maldição.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível, a duração sobe para 10 minutos, se usar o espaço de uma magia de nível 5 ou 6 a duração sobe para 8 horas, se usar o espaço de uma magia de nível 7 ou 8 a duração sobe para 24 horas, e se usar o espaço de uma magia de nível 9, a magia permanece até ser dissipada; se usar o espaço de uma magia de nível 5 ou superior fará com que a duração da magia não exija mais concentração.

## Símbolo de Proteção

3ª Nível abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 hora

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (incenso e pó de diamante que valha ao menos 200 p.o., o qual é consumido pela magia)

**Duração:** Até ser dissipado ou ter seu gatilho ativado

Quando o jogador lança esta magia, ele inscreve um símbolo que fere outras criaturas, que pode ser posto sobre uma superfície (como uma mesa ou uma sessão de uma câmara ou parede) ou em um objeto que possa ser fechado (como um livro, um pergaminho, ou um baú de tesouro) para que o símbolo fique oculto. Se o jogador escolher uma superfície, o símbolo pode cobrir uma área não maior do que 3 metros de diâmetro (2 quadrados). Se o jogador escolher um objeto, este objeto deve permanecer no local; se o objeto for movido mais do que 3 metros (2 quadrados) para longe do espaço de onde o jogador lançou a magia, o símbolo é quebrado, e a magia termina sem nem mesmo ser engatilhada.

O símbolo é quase invisível e requer sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência à magia do jogador para ser encontrado.

O jogador decide qual o gatilho irá ativar o símbolo quando ele lança a magia. Para símbolos inscritos sobre superfícies, o gatilho mais comum inclui tocar ou pisar sobre o símbolo, ou remover um objeto que esteja cobrindo o símbolo, ou se aproximar a uma certa distância do símbolo, ou manipular o objeto em que o símbolo foi escrito. Para símbolos inscritos em objetos os mais comuns dos gatilhos incluem abrir o objeto, se aproximar a uma certa distância do objeto, ou ver ou ler o símbolo. Uma vez que o símbolo for ativado, a magia se encerra.

O jogador pode refinar com mais detalhe o gatilho para que a magia apenas funcione sob certas circunstâncias ou de acordo com a característica física (como peso ou altura) do tipo da criatura (por exemplo, a proteção pode ser colocada para afetar aberrações ou drows), ou alinhamento. O jogador também pode impor condições para que as criaturas não ativem o símbolo, como pronunciar algum tipo de senha.

Quando o jogador inscreve o símbolo, ele escolhe *runas explosivas*, ou *símbolo de magia*.

**Runas Explosivas.** Quando ativado, o símbolo irrompe com uma energia mágica sobre um raio esférico de 6 metros (4 quadrados), centrado no símbolo. A esfera alcança quinas. Cada criatura na área deve fazer um TR de destreza. Uma criatura recebe 5d8 de dano ácido, de gelo, de fogo, elétrico ou trovejante se falhar no teste de resistência (o tipo de dano fica a escolha do jogador quando ele cria o símbolo), ou recebe a metade do dano se tiver sucesso no teste.

**Símbolo de Magia.** O jogador pode estocar uma magia preparada de 3º nível ou menor dentro do símbolo, lançando como parte da criação do símbolo. A magia deve ter como alvo uma única criatura ou área. A magia estocada não tem efeito imediato quando lançada desta maneira. Quando o símbolo é ativado, a magia estocada é lançada; se a magia tem como alvo uma criatura, ela afeta a criatura que ativou o gatilho. Se a magia afeta uma área, a área é centrada nesta criatura. Se a magia invoca criaturas hostis ou cria objetos que ferem ou armadilhas, elas aparecem o mais perto possível da criatura invasora e a atacam. Se a magia requer concentração, ela dura até o final de sua total duração.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, o dano de uma *runa explosiva* aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º. Se o jogador cria um *símbolo de magia*, ele pode estocar qualquer magia de nível equivalente ao do espaço usado para o *símbolo de proteção*.

## Toque Vampírico

3ª Nível necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

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

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

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º.



**Velocidade**

*3ª Nível Transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um chumaço de raiz de alcaçuz)

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

O jogador escolhe uma criatura voluntária que possa ver dentro do alcance. Até a magia terminar, o deslocamento do alvo é dobrado, ele recebe +2 de Bônus na CA, e ganha vantagem em TR de destreza, como também ganha uma ação adicional a cada turno. Esta ação apenas pode ser usada para atacar (armas de uma mão apenas), correr, escapar, esconder-se, ou na ação usar objeto.

Quando a magia termina o alvo não pode se mover ou realizar ações até depois do seu próximo turno, como se uma onda de letargia o varresse.

**Voo**

*3ª Nível Transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (a pena de uma asa de qualquer pássaro)

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

O jogador toca uma criatura voluntária. O alvo recebe deslocamento de voo 18 metros (12 quadrados) até o fim da magia. Quando a magia encerrar, o alvo cai se ainda estiver acima do chão, a menos que o alvo possa parar a queda.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, o jogador pode adicionar uma criatura para cada nível acima 3º.

### Adivinhação

4º Nível Adivinhação (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O Jogador

**Componentes:** V, G, M (incenso e um sacrifício ofertado, apropriado à religião do jogador, que juntos devem valer ao menos 25 p.o., que serão consumidos pela magia)

**Duração:** Instantâneo

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

A magia não leva em conta nenhuma possível circunstância que possa alterar o resultado, como o lançamento de uma magia adicional ou a perda ou ganho de um companheiro.

Se o jogador lança a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso prolongado, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro de o resultado ser aleatório. O mestre faz a rolagem em segredo.

### Arca Secreta de Leomund

4º Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um baú luxuoso, na medida de 90x60x60cm, construído de matérias primas que valham ao menos 5.000 p.o., e uma réplica de tamanho Pequeno, feita do mesmo material, que valha ao menos 50 p.o.)

**Duração:** Instantâneo

O jogador esconde um baú, e todo seu conteúdo, no Plano Etéreo. O jogador deve tocar o baú e a réplica em miniatura, que serve como componente material para a magia. O baú pode conter até 3,6m³ de material inanimado (90x60x60cm).

Enquanto o baú permanecer no Plano Etéreo, o jogador pode usar uma ação e tocar a réplica para trazer o baú de volta. Ele surge em um espaço desocupado no chão a 1,5m do jogador (1 quadrado). O jogador pode mandar o baú de volta para o Plano Etéreo usando uma ação e tocando ambos, o baú e a réplica.

Depois de 60 dias, há uma chance cumulativa de 5% por dia de que o efeito da magia se encerre. Esta efeito também encerra se o jogador lançar esta magia novamente, se a réplica menor do baú for destruída, ou se o jogador escolher terminar a magia com uma ação. Se a magia terminar e o baú ainda estiver no Plano Etéreo, ele é irreversivelmente perdido.

### Assassino Fantasmagórico

4º Nível ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador tateia os pesadelos de uma criatura que ele possa ver dentro do alcance e cria uma manifestação ilusória dos seus mais profundos temores, visível apenas para a criatura. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo fica assustado enquanto durar a magia. No começo de cada turno antes da magia terminar o alvo deve ter sucesso em um TR de Sabedoria ou receberá 4d10 de dano psíquico. Se tiver sucesso, a magia se encerra.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 4º.

### Aura de Pureza

4º Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (um raio de 18 metros – 12 quadrados – a partir do jogador)

**Componentes:** V

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

Uma energia purificante irradia do jogador em uma aura com 18 metros de raio (12 quadrados). Até o término da magia, a aura se move com o jogador e permanece centrada nele. Cada criatura não hostil na área (incluindo o jogador) não pode ficar doente, tem resistência a dano de veneno e tem vantagem nos testes de resistência contra efeitos que causem qualquer uma destas condições: cego, encantado, surdo, assustado, paralisado, envenenado, e atordoado.

### Aura de Vida

4º Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (um raio de 18 metros – 12 quadrados – a partir do jogador)

**Componentes:** V

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

Uma energia vital de preservação irradia do jogador em uma aura com 18 metros de raio (12 quadrados). Até o término da magia, a aura se move com o jogador e permanece centrada nele. Cada criatura não hostil na área (incluindo o jogador) recebe resistência a dano necrótico, e seus pontos de vida máximos não podem ser diminuídos. Em soma, criaturas não hostis, recuperam 1 ponto de vida se começarem seu turno com 0 pontos de vida dentro da área.

### Banimento

4º Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um item que seja desagradável ao alvo)

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

O jogador tenta mandar uma criatura que ele possa ver dentro do alcance 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 o jogador 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, quando isso acontecer o alvo reaparece no espaço em que deixou, ou no espaço desocupado mais próximo, caso ele esteja sendo ocupado. Se o alvo for nativo de um diferente plano de existência em que o jogador se encontra no momento, o alvo é banido com um barulho suave, como um rebento, retornando para seu plano natal. Se a magia terminar antes de passar 1 minuto o alvo reaparece no espaço em que deixou, ou no espaço desocupado mais próximo, caso ele esteja sendo ocupado. Do contrário, o alvo não retorna.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível ou superior, o jogador pode adicionar uma criatura a mais para cada nível acima do 4º.

### Cão Fiel de Mordenkainen

4º Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno apito de prata, um pedaço de osso, e um fio)

**Duração:** 8 horas

O jogador conjura um cão de caça fantasma em um espaço desocupado que o jogador possa ver dentro do alcance, onde ele permanece enquanto durar a magia, até o jogador o dispensar com uma ação, ou até o jogador se mover mais do que 30 metros (20 quadrados) de distância dele.

O cão é invisível para todas as criaturas, exceto para o jogador, e não pode ser ferido. Quando uma criatura de tamanho Pequeno ou maior se aproxima do jogador a 9 metros (6 quadrados) sem falar a senha que o jogador especificou quando lançou a magia, o cão começa a latir alto. O cão vê criaturas invisíveis e pode ver dentro do Plano Etéreo. Ele ignora ilusões.

No começo da cada turno do jogador, o cão tenta morder uma criatura hostil ao jogador a até 1,5m (1 quadrado) dele. O bônus de ataque do cão é igual ao modificador de habilidade de conjuração do jogador + bônus de proficiência do jogador. Se acertar, ele causa 4d8 de dano perfurante.

## Compulsão

4ª Nível encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

Criaturas à escolha do jogador que ele possa ver dentro do alcance e que sejam capazes de ouvir devem fazer um TR de Sabedoria. Um alvo automaticamente tem sucesso no teste, caso não possa ser encantado. Se falhar, o alvo é afetado por esta magia. Até o término da magia, o jogador pode usar sua ação bônus em cada um dos seus turnos para designar uma direção horizontal ao jogador. Cada alvo afetado deve o máximo de movimento possível para seguir naquela direção no seu turno. O alvo pode fazer sua ação antes do movimento. Depois de se mover para o caminho, o alvo pode fazer outro TR de Sabedoria para tentar encerrar o efeito.

Um alvo não pode ser forçado a se mover a um perigo obviamente mortal, como fogo ou um fosso, mas o alvo gera ataques de oportunidade para se mover à direção designada.

## Confusão

4ª Nível encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (três cascas de nozes)

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

Esta magia violenta e distorce a mente das criaturas, plantando ilusões e provocando ações incontroladas. Cada criatura em um raio esférico de 3 metros (2 quadrados), centrado em um ponto dentro do alcance escolhido pelo jogador, deve obter sucesso em um TR de Sabedoria quando o jogador lançar esta magia, ou será afetada.

Um alvo afetado não pode fazer reações e deve rolar um d10 no começo de cada um dos seus turnos, para determinar seu comportamento neste turno.

d10	Comportamento
1	A criatura usa todo seu movimento para seguir em uma direção aleatória. Para determinar a direção, o jogador rola 1d8 e considera uma direção para cada face do dado. A criatura não pode fazer ações neste turno.
2-6	A criatura não se move e nem faz ações neste turno
7-8	A criatura usa sua ação para fazer um ataque corpo a corpo contra uma criatura aleatória ao seu alcance. Se não houve nenhuma criatura ao seu alcance, o alvo não faz nada.
9-10	A criatura pode agir e se mover normalmente

No final de cada um dos seus turnos, um alvo afetado pode fazer um TR de Sabedoria. Se tiver sucesso, este efeito se encerra para o alvo.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível ou superior, o raio da esfera aumenta em 1,5m (1 quadrado) para cada nível acima do 4º.

## Controlar Água

4ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 90 metros (60 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma gota de água e uma pitada de poeira)

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

Até o final da magia, o jogador controla qualquer água livre dentro de uma área escolhida por ele, que possua a dimensão equivalente a um cubo de 30 metros (20 quadrados). O jogador pode escolher qualquer um dos seguintes efeitos quando lançar esta magia. Como uma ação no turno do jogador, ele pode repetir o mesmo efeito ou escolher um diferente.

**Inundação** O jogador aumenta o nível de toda água parada na área em até 6 metros (4 quadrados). Se a área for possuir um litoral, a inundação transborda sobre a terra.

Se o jogador escolher uma área com um grande corpo de água, ao invés de criar uma inundação, o jogador cria uma onda de 6 metros de altura (4 quadrados), que corre de um lado ao outro da área e então quebra. Qualquer veículo de tamanho Enorme ou menor no caminho da onda, são levados com a onda até o outro lado. Qualquer veículo de tamanho Enorme ou menor atingido pela onda tem uma chance de 25% de virar.

O nível da água permanece elevado até a magia encerrar, ou até o jogador escolher um efeito diferente. Se este efeito produzir uma onda, a onda se repete no começo do próximo turno do jogador enquanto o efeito inundação durar.

**Dividir Águas** O jogador faz com que a água na área se mova separadamente e cria uma trincheira. A trincheira se estende através da área da magia, e a água separada forma uma parede de cada lado. A trincheira permanece até o término da magia ou até o jogador escolher um efeito diferente. A água então preenche lentamente a trincheira durante a passagem da próxima rodada, até que o nível da água seja restaurado.

**Definir Corrente** O jogador faz com que a água corrente na área se mova em uma direção que ele escolher, mesmo que a água tiver de correr sobre obstáculos, subir paredes, ou seguir outras direções improváveis. A água na área se move na direção escolhida pelo jogador, mas uma vez que ela se mova além da área da magia, ela continua sua corrente baseada nas condições do terreno. A água continua a se mover na direção escolhida pelo jogado até a magia encerrar ou até ele escolher um efeito diferente.

**Vórtice** Este efeito requer um corpo d'água de pelo menos 15m² (10 quadrados ao ²) e 7,5m (5 quadrados) de profundidade. O jogador cria um vórtice que se forma no centro da área, que tem em sua base 1,5m (1 quadrado) de largura, até 15 metros (10 quadrados) de largura no topo, e 7,5m (5 quadrados) de altura. Qualquer objeto ou criatura na água que esteja a até 7,5m (5 quadrados) do vórtice é puxado 3 metros (2 quadrados). Uma criatura pode tentar nadar para fora do vórtice fazendo um teste de Força (Atletismo) contra a CD de resistência à magia do jogador.

Quando uma criatura entra no vórtice pela primeira vez no começo do turno dela, ou começa seu turno nele, ela deve fazer um TR de Força. Se falhar, a criatura recebe 2d8 de dano de concussão e é pega pelo vórtice até a magia encerrar. Se tiver sucesso, a criatura recebe metade do dano, e não é pega pelo vórtice. Uma criatura pega pelo vórtice pode usar sua ação para nadar para fora dele, como descrito acima, mas tem desvantagem nas jogadas de Força (Atletismo) para fazê-lo.

A primeira vez de cada turno que um objeto entrar no vórtice, o objeto recebe 2d8 de dano de concussão; este dano ocorre em cada rodada que o objeto permanecer no vórtice.

## Dominar Animais

4ª Nível encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador ilude um animal que ele possa ver dentro do alcance. O animal deve ter sucesso em um TR de Sabedoria ou ficará enfeitiçado pela duração da magia. Se o jogador ou seus aliados estiverem lutando contra ele, ele tem vantagem no teste de resistência.

Enquanto o animal está enfeitiçado, o jogador possui um elo telepático com ele, enquanto os dois estiverem no mesmo plano de existência. O jogador pode usar seu elo telepático para emitir comandos para a criatura enquanto estiver consciente (nenhuma ação é requerida), e ela fará do melhor modo possível para obedecer. O jogador pode especificar uma ação simples ou um curso geral de ações, tal como "Ataque aquela criatura", "Venha por aqui", ou "Pegue aquele objeto". Se a criatura completar a ordem e não receber mais nenhuma direção do jogador, e se defende, preservando-se com o melhor uso de suas habilidades.

O jogador pode usar sua ação para ter controle preciso e total de alvo. Até o final do próximo turno do jogador, a criatura realiza somente as ações escolhidas pelo jogador, e não fará nada que ele não permita. Durante este tempo, o jogador pode também fazer com que a criatura faça uso de uma reação, mas isto requer que o jogador use sua própria reação no lugar.

Cada vez que o alvo receber dano, ele faz um novo TR de Sabedoria contra a magia. Se tiver sucesso, a magia se encerra.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível, a duração da concentração aumenta para 10 minutos. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível, a duração da concentração aumenta para 1 hora. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou superior, a duração da concentração aumenta para 8 horas.

## Escudo de Fogo

4ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (um pouco de fósforo ou um vagalume)

**Duração:** 10 minutos

Chamas finas e contorcidas rodeiam o corpo do jogador enquanto a magia durar, emanando luz em um raio de 3 metros, e penumbra em um raio adicional de mais 3 metros. O jogador pode encerrar a magia prematuramente usando uma ação para dissipá-la.

As chamas provem ao jogador um escudo de calor ou um escudo de frio, à escolha dele. O escudo de frio concede resistência a dano congelante, e escudo de frio concede resistência a dano de fogo.

Sempre que uma criatura a até 1,5m do jogador o acertar com um ataque corpo a corpo, o escudo irrompe em chamas.. O atacante recebe 2d8 de dano de fogo do escudo de calor, ou 2d8 de dano de gelo do escudo de frio.

## Esfera Resiliente de Otiluke

4ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pedaço hemisférico de m cristal límpido e um pedaço correspondentemente hemisférico de goma arábica)

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

Uma esfera de força cintilante envolve e contém uma criatura ou objeto de tamanho Grande ou menor dentro do alcance. Uma criatura que resista deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura estará contida até o término da magia.

Nada – nem objetos físicos, energia, ou outros efeitos mágicos – podem atravessa a barreira, para fora ou para dentro, embora uma criatura dentro da esfera possa respirar normalmente dentro dela. A esfera é imune a todos os danos, e a criatura ou objeto dentro da barreira não podem ser afetados por ataques ou efeitos originários de fora da barreira, bem com nenhuma criatura dentro da esfera pode danificar qualquer coisa que esteja do lado de fora.

A esfera é leve e grande o suficiente para conter apenas a criatura ou o objeto dentro dela. Uma criatura contida dentro da barreira pode usar sua ação para empurrar-se contra as paredes da esfera, rolando assim a esfera metade do deslocamento do alvo. Similarmente, o globo pode ser pego e movido por outras criaturas.

A magia *desintegrar* se mirada no globo, o destrói sem danificar nada que esteja dentro dele.

## Fabricação

4ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G,

**Duração:** Instantâneo

O jogador matéria prima em produtos do mesmo material. Por exemplo, o jogador pode fabricar uma ponte de madeira de um amontoado de árvores, uma corda de um remendo de cânhamo, e roupas através de linho ou algodão.

O jogador escolhe matérias primas que possa ver dentro do alcance. O jogador pode fabricar um objeto de tamanho Grande ou menor (contido em um espaço equivalente a um cubo de 3 metros (2 quadrados), ou oito cubos de 1,5m conectados (1 quadrado), havendo uma quantidade suficiente de matéria prima. Se o jogador estiver trabalhando com metal, pedra, ou outra substância mineral, o objeto fabricado não pode ser de tamanho maior do que Médio (contido em um espaço equivalente a um cubo de 1,5m – 1 quadrado). A qualidade dos objetos feitos por esta magia é proporcional à qualidade da matéria prima utilizada.

Criaturas ou itens mágicos não podem ser criados e nem transmutados por esta magia. O jogador também não pode usar a magia para criar itens de comumente se exigiria um alto nível de perícia, como joias, armas, vidro ou armaduras, a menos que o jogador tenha proficiência com o tipo das ferramentas artesanais usadas para a fabricação de tais objetos.

## Guardião da Fé

4ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** 8 horas

Um guardião espectral de tamanho Grande surge e paira em um espaço desocupado, que o jogador possa ver, à escolha do mesmo. O guardião ocupa tal espaço e traz consigo uma espada brilhante e um escudo com o brasão da divindade do jogador.

Qualquer criatura hostil ao jogador, que se mova para um espaço a até 3 metros (2 quadrados) do guardião, pela primeira vez em seu turno, deve fazer um TD de Destreza.

Se falha a criatura recebe 20 pontos de dano radiante, ou metade se tiver sucesso. O guardião desvanece quando ele já tiver causado um total de 60 pontos de dano.

## Inseto Gigante

4ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador transforma até 10 centopeias, três aranhas, cinco vespas, ou um escorpião, dentro do alcance, em versões gigantes de sua forma natural pela duração da magia. Uma centopeia se torna uma centopeia gigante, uma aranha se torna uma ranha gigante, uma vespa se torna uma vespa gigante, e um escorpião se torna um escorpião gigante.

Cada criatura obedece aos comandos verbais do jogador, e em combate elas agem em cada turno do jogador. O Mestre possui as estatísticas para estas criaturas e resolve sobre suas ações e movimentos.

Uma criatura permanece em seu tamanho gigante pela duração da magia, até chegar a 0 pontos de vida, ou até o jogador usar uma ação para dissipar o efeito.

O Mestre pode permitir que o jogador escolha diferentes alvos. Por exemplo, o jogador transforma uma abelha, e sua versão gigante talvez possua as mesmas estatísticas de uma vespa gigante.



## Invisibilidade Maior

4ª Nível Ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

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

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

## Invocar Elementais Menores

4ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador invoca elementais que surgem em espaços desocupados que o jogador possa ver dentro do alcance. O jogador escolhe uma das seguintes opções para a invocação:

- Um elemental de nível de desafio 2 ou menor
- Dois elementais de nível de desafio 1 ou menor
- Quatro elementais de nível de desafio ½ ou menor
- Oito elementais de nível de desafio ¼ ou menor

Um elemental invocado por esta magia desaparece quando atingir 0 pontos de vida ou quando a magia se encerrar.

Os elementais invocados são amigáveis ao jogador e aos seus aliados. O jogador rola a iniciativa para os elementais invocadas como grupo, que agem em seus próprios turnos. Eles obedecem qualquer comando verbal que o jogador anuncie para eles (nenhuma ação é requerida do jogador). Se o jogador não emitir nenhum comando para eles, eles se defendem de criaturas hostis, do contrário não fazem ações.

O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de nível superior, ele escolhe uma das seguintes opções de invocação descritas acima, e mais criaturas surgem: o dobro se usar o espaço de uma magia de 6º nível, e o triplo se usar o espaço de uma magia de 8º nível.

## Invocar Seres da Floresta

4ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma baga de azevinho por criatura invocada)

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

O jogador invoca criaturas feéricas que surgem em espaços desocupados que o jogador possa ver dentro do alcance. O jogador 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 atingir 0 pontos de vida ou quando a magia se encerrar.

As criaturas invocadas são amigáveis ao jogador e aos seus aliados. O jogador rola a iniciativa para as criaturas invocadas como grupo, que agem em seus próprios turnos. Elss obedecem qualquer comando verbal que o jogador anuncie para elas (nenhuma ação é requerida do jogador). Se o jogador 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de nível superior, ele escolhe uma das seguintes opções de invocação descritas acima, e mais criaturas surgem: o dobro se usar o espaço de uma magia de 6º nível, e o triplo se usar o espaço de uma magia de 8º nível.

## Localizar Criatura

4ª Nível adivinhação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (um pedaço de pele de um cão de caça)

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

O jogador descreve ou nomeia uma criatura que lhe seja familiar. O jogador sente a direção da localização da criatura, desde que a criatura esteja até 300 metros do jogador. Se a criatura estiver se movendo, o jogador sabe a direção do movimento.

A magia pode localizar uma criatura específica conhecida pelo jogador, ou a criatura mais próxima de um tipo específico (como um humano ou um unicórnio), desde que o jogador tenha visto a criatura de perto (o menos 9 metros – 6 quadrados) pelo menos uma vez. Se a criatura que o jogador descreveu ou nomeou estiver sob uma forma diferente, como sob efeito da magia *metamorfose*, esta magia não localiza a criatura.

Esta magia não pode localizar uma criatura se ela estiver há pelo menos com 3 metros (2 quadrados) de água corrente bloqueando uma passagem direta entre o jogador e a criatura.

## Metamorfose

4ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (o casulo de uma lagarta)

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

Esta magia transforma uma criatura que o jogador possa ver dentro do alcance em uma nova forma. Uma criatura não voluntária deve fazer um TR de Sabedoria para evitar o efeito. Um metamorfo automaticamente tem sucesso neste teste de resistência.

A transformação dura até o término da magia, ou até o alvo chegar a 0 pontos de vida ou morrer. A nova forma pode ser a de qualquer besta cujo o nível de desafio seja igual ou menor do que o do alvo (ou o nível do alvo, caso ele não tenha nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seu valores de atributos mentais, são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida. Ele apenas conserva seu alinhamento e sua personalidade.

O alvo os pontos de vida da nova forma. Quando revertido para sua forma normal, a criatura retorna para o numero de pontos de vida que possuía antes da transformação. Se a reversão for devido a um resultado de chegar a 0 pontos de vida, qualquer dano além desse é subtraído dos pontos de vida da forma original. Desde que o dano excedido também não subtraia os pontos de vida da forma original para 0, o alvo não cai inconsciente.

A criatura tem suas ações limitadas e pode executar apenas o que for permitido pela natureza de sua nova forma, não pode falar, lançar magias, ou fazer qualquer outra ação que requeira o uso das mãos ou da fala.

O equipamento do alvo se funde à nova forma. A criatura não pode ativar, usar, segurar, ou de qualquer outro modo receber benefícios de qualquer dos seus equipamentos.

## Moldar Rochas

4ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (barro mole, o qual deve ser trabalhado grosseiramente na forma do molde desejado ao objeto de pedra)

**Duração:** Instantâneo

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

## Movimentação Livre

4º Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma correia de couro, enrolada em volta do braço, ou um adendo similar)

**Duração:** 1 hora

O jogador toca uma criatura voluntária. Enquanto durar a magia o alvo fica à restrições de movimento, como terrenos acidentados, magias e outros efeitos mágicos que possam reduzir o deslocamento do alvo, nem é afetado por efeitos que causem paralisia ou o deixem impedido.

O alvo também pode gastar 1,5m (1 quadrado) de movimento, para escapar automaticamente de restrições não mágicas, como algemas ou uma criatura que o esteja agarrando. E finalmente, não sofre as penalidades impostas nos ataques e nos movimentos quando embaixo da água.

## Muralha de Fogo

4ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno pedaço de fósforo)

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

O jogador cria uma parede de fogo em uma superfície sólida dentro do alcance. O jogador pode fazer uma parede com até 18 metros (12 quadrados) de largura, 6 metros (4 quadrados) de altura, e 30cm de espessura, ou uma parede anelar com até 6 metros (4 quadrados) de diâmetro, 6 metros (4 quadrados) de altura, e 30cm de espessura. A parede é opaca e permanece até o fim da magia.

Quando a parede surge, cada criatura em sua área deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura recebe 5d8 de dano de fogo, ou metade se tiver sucesso.

Um dos lados da parede, escolhido pelo jogador quando ele lançar a magia, causa 5d8 de dano de fogo para cada criatura que terminar seu turno a até 3 metros (2 quadrados) de distância deste lado da parede ou dentro dela. Uma criatura recebe este mesmo dano quando entrar pela primeira vez em um turno ou terminar este turno nela. O outro lado da parede não causa dano.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível ou superior, o dano aumente em 1d8 para cada nível acima do 4º.

## Olho Arcano

4ª Nível Adivinhação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pouco de pele de morcego)

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

O jogador cria um olho mágico invisível com um alcance que paira no ar pela duração da magia.

O jogador recebe mentalmente informações visuais do olho, o qual possui visão normal e visão no escuro de até 9 metros (6 quadrados). O olho pode olhar em todas as direções.

Com uma ação, o jogador pode mover o olho a até 9 metros (6 quadrados) para qualquer direção. Não há limite para o quão longe o olho pode se mover, mas ele não pode entrar em outro plano de existência. Uma barreira sólida bloqueia o movimento do olho, mas o olho pode passar por aberturas pequenas de até 2,5cm de diâmetro.

## Pele Rochosa

4º Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (pó de diamante que valha ao menos 100 p.o., que é consumido pela magia)

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

Esta magia torna a carne de uma criatura voluntária que o jogador tocar em algo duro como pedra. Até o final da magia o alvo tem resistência a concussões, perfurações e cortes não mágicos.

## Porta Dimensional

4º Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 150 metros (100 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

O jogador 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 ele possa ver, ou que possa visualizar, ou um que ele 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°, à 90 metros”. Ele pode levar consigo objetos, desde que eles não excedam o peso que ele pode carregar. O jogador também pode levar consigo uma criatura voluntária de seu tamanho ou menor que esteja carregando consigo sua capacidade normal de carga. A criatura deve estar a até 1,5m (1 quadrado) do jogador quando ele lançar a magia.

Se o jogador se teleportar para um ponto já ocupado por uma criatura ou objeto, o jogador e qualquer criatura que esteja se teleportando com ele recebe 4d6 de dano de força, e a magia falha em teleportar o jogador.

## Proteção Contra a Morte

4º Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** 8 horas

O jogador toca uma criatura e concede a ela uma moderada proteção contra a morte.

A primeira vez que o alvo chegar a 0 pontos de vida como resultado de um dano recebido, 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 receber dano, o efeito que o mataria é anulado e a magia se encerra.

## Punição Arrebatadora

4º Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** Você

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

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

### Santuário Particular de Mordenkainen

4ª Nível *abjuração*

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma folha fina de chumbo, um pedaço de vidro opaco, um chumaço de algodão ou pano, e pó de crisólito)

**Duração:** 24 horas

O jogador cria uma área com um alcance magicamente seguro. A área é um cubo que pode ser menor do que 1,5m (1 quadrado) ou tão grande quanto uma área de 30 metros (20 quadrados) para cada lado. Esta magia dura até seu término ou até o jogador usar uma ação para dissipá-la.

Quando o jogador lança a magia, ele decide que tipo de segurança a magia provê, escolhendo qualquer uma ou todas das seguintes propriedades:

- Som não pode passar através da barreira fronteira da área guardada
- A barreira da área guardada tem aspecto negro e denso, não permitindo que se veja através dela (incluindo visão no escuro).
- Sensores criados por magias de adivinhação não podem surgir dentro da área protegida ou passar através da barreira, como seu perímetro.
- Criaturas na área não podem ser alvo de magias de adivinhação
- Nada pode teleportar para dentro ou para fora da área guardada.
- Travessia planar é bloqueada dentro da área guardada.

Lançando esta magia no mesmo local todo dia por um ano, faz com que seu efeito seja permanente.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível ou superior, o jogador pode aumentar a área do cubo em 30 metros (20 quadrados) para cada nível acima do 4º. Assim o jogador pode projetar um cubo que pode ter até 60 metros (40 quadrados) de um dos lados usando o espaço de uma magia de 5º nível.

### Secar

4ª Nível *necromancia*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

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

Se o jogador tiver com alvo uma criatura do tipo planta ou uma planta mágica, o alvo deve fazer o TR com desvantagem, e a magia causa dano máximo ao alvo.

Se o jogador tiver como alvo uma planta não mágica que não seja uma criatura, como uma árvore ou um arbusto, o alvo não faz nenhum TR, ele simplesmente seca e morre.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4º.

### Tempestade Glacial

4ª Nível *Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 90 metros (60 quadrados)

**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 contra o chão em um raio de 12 metros (8 quadrados) por 12 metros de altura (8 quadrados), a partir de um ponto dentro do alcance. Cada criatura dentro do alcance do cilindro precisa fazer um teste de TR de Destreza. Uma criatura recebe 2d8 de dano de concussão e 4d6 de dano de gelo se falhar no TR, ou metade do dano caso tenha sucesso.

O granizo torna a área de efeito da tempestade em terreno acidentado até o final do seu próximo turno.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível ou maior, o dano de concussão aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4º.

### Tentáculos Negros de Evard

4ª Nível *conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma parte de um tentáculo de um polvo gigante ou uma lula gigante)

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

Contorcendo-se, tentáculos negros preenchem o chão em um quadrados de 6 metros (4 quadrados), que o jogador possa ver dentro do alcance. Enquanto a magia durar, estes tentáculos tornam o chão em terreno acidentado.

Quando uma criatura entra na área afetada pela primeira vez no seu turno, ou começa o turno na área, a criatura deve ter sucesso em um TR de Destreza ou receberá 3d6 de dano de concussão e fica impedida pelos tentáculos até o término da magia. Uma criatura que comece seu turno na área e que já esteja impedida pelos tentáculos recebe 3d6 de dano de concussão.

Uma criatura impedida pelos tentáculos pode usar sua ação para fazer um teste de Força ou de Destreza (à escolha dele) contra a CD de resistência à magia do jogador. Se tiver sucesso, ela se liberta.

### Terreno Ilusório

4ª Nível *ilusão*

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** 90 metros (60 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pedra, um galho, e um pedaço de planta de cor verde)

**Duração:** 24 horas

O jogador cria um terreno natural em uma área equivalente a um cubo de 60 metros no alcance. Ele aparenta, soa e cheira como qualquer outro terreno natural. Sendo assim, campos abertos ou estradas podem ser alterados para se assemelharem a um pântano, colina, fenda, ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser alterada para um prado verdejante, um precipício para uma suave inclinação.

Estruturas manufaturadas, equipamentos e criaturas não mudam de aparência.

A característica tátil do terreno é imutável, logo criaturas que entrarem na área provavelmente verão através da ilusão. Se a diferença não for óbvia ao toque, uma criatura examinando cuidadosamente a ilusão pode tentar um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência à magia do jogador para desacreditar na ilusão. Uma criatura que discernir a ilusão pelo o que ela realmente é, a vê como uma vaga imagem superposta sobre o terreno original.

### Vinhas Sufocantes

4ª Nível *conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador conjura uma vinha que brota do chão em um espaço desocupado à escolha dele, que ele possa ver dentro do alcance. Quando o jogador lança esta magia, ele pode dirigir a vinha para ela se lançar em uma criatura que ele possa ver a até 9 metros (6 quadrados) da vinha. A criatura deve ter sucesso em um TR de Destreza ou será puxada 6 metros (4 quadrados) diretamente em direção à vinha.

Até o término da magia, o jogador pode dirigir a vinha para se lançar na mesma criatura ou outra criatura como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

## Aljava Veloz

5ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma aljava contendo ao menos uma munição)

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

O jogador transmuta sua aljava para que ela produza um fornecimento interminável de munição não mágica, a qual parece saltar na mão do jogador quando ele busca por ela.

Em cada um dos turnos do jogador até o término da magia, ele pode usar uma ação bônus para fazer dois ataques com uma arma que use munição da aljava. Cada vez que ele fizer tal ataque a distância, a aljava magicamente repõe a munição que ele usou com outra munição similar não mágica. Quaisquer munições criadas por esta magia se desintegram quando a magia encerra. Se a aljava sair das posses do jogador, a magia também se encerra.

## Âncora Planar

5ª Nível abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 hora

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma joia que valha ao menos 1.000 p.o., a qual é consumida pela magia)

**Duração:** 24 horas

Com esta magia, o jogador tenta vincular um celestial, um elemental, um ser feérico, ou um demônio aos seus serviços. A criatura deve estar dentro do alcance em todo o tempo de lançamento da magia (normalmente, a criatura é invocada primeiramente no centro de um *círculo de magia* invertido, de modo que fique aprisionada enquanto a magia é lançada). Ao completar o lançamento, o alvo deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, ele fica obrigado a servir o jogador enquanto durar a magia. Se a criatura foi invocada ou criada por outra magia, a duração da magia inicial é estendida para ficar equivalente à duração desta magia.

Uma criatura subserviente deve seguir as instruções do jogador usando o melhor de suas habilidades. O jogador pode comandar a criatura para que ela o siga em uma aventura, para guardar um local, ou para entregar uma mensagem. A criatura obedece letra por letra das suas instruções, mas se a criatura for hostil ao jogador, ela se esforça para destorcer suas palavras com o fim de atender seus próprios objetivos. Se a criatura executar a tarefa dada antes do término da magia, ela volta até o jogador para informar o fato, se ambos estiverem no mesmo plano de existência. Se o jogador estiver em um plano de existência diferente, ela retorna para o local onde o jogador a fez subserviente e ali permanece até que a magia acabe.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de nível superior, a duração aumenta 10 dias se usado o espaço de 6º nível, para 30 dias se usado espaço de 7º nível, para 180 dias, se usado espaço de 8º nível, e para 1 ano e 1 dia se usado espaço de 9º nível.

## Animar Objetos

5ª Nível Transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

Objetos ganham vida ao comando do jogador. O jogador escolhe até dez objetos não mágicos dentro do alcance, que não estejam sendo empunhados ou carregados. Alvos de tamanho Médio contam como dois alvos, Grandes contam como 4 alvos, e Enormes como 8 alvos. O jogador não pode animar objetos maiores do que o tamanho Enorme. Cada alvo é animado e se torna uma criatura sob controle do jogador até a magia se encerrar ou até o alvo chegar a 0 pontos de vida.

Como uma ação bônus, o jogador pode mentalmente comandar qualquer criatura animada com esta magia se a criatura estiver a até 150 metros (100 quadrados) dele (se o jogador controlar múltiplas criaturas, ele pode comandar uma ou todas de uma mesma vez, emitindo o mesmo comando para cada uma). O jogador decide que ação a criatura irá tomar e por onde ela irá se mover no próximo turno, ou pode emitir um comando geral, como o de proteger uma câmara ou um corredor em particular. Se o jogador não emitir comandos, a criatura apenas se defende contra criaturas hostis. Uma vez dada a ordem, a criatura continua a segui-la até que esteja completa.

Estatística de Objetos Animados

TAMANHO	HP	CA	ATAQUE	FOR	DES
Miúdo	20	18	+8 no acerto, 1d4 +4 de dano	4	18
Pequeno	25	16	+6 no acerto, 1d8 + 2 de dano	6	14
Médio	40	13	+5 no acerto, 2d6 + 1 de dano	14	10
Grande	50	10	+6 no acerto, 2d10 + 2 de dano	14	10
Enorme	80	10	+8 no acerto, 2d12 + 4 de dano	18	6

Um objeto animado é um construto com CA, pontos de vida, ataques, força e destreza determinados pelo seu tamanho. Sua constituição é 10 e sua inteligência e sabedoria são 3, bem como seu carisma é 1. Seu deslocamento é de 9 metros (6 quadrados); se o objeto não tiver pernas ou outro tipo de apoio que possa usar como locomoção, ele terá deslocamento de voo de 9 metros (6 quadrados) e poderá pairar sobre o ar. Se o objeto estiver firmemente preso a uma superfície ou a um objeto maior, como correntes presas à parede, seu deslocamento será 0. O objeto possui visão às cegas com um raio de até 9 metros (6 quadrados), e é considerado cego para qualquer distância além desta. Quando um objeto animado cai a 0 pontos de vida, ele se reverte para a forma original, e qualquer dano subsequente a ele recai sobre sua forma original.

Se o jogador comanda um objeto para atacar, o objeto pode fazer um simples ataque básico contra uma criatura que esteja a até 1,5m (1 quadrado) do objeto. O objeto faz um ataque de impacto com sue bônus de ataque e dano de concussão de acordo com seu tamanho descrito na tabela. O Mestre pode determina que um objeto em específico cause dano do tipo cortante ou perfurante com base em sua forma.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou superior, o jogador pode animar até mais dois objetos adicionais para cada nível acima do 5º.



## Barreira Antivida

5ª Nível *Abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (um raio de 3 metros – 2 quadrados – a partir dele)

**Componentes:** V, G

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

Uma barreira brilhante se expande do jogador até um raio de 3 metros (2 quadrados) em volta dele, e se move com ele permanecendo centrada no jogador e mantendo fora todas criaturas, com exceção de mortos vivos e construtos. A barreira dura até o término da magia.

A magia previne que uma criatura, exceto as citadas acima, passe ou alcance algo através da barreira, no entanto a criatura pode lançar magias, fazer ataques à distância, ou com armas longas que passem pela barreira.

Se o jogador se mover de um modo que force uma criatura a passar através da barreira, a magia é dissipada.

## Caminhar por Árvores

5ª Nível *conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

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

O jogador ganha a habilidade de entrar em uma árvore se mover de dentro dela para dentro de outra árvore do mesmo tipo em até 150 metros (100 quadrados). Ambas as árvores devem estar vivas e ter ao menos o mesmo tamanho do jogador. O jogador deve usar 1,5m (1 quadrado) de movimento para entrar em uma árvore. O jogador sabe instantaneamente a localização de todas as outras árvores do mesmo tipo a até 150 metros (100 quadrados) e, como parte do movimento usado para entrar na árvore, ele pode ou passar para dentro de uma dessas árvores, ou sair da árvore em que está. O jogador surge em um ponto à escolha dele dentro de 1,5m (1 quadrado) de distância da árvore que ele entrou.

O jogador pode usar esta habilidade de transporte uma vez por rodada pela duração da magia. O jogador deve terminar cada um dos seus turnos do lado de fora de uma árvore.

## Círculo de Poder

5ª Nível *abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (9 metros de raio - 6 quadrados)

**Componentes:** V

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

Uma energia divina irradia do jogador, distorcendo e difundindo energia mágica a até metros (6 quadrados) do jogador. Até o término da magia, a esfera se move com o jogador, sempre centrada nele. Em sua duração, cada criatura aliada na área (incluindo o jogador) tem vantagem nas jogadas de teste de resistência contra magias e outros efeitos mágicos. Em soma, quando uma criatura afetada tem sucesso em um teste de resistência feito contra uma magia ou efeito mágico que cause metade do dano em caso de sucesso, ao invés de receber metade do dano o alvo não recebe dano algum, se tiver sucesso no teste de resistência.

## Círculo de Teletransporte

5ª Nível *conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V, M (gizes raros e tintas infundidas com gemas preciosas que valham ao menos 50 p.o., o quais são consumidos pela magia)

**Duração:** 1 rodada

A medida que o jogador lança esta magia, ele desenha um círculo com diâmetro de 3 metros (2 quadrados) no chão inscrito com símbolos que conectam a localização do jogador a um círculo permanente de teleporte à escolha do jogador, cujo ele conheça a sequência de símbolos e que esteja no mesmo plano de existência do jogador. Um portal brilhante se abre no círculo que o jogador desenhou e permanece aberto até o final do próximo turno do jogador. Qualquer criatura que entrar no portal instantaneamente surge a 1,5m (1 quadrado) do círculo de destino, em um espaço desocupado mais próximo, se aquele estiver ocupado.

Muitos templos maiores, guildas, e outros lugares importantes tem círculos permanentes de teleporte escritos em algum lugar dos seus confins. Cada círculo possui uma única sequência de símbolos, uma cadeia de runas mágicas, distribuídas em um padrão particular. Quando o jogador ganha a habilidade de lançar esta magia pela primeira vez, ele recebe a sequência de símbolos de dois destinos do Plano Material, determinado pelo Mestre. O jogador pode aprender sequências de símbolos adicionais durante suas aventuras. O jogador pode se empenhar sobre uma nova sequência de símbolos, estudando-a durante 1 minuto, para memorizá-la.

O jogador pode criar um círculo de teleporte permanente lançando esta magia no mesmo local, todos os dias, durante um ano. O jogador não precisa usar o círculo para se teleportar quando lança a magia deste modo.

## Coluna de Chamas

5ª Nível *Evocação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de enxofre)

**Duração:** Instantâneo

Uma coluna vertical de fogo divino treme dos céus em uma localização escolhida pelo jogador. Cada criatura em um cilindro com um raio de 3 metros (2 quadrados), por 12 metros de altura (8 quadrados), centrada a partir do ponto escolhido, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura recebe 4d6 de dano de fogo e 4d6 de dano radiante, ou metade se tiver sucesso.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou superior, o dano do fogo, ou o dano radiante (à escolha do jogador) aumenta em 1d6 para cada nível acima do 5º.

## Comunhão

5ª Nível *Encantamento (ritual)*

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (incenso e um frasco de água benta ou água profana)

**Duração:** 1 minuto

O jogador contata sua divindade ou uma representação divina e faz três perguntas que podem ser respondidas com um sim ou um não. O jogador deve fazer as perguntas antes que a magia se encerre. O jogador recebe a resposta correta para cada questão.

Seres divinos não são necessariamente oniscientes, então o jogador recebe 'obscuro' 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 o jogador lançar a magia 2 ou mais vezes antes de terminar seu próximo descanso prolongado, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro em que o jogador não obteve a resposta desejada. O mestre faz essa rolagem em segredo.

## Comunhão com a Natureza

5ª Nível adivinhação (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador a natureza se tornam um só por um período bem breve e o jogador ganha o conhecimento sobre o território ao redor. Em um ambiente externo, a magia dá ao jogador o conhecimento do território a até 4,8 quilômetros dele. Em cavernas e outros cenários subterrâneos naturais, o limite do raio é de 90 metros (60 quadrados). A magia não funciona onde a natureza foi remodelada por construções, como em masmorras e ou cidades.

O jogador recebe instantaneamente o conhecimento de até três fatos à escolha dele, 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, demônios, elementais ou mortos vivos
- Influência de outros planos de existência
- Construções

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

## Cone Glacial

5ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (cone de 18 metros a partir dele – 12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno cristal ou cone de vidro)

**Duração:** Instantâneo

Uma explosão de ar frio irrompe dos dedos do jogador. Cada criatura no cone de 18 metros (12 quadrados) deve fazer um TR de Constituição. Uma criatura recebe 8d8 de dano de gelo se falhar, ou metade se obtiver sucesso.

Uma criatura morta por esta magia se torna uma estátua congelada até derreter.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou maior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 5º.

## Conjurar Rajada

5ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma munição ou uma arma de arremesso)

**Duração:** Instantâneo

O jogador 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 duplicatas da munição ou da arma recaem na área, vindas de cima, em uma rajada, e então desaparecem. Cada criatura em um raio cilíndrico de 12 metros de diâmetro (8 quadrados) por 6 metros de altura (4 quadrados), centrado no ponto escolhido, devem fazer um TR de Destreza. Se falhar, uma criatura recebe 8d8 de dano, ou metade se tiver sucesso. O tipo de dano é o mesmo da munição ou arma utilizada.

## Contato Extraplanar

5ª Nível adivinhação (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** Jogador

**Componentes:** V

**Duração:** 1 minuto

O jogador contata mentalmente um semideus, o espírito de um sábio há muito tempo morto, ou alguma outra entidade misteriosa de outro plano. Contatar esta Inteligência extraplanar pode forçar ou mesmo romper a mente do jogador. Quando o jogador lançar esta magia, ele deve fazer um TR de Inteligência com CD 15. Se falhar, o jogador recebe 6d6 de dano psíquico e fica insano até terminar um descanso prolongado. Enquanto estiver insano, o jogador não pode fazer ações, não pode entender o que outras criaturas dizem, não pode ler, e só consegue falar uma linguagem sem nexos. Uma *restauração maior* lançada no jogador encerra este efeito.

Se tiver sucesso no teste de resistência, o jogador pode perguntar à entidade até 5 questões. O jogador deve fazer suas perguntas antes da magia terminar. O Mestre responde cada pergunta com uma palavra, como “sim”, “não”, “talvez”, “nunca”, “irrelevante”, ou “incerto” (se a entidade não souber a resposta para esta pergunta). Se a resposta na forma de uma única palavra puder ser dúvida ou enganadora o Mestre pode usar uma pequena frase como resposta ao invés da palavra.

## Criação

5ª Nível ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno pedaço da matéria do mesmo tipo de item que o jogador pretende criar)

**Duração:** Especial

O jogador extrai um punhado de matéria sombria do Pendur das Sombras para criar um objeto inanimado de matéria vegetal dentro do alcance: produtos têxteis, corda, madeira, ou algo similar. O jogador também pode usar esta magia para criar objetos minerais como uma pedra, cristal, o metal. O objeto criado não pode ser maior do que um cubo de 1,5m (1 quadrado), e o objeto deve ser de um formato e material que o jogador já tenha visto antes.

A duração depende do material do objeto. Se o objeto é composto de múltiplos materiais, o jogador deve usar a duração mais curta.

Material	Duração
Matéria Vegetal	1 dia
Pedra ou Cristal	12 horas
Metais Preciosos	1 hora
Gemas	10 minutos
Adamantium ou Mithril	1 minuto

Usar qualquer material desta magia como componente material para outra magia fará com que a consequente magia falhe.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou superior, o tamanho do cubo aumenta em 1,5m (1 quadrado) para cada nível acima do 5º.

## Criar Passagens

5ª Nível Encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de sementes de sésamo)

**Duração:** 1 hora

Uma passagem surge em uma superfície de madeira, gesso ou pedra, em um ponto que o jogador possa ver (como uma parede, um teto ou chão) e que esteja dentro do alcance da magia, e permanece durante a duração da mesma. O jogador escolhe as dimensões da abertura: até 1,5m (1 quadrado) de largura, até 3m (2 quadrados) de altura, e até 6m (4 quadrados) de profundidade. A passagem não gera nenhum tipo de instabilidade à estrutura em sua volta.

Quando a abertura desaparecer, qualquer criatura ou objeto ainda dentro da passagem criada pela magia, são expelidas com segurança para o espaço desocupado mais próximo à superfície na qual o jogador lançou a magia.

## Curar Ferimentos em Massa

5ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Uma onda de energia curativa emana de um ponto à escolha do jogador dentro do alcance. O jogador escolhe até 6 criaturas dentro de um raio de 9 metros (6 quadrados) a partir do ponto escolhido. Cada alvo recupera pontos de vida equivalente a 3d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. Esta magia não tem efeito sobre mortos vivos ou construtos.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou maior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 5º.

## Despertar

5ª Nível Transmutação

**Tempo de lançamento:** 8 horas

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma ágata que valha ao menos 1.000 p.o., que é consumida pela magia)

**Duração:** Instantâneo

Depois de gastar o tempo de lançamento traçando caminhos mágicos com a gema preciosa, o jogador toca uma besta ou planta de tamanho Enorme ou menor. O alvo deve ter Inteligência 3 ou menor, ou não possuir nenhuma inteligência. O alvo recebe um valor de Inteligência de 10, como também ganha a habilidade de falar uma linguagem conhecida pelo jogador. Se o alvo for uma planta, ela ganha a habilidade de mover seus membros, raízes, vinhas, trepadeiras, e assim por diante, e recebe sentidos similares a um humano. O Mestre escolhe as estatísticas apropriadas para uma planta desperta, como as estatísticas para um arbusto ou uma árvore desperta.

A besta ou a planta desperta está encantada pelo jogador pelos próximos 30 dias, ou até o jogador ou um de seus companheiros fizerem algo que possa machucá-la. Quando a condição de encantado terminar, a criatura desperta escolhe se permanece amiga do jogador, baseando-se em como o jogador a tratou enquanto ela estava encantada por ele.

## Despistar

5ª Nível Ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** G

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

O jogador se torna invisível ao mesmo tempo uma ilusão dupla do jogador surge onde você está. A duplicata dura até o término da magia, mas a invisibilidade termina se o jogador ataca ou lança uma magia.

O jogador pode ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da duplicata, como se estivesse no local dela. Em cada um dos turnos do jogador, como uma ação bônus, ele pode alternar entre o uso dos sentidos da duplicata e do jogador. Enquanto o jogador estiver usando os sentidos da duplicata, ele fica cego e surdo no que diz a respeito do que está à sua própria volta.

## Dissipar Bem e Mal

5ª Nível abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (água benta ou pó de prata ou de ferro)

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

Uma energia brilhante envolve o jogador e o protege de seres feéricos, mortos vivos, e criaturas originárias de além do Plano Material. Enquanto a magia durar, celestiais, elementais, seres feéricos, demônios e mortos vivos tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o jogador.

O jogador pode encerrar a magia prematuramente uma das funções especiais seguintes:

**Quebrar Encantamento.** Como uma ação, o jogador toca uma criatura que ele possa alcançar e que esteja enfeitiçada, assustada, ou possuída por um ser celestial, elemental, feérico, demoníaco ou morto vivo. A criatura tocada não mais está enfeitiçada, assustada, ou possuída por tais criaturas.

**Dissipar.** Como uma ação, o jogador faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra um ser celestial, elemental, feérico, demoníaco ou morto vivo, que ele possa alcançar. Se acertar, o jogador tenta mandar a criatura de volta para seu plano natal. A criatura deve ter sucesso em um TR de Carisma ou será enviada de volta para seu plano natal (caso já não esteja nele). 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.

## Dominar Pessoa

5ª Nível Encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador tenta seduzir um humanoide que possa enxergar dentro do alcance da magia. A criatura deve obter sucesso em um TR de Sabedoria ou ficará enfeitiçada pelo jogador enquanto durar a magia. Se o jogador ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura ela possui vantagem no TR.

Enquanto o alvo estiver enfeitiçado o jogador e ele possuem um elo telepático, que independe de distância, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. O jogador pode usar desse elo para enviar comandos para o alvo enquanto o jogador estiver consciente (não requer ações), a qual fará o seu melhor para obedecer. O jogador pode especificar um curso de ação simples e geral como “Ataque aquela criatura”, ou “Venha até aqui”, ou “Apanhe aquele objeto”. Se o alvo completar seu comando e não receber mais nenhum curso de ação, ele se defende e se preserva com as melhores habilidades que tiver.

O jogador pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do próximo turno, o alvo irá tomar apenas ações escolhidas pelo jogador, e não fará nada que não seja permitido pelo jogador. Durante este tempo, o jogador também pode fazer com que o alvo faça uso de reação, mas isso irá requer que o jogador faça uso de sua própria reação.

Cada vez que o alvo receber dano, ele deve fazer um novo TR de Sabedoria contra a magia. Se obtiver sucesso a magia se encerra.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível, a duração da concentração sobre para 10 minutos. Quando o jogador usa o espaço de uma magia de 7º nível a duração da concentração sobre para 1 hora. Quando o jogador usa o espaço de uma magia de 8º nível ou superior a duração da concentração sobre para 8 horas.

## Epidemia

5ª Nível necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** 7 dias

O toque do jogador inflige doença. O jogador deve fazer uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura dentro do seu alcance. Se acertar, o jogador aflige a criatura com uma doença, à escolha dele, das descritas abaixo.

No final de cada turno do alvo, o mesmo deve fazer um TR de Constituição. Depois de o alvo falhar três vezes no teste de resistência, o efeito da doença passa a ter a duração descrita na magia, e a criatura para de fazer os testes de resistência. E se o alvo tiver três sucessos no teste de resistência, a criatura se recupera da doença, e a magia se encerra.

Já que a magia induz uma doença natural no alvo, qualquer efeito que remova doenças ou de alguma maneira melhore a condição da doença, funciona sobre o alvo.

**Doença da Cegueira** Uma forte dor pressiona a mente do alvo, e seus olhos ficam numa cor branca leitosa. A criatura tem desvantagem nos testes de Sabedoria, nos testes de resistência de Sabedoria e está cega.

**Febre Imunda** Uma febre violenta percorre o corpo da criatura. Ela tem desvantagem nos testes de Força, nos testes de resistência de Força, e nas jogadas de ataque que usem o atributo Força

**Mente Fervente** A mente da criatura fica febril. Ela tem desvantagem nos testes de Inteligência, nos testes de resistência de Inteligência, e a criatura se comporta como se estivesse sob efeito da magia *confusão* durante o combate.

**Apreensão** A criatura fica trêmula. Ela tem desvantagem nos testes de Destreza, nos testes de resistência de Destreza, e nas jogadas de ataque que usem o atributo Destreza

**Fim Sangrento** A criatura começa a sangrar incontrolavelmente. Ela tem desvantagem nos testes de Constituição, nos testes de resistência de Constituição. Em soma, sempre que a criatura receber dano, ela fica paralisada até o final do seu próximo turno.

## Imobilizar Monstro

5ª Nível encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pedaço estreito e pequeno de ferro)

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

O jogador escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido em um TR de Sabedoria ou ficará 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 tiver sucesso, a magia encerra sobre o alvo.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou superior, o jogador pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 5º. As criaturas devem estar a até 9 metros (6 quadrados) uma da outra quando o jogador os tiver como alvos.

## Invocar Elemental

5ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um incenso aceso para elemental do ar, argila mole para elemental da terra, enxofre e fósforo para elemental do fogo, ou água e areia para elemental da água)

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

O jogador invoca um servo elemental. O jogador escolhe uma área de ar, terra, fogo ou água, que preencha o equivalente a um cubo de 3 metros (2 quadrados) dentro do alcance.

Um elemental de nível de desafio 5 ou menor, apropriado para área escolhida, surge em uma espaço desocupado dentro do área cúbica de 3 metros (2 quadrados). Por exemplo, um elemental do fogo emerge de uma fogueira, um elemental da terra ergue-se do chão. O elemental desaparece quando atinge 0 pontos de vida ou quando a magia encerra.

O elemental é amigável ao jogador e aos seus companheiros enquanto a magia durar. O jogador rola a iniciativa para o elemental, o qual possui seu próprio turno. Ele obedece qualquer comando verbal que o jogador anuncie para ele (nenhuma ação é requerida do jogador. Se o jogador não emitir nenhum comando para o elemental, ele se defende de criaturas hostis, do contrário não faz ações.

Se a concentração do jogador for quebrada, o elemental não desaparece. Ao invés disso, o jogador perde o controle sobre o elemental, e ele se torna hostil para o jogador e seus aliados, e pode atacá-los. Um elemental descontrolado não pode ser dispensado pelo jogador, e desaparece 1 hora após o jogador o ter invocado.

O Mestre possui as estatísticas do elemental.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou superior, o nível de desafio aumenta em 1 para cada nível acima do 5º.

## Lendas e Histórias

5ª Nível adivinhação

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (uma pedaço estreito e pequeno de ferro)

**Duração:** Instantâneo

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

A informação que o jogador descobre é precisa, mas pode ser revertida em uma linguagem figurativa. Por exemplo, se o jogador tiver um machado mágico misterioso em mãos, a magia pode dar a seguinte informação: "Coitado do malfetor cujas as mãos tocarem o machado, mesmo aqueles cujo punho decepa a mão dos malignos. Somente a Cria da Pedra, amante e amada de Moradin, pode despertar os verdadeiros poderes do machado, e somente com a palavra sagrada Rudnogg em seus lábios."

## Ligação Telepática de Rary

5ª Nível adivinhação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (pedaços de casca de ovo de dois tipos diferentes de criaturas)

**Duração:** 1 hora

O jogador forja um elo telepático entre até 8 criaturas voluntárias à sua escolha dentro do alcance, psiquicamente conectando cada criatura a todas as outras pela duração da magia. Criaturas com atributo de Inteligência 2 ou menos não são afetadas pela magia.

Até a magia terminar, os alvos podem se comunicar telepaticamente através do vínculo, tendo eles ou não uma linguagem em comum. A comunicação é possível sob qualquer distância, embora ela não possa se estender para além de outros planos de existência.



## Mão de Bigby

5ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma casca de ovo e uma luva de pele de cobra)

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

O jogador cria uma luz cintilante de tamanho Grande, uma força transluzente que ocupa um espaço que o jogador possa ver dentro do alcance. A mão dura até o término da magia, e se move sob comando do jogador, imitando os movimentos de sua própria mão.

A mão é considerada um objeto, possui CA 20 e tem pontos de vida equivalente ao pontos de vida máximos do jogador. Se ela chegar a 0 pontos de vida, a magia se encerra. A mão possui Força 26 (+8) e Destreza 10 (+0). A mão não ocupa espaço.

Quando o jogador lança a magia, pode mover a mão, como ação bônus em seu turno subsequentes, em até 18 metros e causar um dos seguintes efeitos.

**Punho Cerrado** A mão golpeia um objeto ou criatura que esteja a até 1,5m (1 quadrado) dela. O jogador faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo para a mão usando suas próprias estatísticas. Se acertar, o alvo recebe 4d8 de dano de força.

**Mão Vigorosa** A mão tenta empurrar uma criatura que esteja a 1,5m (1 quadrado) dela, na direção escolhida pelo jogador. O jogador faz um teste resistido usando a Força da Mão contra o teste de força (Atletismo) do alvo. Se o alvo for médio ou menor, o jogador tem vantagem na jogada. Se tiver sucesso, a mão empurra o alvo 1,5m (1 quadrado), mais o equivalente a 30cm x o modificador de atributo de sua habilidade de conjuração. A mão se move junto com o alvo e permanece a 1,5m (1 quadrado) de distância dele.

**Aperto de Mão** A mão tenta agarrar uma criatura de tamanho Enorme ou menor a até 1,5m (1 quadrado) dela. O jogador usa o modificador de Força da mão para resolver a manobra de agarrar. Se o alvo for Médio ou menor, a jogada tem vantagem. Enquanto a mão estiver agarrando o alvo, o jogador pode usar uma ação bônus para fazer com que a mão esmague o alvo. Quando o jogador faz isso, o alvo recebe dano de concussão de 2d6 + o modificador de habilidade do conjurador.

**Mão Interposta** A mão se interpõe entre o jogador e uma criatura que o jogador escolha, e assim permanece até receber outro comando. A mão se move para ficar entre o jogador e o alvo, fazendo com que o jogador ganhe meia cobertura contra o alvo. O alvo não pode se mover através do espaço da mão, se sua Força for menor ou igual à Força da mão. Se a Força do alvo for maior, o alvo pode se mover até o jogador através do espaço ocupado pela mão, mas esse espaço é considerado terreno acidentado.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou superior, o dano da opção punho cerrado aumenta em 2d8, e o dano do aperto de mão aumenta em 2d6, para cada nível acima do 5º.

## Missão

5ª Nível encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** 30 dias

O jogador impõe um comando mágico em uma criatura que possa ver dentro do alcance, forçando ela a executar alguns serviços ou refrear alguma ação ou curso de atividade, como o jogador decidir. Se a criatura puder entender o jogador, ela deve ser bem sucedida em um TR de Sabedoria ou ficará enfeitiçada enquanto durar a magia. Enquanto a criatura estiver enfeitiçada pelo jogador, ela recebe 5d10 de dano psíquico cada vez que ela agir de maneira diretamente contrária às instruções do jogador, mas não mais do que uma vez por dia. Uma criatura que não pode entender o jogador não pode ser afetada pela magia.

O jogador pode emitir qualquer comando que quiser, exceto uma atividade que irá resultar na morte certa. Se o jogador executar um comando suicida, a magia se encerra.

O jogador pode encerrar a magia prematuramente usando sua ação para dissipá-la. Uma magia *remover maldição*, *restauração maior*, ou *desejo*, também encerram a magia.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou 8º nível, a duração será de 1 ano; quando lança esta magia usando o espaço de uma magia de 9º nível, a magia dura até ser dissipada por uma das magias descritas acima.

## Modificar Memória

5ª Nível encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador tenta refazer as memórias de outra criatura. Uma criatura que o jogador possa ver deve fazer um TR de Sabedoria. Se o jogador estiver lutando contra a criatura, ela tem vantagem no teste de resistência. Se falhar, o alvo fica enfeitiçado pelo jogador enquanto a magia durar. A criatura enfeitiçada está incapacitada e inconsciente sobre as coisas à sua volta, embora ela ainda possa ouvir o jogador. Se ele receber algum dano ou for alvo de outra magia, esta magia encerra, e nenhuma das memórias do alvo são modificadas.

Enquanto o alvo estiver enfeitiçado, o jogador pode afetar as memórias do alvo de um evento que ele tenha vivenciado nas últimas 24 horas e que não tenha durado mais do que 10 minutos. O jogador pode eliminar permanentemente todas as memórias do evento, ou permitir que o alvo relembre do evento com perfeita clareza e exatidão de detalhes, mas mudando sua memória sobre os detalhes do evento, ou criando a memória de algum outro evento.

O jogador deve falar para o alvo para descrever como suas memórias serão afetadas, e o alvo deve ter a habilidade de entender o idioma do jogador para que as memórias modificadas se enraizem. A mente do alvo preenche qualquer lacuna nos detalhes da descrição do jogador. Se a magia terminar antes que o jogador tenha terminado de descrever as memórias modificadas, a memória da criatura não é alterada. Do contrário, as memórias modificadas tomam posse quando a magia encerra.

Uma memória modificada não precisa necessariamente afetar como uma criatura se comporta, particularmente se a memória contradiz à inclinação natural da criatura, alinhamento ou crenças.

Uma memória modificada ilógica, como implantar no alvo uma memória que como a criatura adorou banhar-se em ácido, é dissipada, sendo talvez um pesadelo no máximo. O Mestre pode considerar que uma memória modificada seja sem sentido para afetar uma criatura de modo significativo.

Uma magia remover maldição ou restauração maior lançada no alvo restaura a verdadeira memória da criatura.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou superior, o jogador pode alterar as memórias do alvo em um evento que tenha ocorrido a até 7 dias (usando espaço de 6º nível), a até 30 dias (usando espaço de magia de 7º nível), a até 1 ano (usando espaço de magia de 8º nível), ou uma memória da criatura de qualquer tempo passado (9º nível).

## Muralha de Energia

5ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de pó gerado ao esmagar uma gema preciosa)

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

Uma parede de energia invisível surge no plano existencial em um ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance. A parede surge em qualquer orientação que o jogador determinar, como uma barreira horizontal ou vertical, ou como um ângulo. A parede pode estar flutuante ou deposta sobre uma superfície sólida. O jogador pode lhe dar a forma de um domo hemisférico ou uma esfera com um raio de até 3 metros (2 quadrados), ou pode moldar a superfície plana em até 10 painéis de 3x3 metros (2x2 quadrados). Cada painel deve estar contíguo a outro painel. De qualquer forma, a parede possui 6mm de espessura, e permanece pela duração da magia. Se a parede atravessar o espaço de uma criatura quando ela surgir, a criatura é empurrada para um dos lados da parede (à escolha do jogador).

Nada pode atravessar fisicamente a parede. Ela é imune a todo tipo de dano e não pode ser dissipada por *dissipar magia*, no entanto, a magia *desintegrar* destrói a parede instantaneamente. A parede também se estende dentro do Plano Etéreo, bloqueando travessias etéreas através dela.

## Muralha de Pedra

5ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno bloco de granito)

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

Uma parede não mágica de pedra sólida surge em um ponto escolhido dentro do alcance. A parede possui 15 cm de espessura e é composta por dez painéis de 3x3 metros (2x2 quadrados) cada painel precisa estar contíguo a pelo menos outro painel. Alternativamente o jogador pode criar um painel de 3x6 metros (2x4 quadrados) porém ele terá apenas 7,5cm de espessura.

Se a parede atravessar o espaço ocupado por uma criatura quando surgir, a criatura é empurrada para um dos lados da parede (à escolha do jogador). Se uma criatura ficar cercada por todos os lados da parede (ou pela parede e por outra superfície sólida) esta criatura poderá fazer um TR de Destreza. Se obtiver sucesso, ela poderá usar sua reação para usar seu deslocamento, afim de não ficar emparedada.

A parede pode ter a forma que o jogador desejar, embora não possa ocupar o mesmo espaço como uma criatura ou objeto. A parede não precisa ser vertical ou estar sob qualquer tipo de fundação firme. Ela, precisa, no entanto, fundir-se com e ser solidamente suportada por uma pedra existente. Assim, o jogador pode criar esta magia para criar uma ponte sobre um abismo ou construir uma rampa. Se o jogador criar um vão de até 6 metros de comprimento, ele deve reduzir pela metade o tamanho de cada painel, para criar uma sustentação. O jogador pode grosseiramente modelar a parede com o fim de criar ondulações, ameias e assim por diante.

A parede é um objeto feito de pedra que pode ser danificado e atravessado. Cada painel tem CA 15 e 30 pontos de vida para cada 3cm de espessura. Reduzir um painel para 0 pontos de vida o destruirá podendo fazer com que entre em colapso o painel conectado a ele, segundo descrição do Mestre.

Se o jogador mantiver sua concentração durante toda a duração da magia, a parede se torna permanente e não pode ser cancelada. Caso contrário, a parede desaparece quando a magia acabar.

## Névoa Mortal

5ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador cria uma esfera venenosa de 6 metros de raio (4 quadrados), uma névoa verde-amarela centrada em um ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance. A névoa se estende por quina e cantos. Ela dura até o término da magia ou até um vento forte a possa dispersar, encerrando assim a magia. Sua área é considerada de ocultamento total.

Quando uma criatura entra na área da magia pela primeira vez no turno ou começa seu turno nela, esta criatura deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura recebe 5d8 de dano venenoso ou metade se tiver sucesso. Criaturas são afetadas mesmo que segurem sua respiração ou não precisem respirar.

A névoa move-se 3 metros (2 quadrados) para longe do jogador, no começo de cada turno dele, rolando através da superfície do chão. Os vapores, sendo mais pesados que o ar, afundam para o nível mais baixo da superfície, vertendo através aberturas.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 5º.

## Praga de Insetos

5ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 90 metros (60 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (alguns grãos de açúcar, alguns miolos de sementes, e um filete de gordura)

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

Um enxame de gafanhotos mordedores preenche um raio esférico de 6 metros (4quadrados), centrado em um ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance. A esfera se propaga em quinas. A esfera permanece enquanto durar a magia, e sua área fornece ocultamento parcial. A área da esfera é considerada terreno acidentado.

Quando a área surge, cada criatura nela deve fazer um TR de Constituição. Uma criatura recebe 4d10 de dano perfurante se falhar no teste, ou metade se tiver sucesso. Uma criatura também deve fazer um teste de resistência quando entrar na área da magia pela primeira vez no turno dela, ou se começar o turno dentro da área.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 5º.

## Punição Banidora

5ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

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

A próxima vez que o jogador acertar uma criatura com um ataque de arma antes do término da magia, sua arma crepita com força, e o golpe causa 5d10 a mais de dano de força ao alvo. Em soma, se este ataque reduzir os pontos de vida da criatura para 50 ou menos, o jogador o bane. Se o alvo for nativo de um diferente plano de existência em que o jogador se encontra no momento, o alvo desaparece, retornando para seu plano natal. Se o alvo for nativo do plano em que o jogador se encontra, a criatura desaparece dentro de um semi plano inofensivo. Enquanto estiver lá, o alvo estará incapacitado. O alvo permanece lá até o término da magia, quando isso acontecer o alvo reaparece no espaço em que deixou, ou no espaço desocupado mais próximo, caso ele esteja sendo ocupado.

## Punição Destrutiva

5ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (raio de 9 metros – 6 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

O jogador golpeia o chão, criando uma onda de energia divina que ondula para longe dele. Cada criatura que o jogador escolher a até 9 metros dele (6 quadrados), deve ser bem sucedido em um TR de Constituição ou receberá 5d6 de dano trovejante, bem como 5d6 de dano radiante ou necrótico (à escolha do jogador), e ficará derrubado. Uma criatura que tiver sucesso no teste de resistência, recebe apenas metade do dano e não fica derrubada.

## Reencarnação

5ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 hora

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (óleos raros e unguentos que valham ao menos 1.000 p.o., os quais são consumidos pela magia)

**Duração:** Instantâneo

O jogador toca um humanoide morto ou um pedaço de um humanoide morto. Considerando que aquela criatura esteja morta a não mais do que 10 dias, a magia forma um novo corpo adulto para ela e então invoca o espírito para entrar no corpo. Se a alma do alvo não estiver livre, ou se não for voluntária, a magia falha.

A magia modela um novo corpo para a criatura habitá-lo, o que provavelmente faz com que a raça da criatura se modifique. O Mestre rola um d100 e consulta a tabela seguinte para determinar que forma a criatura terá quando for restaurada à vida, ou o Mestre escolhe a forma.

D100	Raça
01-04	Draconato
05-13	Anão das Colinas
14-21	Anão das Montanhas
22-25	Elfo negro
26-34	Alto Elfo
35-42	Elfo da Floresta
43-46	Gnomo da Floresta
47-52	Gnomo das Rochas
53-56	Meio-Elfo
57-60	Meio-Orc
61-68	Halfling Pés-Leves
69-76	Halfling Parrudo
77-96	Humano
97-00	Tiefling

A criatura reencarnada se lembra de sua vida e suas experiências. Ela mantém suas capacidades que possuía em sua forma original, exceto as mudanças da raça original para a nova e traços raciais por consequência.

## Restauração Maior

5ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (pó de diamante que valha ao menos 100 p.o., que é consumido pela magia)

**Duração:** Instantâneo

O jogador imbui com energia positiva uma criatura que ele toque, com o fim de desfazer um efeito debilitante. O jogador pode reduzir o nível de exaustão do alvo em um, ou encerrar um dos seguintes efeitos no alvo:

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

## Reviver Mortos

5ª Nível Necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 hora

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um diamante que valha ao menos 500 p.o., que é consumido pela magia)

**Duração:** Instantâneo

O jogador retorna à vida uma criatura que ele tenha tocado, desde que ele não tenha morrido há mais do que 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 eles não forem previamente removidos antes da magia, eles retomam seus efeitos 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's e testes de habilidades. Cada vez que o alvo terminar um descanso prolongado, a penalidade é reduzida em 1 até desaparecer.

## Santificar

5ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 24 horas

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (ervas, óleos, e incenso, que valham ao menos 1.000p.o., os quais são consumidos pela magia)

**Duração:** Até ser dissipado

O jogador toca um ponto e imbui uma área em volta com poder sacro (ou profano). A área pode ter um raio de até 18 metros (12 quadrados), e a magia falha se no raio já estiver inclusa outra área de efeito da mesma magia. A área afetada é sujeito aos seguintes efeitos.

Primeiro, celestiais, elementais, feéricos, demônios ou mortos vivos, não podem entrar na área, e nem tais criatura podem enfeitiçar, assustar, ou possuir criatura dentro da área. Qualquer criatura enfeitiçada, assustada, ou possuída por estas criaturas não mais ficará sob tais condições ao entrar na área. O jogador pode excluir um ou mais destes tipos de criatura deste efeito.

Segundo, o jogador pode vincular u efeito extra à área. Ele escolhe o efeito da seguinte lista, ou escolhe um efeito ofertado pelo mestre. Alguns detalhes destes efeitos aplicáveis para criaturas na área permitem: o jogador pode designar se o efeito se aplica para todas as criaturas, criaturas que seguem uma divindade específica ou líder, ou criaturas de um tipo específico, como orcs ou trolls. Quando uma criatura que possa ser afetada entra na área pela primeira vez no turno dela, ou começa o turno já dentro da área, ela pode fazer um TR de carisma. Se tiver sucesso, a criatura ignora o efeito extra até deixar a área.

**Coragem.** Criaturas afetadas não podem ficar assustadas enquanto estiverem na área.

**Escuridão.** Ecuridão preenche a área. Luzes normais, bem como luzes mágicas criadas por magias de nível menor do que o nível usado para lançar esta magia, não podem iluminar a área.

**Luz do Dia.** Luz plena preenche a área. Ecuridão mágica, criada por magias de nível menor do que o nível usado para lançar esta magia, não pode extinguir a luz.

**Proteção de Energia.** Criaturas afetadas na área tem resistência a um tipo de dano à escolha do jogador, exceto a concussão, perfurante, ou cortante.

**Vulnerabilidade à Energia.** Criaturas afetadas na área tem vulnerabilidade a um tipo de dano à escolha do jogador, exceto a concussão, perfurante, ou cortante.

**Descanso Eterno.** Corpos dentro da área não podem ser transformados em mortos vivos.

**Interferência Extradimensional.** Criaturas afetadas não podem se mover ou fazer viagens usando de teleporte ou meios interplanares ou extradimensionais.

**Medo.** Criaturas afetadas ficam assustadas enquanto estiverem na área.

**Silêncio.** Nenhum som pode emanar da área, e nenhum som pode entrar nela.

**Idiomas.** Criaturas afetadas podem se comunicar umas com as outras na área, mesmo que elas não compartilhem um idioma em comum.

## Similaridade

5ª Nível ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** 8 horas

Esta magia permite ao jogador mudar a aparência de qualquer número de criaturas que ele possa ver dentro do alcance. O jogador dá a cada alvo que ele escolher uma nova aparência ilusória. Uma criatura não voluntária pode fazer um TR de Carisma, se tiver sucesso, não é afetada pela magia.

Esta magia modifica a aparência física, bem como roupa, armadura, armas e equipamentos. O jogador pode fazer com que cada criatura pareça 30cm maior ou menor e seja aparentemente magro, gordo ou um intervalo entre os dois. O jogador não pode alterar o tipo do corpo do alvo, logo ele deve escolher uma forma que siga os mesmos critérios de membros. Do contrário a ilusão se estende até o jogador. A magia dura até seu término normal, a menos que o jogador use sua ação para dissipá-la prematuramente.

As mudanças feitas pela magia falham se confrontadas por uma inspeção física. Por exemplo, para adicionar um chapéu ao vestuário da criatura, objetos passariam pelo chapéu, e qualquer um que o tocasse não sentiria nada ou sentiria a cabeça da criatura e seu cabelo. Se o jogador usar esta magia para aparentar ser menor do que é, a mão de alguém que o tentasse alcançar ao invés de colidir com o jogador ficaria suspensa no ar.

Uma criatura pode usar sua ação para inspecionar um alvo e fazer um teste de Inteligência (Investigação) contra o teste de resistência à magia do jogador. Se tiver sucesso, ele fica ciente que o alvo está disfarçado.

## Sonho

5ª Nível Ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** Especial

**Componentes:** V, G, M (um punhado de areia, uma pincelada de tinta, e uma pena para escrita arrancada de um pássaro adormecido)

**Duração:** 8 horas

Esta magia molda o sonho de uma criatura. O jogador escolhe como alvo desta magia uma criatura que conheça. O alvo deve estar no mesmo plano de existência do jogador. Criaturas que não dorme, como os elfos, não podem ser contatadas por esta magia. O jogador, ou uma criatura voluntária tocada pelo jogador, entra em um estado de transe, agindo como um mensageiro. Enquanto estiver em transe, o mensageiro tem consciência de tudo à sua volta, mas não pode fazer ações, nem se mover.

Se o alvo estiver dormindo, o mensageiro aparece no sonho do alvo e pode conversar com o alvo enquanto seu sono durar, como também enquanto durar a magia. O mensageiro também pode moldar os eventos do sonho, criando paisagens, objetos, e outras imagens. O mensageiro pode emergir do transe em qualquer momento, terminando prematuramente o efeito da magia. O alvo recorda o sonho perfeitamente ao acordar. Se o alvo estiver acordado quando o jogador lançar a magia, o mensageiro saberá disso, e poderá ou entrar encerra o transe (e por consequência a magia), ou poderá esperar até que o alvo adormeça até um determinado ponto onde o mensageiro surja no sonho do alvo.

O jogador pode fazer com que o mensageiro pareça monstruoso e assustador para o alvo. Se o fizer, o mensageiro não pode dizer mais do que dez palavras e o alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, ecos de monstruosidade espectral geram um pesadelo que dura até o fim do sono do alvo e impede que o alvo receba os benefícios deste descanso. Em soma, quando o alvo acordar, ele receberá 3d6 de dano psíquico.

Se o jogador tiver uma parte do corpo, uma mecha do cabelo, um pedaço da unha, ou uma porção similar do corpo do alvo, o alvo deve fazer seu TR com desvantagem.



## Telecinésia

5ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador ganha a habilidade de manipular ou mover criaturas ou objetos com o pensamento. Quando o jogador lança esta magia, ele pode exercer sua vontade em uma criatura ou objeto que ele possa ver dentro do alcance, causando o efeito apropriado abaixo. O jogador pode afetar o mesmo alvo rodada após rodada, ou escolher um novo alvo em cada vez. Se o jogador alternar entre alvos, o alvo primário não mais fica afetado pela magia.

**Criatura.** O jogador pode tentar mover uma criatura de tamanho Enorme ou menor. O jogador faz um teste de atributo com modificador de atributo de conjuração competindo contra o teste de Força da criatura. Se o jogador vencer a competição, ele move a criatura até 9 metros em qualquer direção, incluindo para cima, mas não além do alcance da magia. Até o final do próximo turno do jogador, a criatura fica impedida pela força telecinética do jogador. Uma criatura movida para cima fica suspensa no ar.

Nas rodadas subsequentes, o jogador pode usar sua ação para tentar manter sua força telecinética sobre a criatura repetindo as jogadas de competição.

**Objeto.** O jogador pode tenta mover um objeto que pese mais do que 450kg. Se o objeto não estiver sendo usado ou carregado por uma criatura, o jogador automaticamente o move 9 metros (6 quadrados) em qualquer direção, mas não além do alcance da magia.

Se o objeto estiver sendo usado ou carregado por uma criatura, o jogador deve fazer um teste de atributo com seu modificador de atributo de conjuração competindo contra o teste de Força da Criatura. Se tiver sucesso o jogador arranca o objeto da criatura e pode movê-lo até 9 metros (6 quadrados) em qualquer direção, mas não além do alcance da magia.

O jogador pode exercer um detalhado controle em objetos com sua força telecinética, como até mesmo manipular ferramentas, abrir uma porta ou recipiente, arrumar ou recuperar um item de um recipiente aberto, ou derramar o conteúdo de frasco.

## Vidência

5ª Nível adivinhação

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (um foco material que valha ao menos 1.000 p.o., tal como uma bola de cristal, um espelho de prata, ou uma fonte preenchida com água benta)

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

O jogador pode ver e ouvir uma criatura em particular à sua escolha, que esteja no mesmo plano de existência. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria, o qual é modificado por quão bem o jogador conhece o alvo e o tipo de conexão psíquica que o jogador tem com ele. Se o alvo souber que o jogador está lançando esta magia, ele pode falhar voluntariamente no teste de resistência, caso queira ser observado.

Conhecimento	Modificador de TR
De segunda mão (você ouviu falar do alvo)	+5
De primeira mão (você conhece o alvo)	+0
Familiar (você conhece bem o alvo)	-5
Conexão	Modificador de TR
Semblante ou foto	-2
Posses ou vestuário	-4
Parte do corpo, mexa de cabelo, pedaço de unha, ou algo do tipo	-10

Se tiver sucesso no teste de resistência, o alvo não é afetado, e o jogador não pode usar esta magia contra o alvo novamente por um período de 24 horas.

Se falhar, a magia cria um sensor invisível a 3 metros do alvo (2 quadrados). O jogador pode ver e ouvir através do sensor como se lá estivesse. O sensor se move com o alvo, permanecendo à distância de 3 metros (2 quadrados) enquanto durar a magia. Uma criatura que possa ver objetos invisíveis, vê o sensor como uma orbe luminosa do tamanho de um punho.

Ao invés de ter como alvo uma criatura, o jogador pode escolher uma localização que tenha visto antes, como sendo o alvo da magia. Quando assim o fizer, o sensor surge no local e não se move.

## Aliado Extra-Planar

6ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador suplica a uma entidade de outro mundo pela sua ajuda. Sendo obrigatório que a entidade seja conhecida do jogador: um deus, um primordial, um príncipe demônio, ou alguma outra existência de poder cósmico. Esta entidade envia um ser celestial, elemental, ou um demônio, que lhe seja leal para ajudar o jogador, fazendo a criatura surgir em um espaço desocupado dentro do alcance. Se o jogador o nome de uma criatura específica, ele pode pronunciar seu nome quando lançar esta magia para solicitar sua ajuda, embora possa vir uma criatura diferente, de todo modo (À escolha do Mestre).

Quando a criatura surge, ela não está sob nenhuma obrigação de agir sob um modo em particular. O jogador pode pedir à criatura para executar um serviço em troca de um pagamento, mas ela não é obrigada a assim o fazer. O pedido requerido pode ser algo simples (voar por sobre um abismo, ou ajudarnos em uma batalha) ou algo complexo (espiar nossos inimigos, ou nos proteger durante nossa incursão dentro da masmorra). O jogador deve ser capaz de se comunicar com a criatura para barganhar pelos seus serviços.

O pagamento pode tomar uma variedade de formas. Um celestial pode requerer uma doação significativa de ouro ou item mágico para um templo aliado, enquanto um demônio pode exigir um sacrifício ou uma parte do tesouro. Algumas criaturas podem trocar seus serviços por uma missão aceita pelo jogador.

Como regra, uma tarefa pode ser medida de acordo com os minutos requeridos, 100 p.o. por minuto. E uma tarefa medida em horas, 1.000 p.o. por hora. E uma medida em dias (máximo de 10 dias) requer 10.000 p.o. por dia. O Mestre pode ajustar esses pagamentos baseado nas circunstâncias sob as quais o jogador lançou a magia. Se a tarefa vai de acordo com o caráter da criatura, o pagamento pode ser dividido pela metade ou mesmo até dispensado. Tarefas não perigosas tipicamente requerem apenas do valor do pagamento sugerido, enquanto que tarefas especialmente perigosas podem requerer uma soma maior. Criaturas raramente aceitam missões obviamente suicidas.

Depois da criatura completar sua tarefa, ou quando a duração serviço acordado se encerrar, a criatura retorna para seu plano de origem depois de se reportar de volta ao jogador, se assim for apropriado para a tarefa e se assim for possível. Se o jogador for incapaz de concordar com o preço pedido pelos serviços da criatura, a criatura imediatamente retorna para seu plano natal.

Uma criatura alistada para se unir ao grupo, conta como membro dele, recebendo os pontos de experiências totais compartilhados.

## Ataque Visual

6ª Nível necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G

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

Enquanto durar a magia, os olhos do jogador se tornam globos negros imbuídos com um poder pavoroso. Uma criatura à escolha do jogador a até 18 metros (12 quadrados) dele, que ele possa ver, deve ter sucesso em um TR de Sabedoria o será afetada por um dos seguintes efeitos à escolha do jogador enquanto durar a magia. Em cada um dos turnos do jogador, até que a magia termine, o jogador pode usar sua ação para ter como alvo outra criatura, mas não pode ter como alvo novamente uma criatura que tenha tido sucesso no teste de resistência contra o lançamento do *Olhar Voraz*.

**Adormecido.** O alvo cai inconsciente. Ele desperta se levar qualquer dano, ou se outra criatura usar sua ação para chacoalhar-lo até que acorde.

**Amedrontado.** O alvo fica assustado para com o jogador. Em cada turno do alvo, ele deve usar uma ação de Corrida e se mover o mais distante do jogador, pela rota mais curta e segura possível, a menos que não haja para onde ir. Se o alvo se mover para um local além de 18 metros (12 quadrados) do jogador, onde não possa mais avistá-lo, o efeito se encerra.

**Doente.** O alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque e teste de atributo. No final de cada turno do alvo, ele pode fazer outro TR de Sabedoria. Se tiver sucesso, o efeito se encerra.

## Banquete de Heróis

6ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma gema encrustada no valor de pelos menos 1.000 p.o. que a magia consome)

**Duração:** Instantâneo

O jogador traz à frente um grande banquete, incluindo magníficas comidas e bebidas. O banquete leva 1 hora para ser consumido e desaparece no final deste tempo. Os efeitos de seu benefício não são ativos até que esta hora tenha acabado. Até 12 criaturas podem participar do banquete.

Uma criatura participante do banquete ganha diversos benefícios. A criatura é curada de todas as doenças e venenos, se torna imune a veneno e a efeitos de medo, e faz todos os TR's de Sabedoria com vantagem. Seus pontos de vida máximos aumentam em 2d10, como também recupera a mesma quantidade de pontos de vida. Esses benefícios duram 24 horas.

## Barreira de Lâminas

6ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador cria uma parede vertical de lâminas afiadas rodopiantes feitas de energia mágica. A parede surge dentro do alcance da magia e dura até o seu final. O jogador pode fazer uma parede em linha reta com 30 metros de comprimento (20 quadrados), 6 metros de altura (4 quadrados), e 1,5m de espessura (1 quadrado); ou uma parede anelar com 18 metros de diâmetro (12 quadrados), 6 metros de altura (4 quadrados), e 1,5m de espessura (1 quadrado). A parede concede ¾ de cobertura para criaturas atrás dela, e seu espaço é considerado terreno acidentado.

Quando uma criatura entra na área da parede pela primeira vez ou inicia seu turno na área, ela deve fazer um TR de Destreza. Se falhar recebe 6d10 de dano cortante; se tiver sucesso, metade do dano.

## Caminhar no Vento

6ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (fogo e água benta)

**Duração:** 8 horas

O jogador e até dez criaturas voluntárias que ele possa ver dentro do alcance assumem uma forma gasosa enquanto a magia durar, com uma aparência de traços de nuvem. Enquanto estiver na forma gasosa, uma criatura ganha deslocamento de voo de 90 metros (60 quadrados) e tem resistência a dano de armas não mágicas. As únicas ações que uma criatura pode fazer nesta forma são as de Corrida ou a de reverter para sua forma normal. Reverter para a forma normal leva 1 minuto, durante este tempo a criatura está incapacitada e não pode se mover. Até o término da magia, uma criatura pode se reverter novamente para a forma gasosa, o que requer 1 minuto de transformação.

Se uma criatura está em forma gasosa e voando quando o efeito se encerra, a criatura desce 18 metros (12 quadrados) por rodada, por 1 minuto até aterrissar, ato feito com total segurança. Se ela não conseguir aterrissar depois de 1 minuto, a criatura entra em queda pela distância que restar até o solo.

## Carne para Pedra

6ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pitada de lima, água e terra)

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

O jogador tenta transformar uma criatura que possa ver dentro do alcance em pedra. Se o corpo do alvo é feito de carne, a criatura deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura fica impedida, devido sua carne começar a endurecer. Se tiver sucesso, a criatura não é afetada.

Uma criatura impedida por esta magia deve fazer outro TR de Constituição no final de cada um dos seus turnos. Se obtiver sucesso contra a magia três vezes, a magia termina, mas se falhar três vezes o alvo é transformado em pedra e fica sujeito à condição petrificado enquanto a magia durar. As falhas ou os sucessos não precisam ser consecutivos; basta tomar nota dos resultados até que o alvo acumule os três resultados, favoráveis ou não.

Se uma criatura for fisicamente quebrada enquanto estiver petrificada, ela sofrerá da deficiência similar se revertida ao estado original.

Se o jogador mantiver sua concentração pelo tempo possível da duração da magia, a criatura é transformada em pedra até que o efeito sobre ela seja removido.

## Círculo da Morte

6ª Nível necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (o pó de uma pérola negra esmagada que valha ao menos 500 p.o.)

**Duração:** Instantâneo

Uma esfera de energia negativa ondula em um raio esférico de 18 metros (12 quadrados) a partir de um ponto dentro do alcance. Cada criatura na área deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo recebe 8d6 de dano necrótico, ou metade se tiver sucesso.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou superior, o dano aumenta em 2d6 para cada nível acima do 6º.

## Contingência

6ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** Jogador

**Componentes:** V, G, M (uma estatueta do próprio jogador esculpida em marfim e decorada com gemas que valham ao menos 1.500 p.o.)

**Duração:** 10 dias

O jogador escolhe uma magia de 5º nível ou menor que ele possa lançar, que tenha o tempo de lançamento de 1 ação, e que tenha como alvo o próprio jogador. O jogador lança a magia escolhida – chamada como magia contingente – como parte do lançamento da magia *contingência*, gastando ambos espaços de magia, porém a magia contingente não surte efeito no momento, ao invés disso, ela tem efeito quando uma certa circunstância ocorrer. O jogador descreve a circunstância em que as duas magias serão lançadas. Por exemplo, uma magia *contingência* lançada com *respirar sob a água* pode estipular que o *respirar sob a água* tenha efeito quando o jogador estiver submerso em água ou líquido similar.

A magia contingente tem efeito imediato após a circunstância se apresentar em sua primeira vez, mesmo que o jogador não queira lançá-la, e então a *contingência* se encerra.

A magia contingente apenas surte efeito no jogador, mesmo que normalmente tenha efeito sobre outros alvos. O jogador pode usar apenas uma magia *contingência* de cada vez. Se o jogador lançar esta magia novamente, o efeito da outra magia *contingência* sobre o jogador se encerra. Também, a magia *contingência* termina seu efeito sobre o jogador se o componente material não mais estiver com ele.

## Corrente de Relâmpagos

6ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pouco de pele, um pedaço de âmbar, ou vidro, ou um bastão de vidro; e três pregos de prata)

**Duração:** Instantâneo

O jogador cria um arco de luz elétrica que golpeia um alvo à sua escolha que ele possa ver dentro do alcance da magia. Três raios então ricocheteiam para outros três alvos a partir do alvo inicial, cada alvo deve estar à nove metros (6 quadrados) do alvo inicial. O alvo pode ser uma criatura ou objeto e pode ser alvo de apenas um dos raios.

O alvo deve fazer um TR de Destreza. O alvo recebe 10d8 de dano elétrico em caso de falhar ou metade do dano em caso de sucesso.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou maior, o raio ricocheteia para um alvo adicional para cada nível acima do 6º.

## Criar Morto-Vivo

6ª Nível necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pote de barro com areia de cemitério, um pote de barro cheio de água salobra, e uma pedra de ônix negra para cada corpo, que valha ao menos 150p.o.)

**Duração:** Instantâneo

O jogador só pode lançar esta magia à noite. Ele escolhe até três corpos humanoides de tamanho Médio ou Pequeno dentro do alcance. Cada corpo se torna um carniçal sob o controle do jogador (o Mestre tem as estatísticas de jogo desta criatura.)

Como uma ação bônus em cada um do seu turno, o jogador pode comandar mentalmente qualquer criatura que tenha sido animada por ele através desta magia, e que esteja a até 36 metros (24 quadrados) dele(se o jogador controlar múltiplas criaturas, o jogador pode comandar uma ou todas elas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma delas). O jogador decide que ação a criatura irá fazer e para onde ela irá se mover na próxima rodada, ou pode apenas emitir um comando geral, como o de guardar uma câmara ou corredor em particular. Se o jogador não emitir nenhum comando a criatura apenas se defende contra criaturas hostis. Uma vez dada a ordem, a criatura continua a segui-la até que sua tarefa esteja terminada.

A criatura está sob controle do jogador por 24 horas, depois disto ela para de obedecer qualquer comando que o jogador a tenha dado. Para manter o controle da criatura por mais 24 horas, o jogador deve lançar esta magia novamente sobre a criatura antes que o primeiro período de 24 horas se encerre. O uso assim desta magia reafirma o controle do jogador sobre até 3 criaturas que ele tenha animado com esta magia, ao invés de animar novos corpos.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível, ele pode animar ou reafirma o controle sobre quatro carniçais. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 8º nível, ele pode animar ou reafirma o controle sobre cinco carniçais, dois carneçais ou duas aparições. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 8º nível, ele pode animar ou reafirma o controle sobre seis carniçais, três carneçais, três aparições, ou duas múmias.

**Cura***6ª Nível Evocação***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)**Componentes:** V, G**Duração:** Instantâneo

O jogador escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance. Uma onda de energia positiva percorre através da criatura, fazendo com que ele recupere 70 pontos de vida. Esta magia também encerra Cegueira, Surdez, e qualquer doença que esteja afetando o alvo. Esta magia não tem efeito sobre construtos ou mortos vivos.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou maior, a quantidade de pontos de vida recuperados aumenta em 10 para cada nível acima do 6º.

**Dança Irresistível de Otto***6º Nível Encantamento***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)**Componentes:** V**Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

O jogador escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia. O alvo começa a dançar, no local onde está, uma dança cômica. Remexendo, batendo os pés e saltando durante a duração da magia. Criaturas que não possam ser enfeitiçadas são imunes a esta magia.

Uma criatura que dance deve usar todo seu movimento para dançar sem sair do espaço que ocupa e tem desvantagem nos TR's de Destreza e nos ataques. Enquanto o alvo for afetado por esta magia, outras criaturas tem vantagem nas jogadas de ataque contra ele. Com uma ação, o alvo dançarino pode fazer um TR de Sabedoria para retomar o controle. Em caso de sucesso, a magia é encerrada.

**Desintegrar***6º Nível Transmutação***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)**Componentes:** V, G, M (um imã e um punhado de poeira)**Duração:** Instantâneo

Um pequeno raio verde sai da ponta do dedo indicador do jogador até um alvo que ele possa ver dentro do alcance. O alvo pode ser uma criatura, um objeto, ou uma criação de força mágica, como uma parede criada pela *parede de força*.

Uma criatura que seja alvo desta magia deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, o alvo recebe 10d6 + 40 de dano de força. Se o dano reduzir seus pontos de vida para 0, o alvo é desintegrado.

Uma criatura desintegrada e tudo que ela estiver carregando, exceto itens mágicos, são reduzidos a uma fina poeira cinza. A criatura pode retornar à vida somente por meios de uma *ressurreição verdadeira*, ou pela magia *desejo*.

A magia automaticamente desintegra um objeto não mágico, ou uma criação de força mágica, de tamanho Grande ou menor. Se o alvo for um objeto não mágico, ou uma criação de força mágica, de tamanho Enorme ou maior, a magia desintegra uma porção equivalente a um cubo de 3 metros (2x2 quadrados). Itens mágicos não são afetados por esta magia.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou superior, o dano aumenta em 3d6 para cada nível acima do 6º.

**Doença Plena***6ª Nível Necromancia***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)**Componentes:** V, G**Duração:** Instantâneo

O jogador solta uma doença virulenta na criatura que possa ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um TR de Constituição. Em caso de falha, ele recebe 14d6 de dano necrótico, ou metade do dano em caso de sucesso. O dano não pode reduzir os pontos de vida do alvo para abaixo de 1. Se o alvo falhar no TR, seus pontos de vida máximos são reduzidos por 1 hora na quantidade equivalente ao dano necrótico recebido. Qualquer efeito que remova uma doença permitirá que os pontos de vida máximos retornem ao normal antes do final deste tempo.

**Encontrar o Caminho***6º Nível Adivinhação***Tempo de lançamento:** 1 minuto**Alcance:** O Jogador

**Componentes:** V, G, M (um kit de ferramentas de adivinhação – tais como ossos, galhos de marfim, cartas dentes, ou runas entalhadas; búzios de uma maneira geral, que valham ao menos 100 p.o. e um objeto da localização que o jogador pretende encontrar)

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

Esta magia permite o jogador encontrar a rota física mais curta e direta a uma localização específica, que seja do mesmo plano do jogador. Se o jogador nomear uma localização em outro plano de existência, ou uma localização móvel (como um forte que se move), ou uma localização que não seja específica (como o “covil do dragão verde”) a magia falha.

Enquanto a magia durar, bem como o quanto o jogador se mantiver no mesmo plano de existência da localização, o jogador sabe o quão distante está e em qual direção se encontra. Enquanto o jogador estiver seguindo para o caminho desejado, toda vez que for apresentado a uma escolha de rota em seu percurso, o jogador automaticamente determina qual o caminho mais curto e direto (mas não necessariamente o caminho mais seguro) para chegar ao seu destino.

**Esfera Gélida de Otiluke***6ª Nível evocação***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 90 metros (60 quadrados)**Componentes:** V, G, M (uma pequena esfera de cristal)**Duração:** Instantâneo

Uma orbe glacial de energia congelante irrompe da ponde dos dedos do jogador para um ponto à escolha dele dentro do alcance, onde ela explode em um raio esférico de 18 metros (12 quadrados). Cada criatura na área deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura recebe 10d6 de dano de gelo. Se tiver sucesso, recebe metade do dano.

Se o globo atingir um corpo de água ou um corpo líquido que seja formado principalmente de água (não incluindo criaturas à base de água) a magia congela o líquido em uma profundidade de 15cm sobre uma área de 9m². Este gelo dura por 1 minuto. Criaturas que estiverem nadando na superfície da área congelada ficam presas no gelo. Uma criatura presa pode usar uma ação para fazer um teste de Força contra a CD do teste de resistência à magia do jogador para que possa se libertar.

O jogador pode evitar lançar o globo depois de completar a magia, se assim desejar. Um pequeno globo do tamanho aproximado de uma pedra de funda, fria ao toque, surge na mão do jogador. Em qualquer momento, o jogador ou uma criatura a quem ele tenha dado o globo pode lança-lo (em um alcance de 12 metros – 8 quadrados) ou arremessá-lo com uma funda (alcance normal da funda). O globo se estilhaça no impacto, com os mesmo efeitos que o lançamento normal causaria. O jogador também pode fazer com que o globo seja lançado sem se estilhaçar. Depois de 1 minuto, se o globo já não tiver sido estilhaçado, ele explode.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 6º.



## Globo de Invulnerabilidade

6ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (3 metros - 2 quadrados - de raio a partir dele)

**Componentes:** V, G, M (um vidro ou um cristal perolado que se estilhaça quando a magia se encerra)

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

Um barreira imóvel, que emana um brilho suave, surge em um raio de 3 metros (2 quadrados) a partir do jogador.

Quaisquer magias de 5º nível ou menor lançadas de fora da barreira não podem afetar criaturas ou objetos dentro dela, mesmo se a magia estiver utilizando o espaço de uma magia de nível maior. As magias podem usar criaturas e objetos dentro da barreira como alvos, mas não possuem efeito sobre eles. Similarmente, a área com barreira é excluída de áreas afetadas por tais magias.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou superior, a barreira bloqueia magias de um nível a mais para cada nível acima do 6º.

## Ilusão Programada

6ª Nível Ilusão

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 60 metros (40 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pouco de velo e pó de jade que valha ao menos 25 p.o.)

**Duração:** Até ser dissipado

O jogador cria uma ilusão de um objeto, uma criatura, ou algum outro fenômeno visível dentro do alcance, quando uma condição específica ocorrer. A ilusão é até então imperceptível, e não pode ser maior do que um cubo de 9 metros (6 quadrados). E o jogador decide quando lança a magia, como a ilusão irá se comportar e que tipo de som ela irá produzir. Este comportamento escolhido pode durar até 5 minutos.

Quando a condição que o jogador especificou ocorre, a ilusão surge no plano existencial e interage da maneira que o jogador descreveu. Uma vez que a ilusão termine sua interação, ela desaparece e permanece adormecida durante 10 minutos. Depois deste tempo, a ilusão pode ser ativada novamente.

A condição de gatilho pode ser tão simples ou detalhada quanto o jogador desejar, embora deva ser baseada em condições audíveis ou visuais que devem ocorrer a até 9 metros (6 quadrados) da área. Por exemplo, o jogador pode criar uma ilusão de si mesmo para surgir e prevenir outros que tentem abrir uma porta com armadilhas, ou pode colocar uma ilusão ser ativada somente quando uma criatura diz a senha ou frase correta.

Interação física com a imagem revela que se trata de uma ilusão, já que coisas podem passar através dela. Uma criatura que use sua ação para examinar a imagem pode determinar que se trata de uma ilusão com um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência à magia do jogador. Se deste modo uma criatura discernir que se trata de uma ilusão, a criatura pode ver através dela, e qualquer barulho feito pela ilusão soa vazia e irreel para a criatura.

## Invocação Instantânea de Drawmij

6ª Nível conjuração (ritual)

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma safira que valha ao menos 1.000 p.o.)

**Duração:** Até ser dissipado

O jogador toca uma objeto pesando 4,5kg ou menos cuja dimensão seja de 1,8m ou menos. Esta magia deixa uma marca invisível sobre a superfície e invisivelmente deixa inscrito o nome do item na safira que o jogador usou como componente material. Cada vez que o jogador lançar esta magia lançar esta magia, ele deve usar uma diferente safira.

Em qualquer momento após isto o jogador pode usar sua ação para pronunciar o nome do item e esmagar a safira. O item surge instantaneamente na mão do jogador, independentemente da distância física ou planar, e a magia se encerra.

Se outra criatura estiver segurando ou carregando o item, esmagar a safira não traz o item ao personagem, ao invés disso o jogador tem o conhecimento sobre qual criatura está em posse do objeto e aproximadamente onde a criatura está localizada no momento.

*Dissipar magia* ou um efeito similar aplicado com sucesso sobre a safira encerra o efeito da magia.

## Invocar Feérico

6ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador invoca uma criatura feérica de nível de desafio 6 ou menor, ou um espírito feérico que toma a forma de uma besta de nível de desafio 6 ou menor. Ele surge em um espaço desocupado que o jogador possa ver dentro do alcance. A criatura feérica desaparece quando atingir 0 pontos de vida ou quando a magia se encerrar.

O ser feérico é amigável ao jogador e aos seus companheiros enquanto a magia durar. O jogador rola a iniciativa para o ser feérico, o qual possui seu próprio turno. Ele obedece qualquer comando verbal que o jogador anuncie para ele (nenhuma ação é requerida do jogador), desde que esses comandos não violem o alinhamento do ser feérico. Se o jogador não emitir nenhum comando para o ser feérico, ele se defende de criaturas hostis, do contrário não faz ações.

Se a concentração do jogador for quebrada, o ser feérico não desaparece. Ao invés disso, o jogador perde o controle sobre o ser feérico, e ele se torna hostil para o jogador e seus aliados, e pode atacá-los. Um ser feérico descontrolado não pode ser dispensado pelo jogador, e desaparece 1 hora após o jogador o ter invocado.

O Mestre possui as estatísticas do ser feérico.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou superior, o nível de desafio aumenta em 1 para cada nível acima do 6º.

## Mover Terra

6ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma lâmina de ferro e uma pequena bolsa contendo uma mistura de solos – barro, marga e areia)

**Duração:** Concentração, dura até 2 horas

O jogador escolhe uma área de um terreno não maior do que 12 metros em seu lado (8 quadrados). O jogador pode moldar lama, areia, ou barro na área, da maneira que desejar enquanto a magia durar. O jogador pode elevar ou rebaixar a elevação da área, criar ou preencher uma trincheira, criar ou desnivelar uma parede, ou formar um pilar. A extensão de tais mudanças não pode metade da dimensão mais larga da área. Logo, se o jogador afeta uma área de 12m² ele pode criar um pilar de até 6 metros de altura (4 quadrados), aumentar ou diminuir a elevação da área em até 6 metros (4 quadrados), cavar ou encher uma trincheira com até 6 metros de profundidade (4 quadrados), e assim por diante. Levam 10 minutos para que essas mudanças se completem.

No final de cada 10 minutos que o jogador gastou se concentrando na magia, ele pode escolher uma nova área do terreno para afetar.

Devido à transformação do terreno ocorrer e forma lenta, criaturas na área não podem normalmente ser presas ou machucadas pelo movimento do solo.

Esta magia não pode manipular pedras naturais ou construções de pedra. Rochas e estruturas se ajustam para se acomodar ao novo terreno. O modo como o jogador moldar o terreno pode deixar a estrutura instável, fazendo com que ela possa entrar em colapso.

Similarmente, esta magia não afeta diretamente o crescimento de plantas. A terra movida carrega as plantas junto com ela.

## Muralha de Espinhos

6ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um punhado de espinhos)

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

O jogador cria uma parede resistente, flexível, de moita emaranhada e encrespada com espinhos afiados. A parede surge dentro do alcance em uma superfície sólida e permanece pela duração da magia. O jogador escolhe fazer a parede com até 18 metros (12 quadrados) de comprimento, 3 metros (2 quadrados) de altura, e 1,5m (1 quadrado) de espessura, ou um círculo que tenha 6 metros (4 quadrados) de diâmetro e 6 metros (4 quadrados) de altura, e 1,5m (1 quadrado) de espessura. A parede bloqueia a linha de visão.

Quando uma parede surge, cada criatura dentro da área deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, uma criatura recebe 7d8 de dano perfurante, ou metade se tiver sucesso.

Uma criatura pode se mover através da parede, embora de modo lento e doloroso. Para cada 1,5m (1 quadrado) que a criatura gastar atravessando, ela gasta 6 metros (4 quadrados) do seu movimento. Além disso, a primeira vez que uma criatura entrar na parede no turno ou terminar o turno dentro dela, a criatura deve fazer um TR de Destreza. Ela recebe 7d8 de dano cortante se falhar no teste, ou metade do dano se tiver sucesso.

**Em Níveis Superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º ou superior, ambos tipos de dano aumentam em 1d8 para cada nível acima do 6º.

## Muralha de Gelo

6ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pequeno pedaço de quartzo)

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

O jogador cria uma parede de gelo em uma superfície sólida dentro do alcance. O jogador pode moldá-la como um domo hemisférico ou uma esfera com um raio de até 3 metros (2 quadrados), ou pode moldar a superfície plana em até 10 painéis de 3x3 metros (2x2 quadrados). Cada painel deve estar contíguo a outro painel. De qualquer forma, a parede possui 30cm de espessura, e permanece pela duração da magia.

Se a parede atravessar o espaço de uma criatura quando ela surgir, a criatura é empurrada para um dos lados da parede (à escolha do jogador) e deve fazer um TR de Destreza. Se falhar a criatura recebe 10d6 de dano de gelo, ou metade se tiver sucesso.

A parede é um objeto que pode ser danificado e assim rompido. Ela tem CA 12 e 30 pontos de vida para cada seção de painel de 3 metros (2 quadrados), e tem vulnerabilidade a danos de fogo. Reduzindo uma seção de 3 metros (2 quadrados) a 0 pontos de vida a destrói, deixando para trás uma camada de ar gélido suspenso no ar no espaço que a parede ocupava. Uma criatura se movendo pela primeira vez em seu turno através da camada de ar gélido deve fazer um TR de Constituição. Esta criatura recebe 5d6 de dano de gelo se falhar, ou metade se tiver sucesso.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou superior, o dano da parede causado quando ela surge aumenta em 2d6, e o dano por passar através da camada de ar gélido aumenta em 1d6 para cada nível acima do 6º.

## Palavra de Recordação

6ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 1,5m (1 quadrado)

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

O jogador e até 5 criaturas voluntárias a até 1,5m dele (1 quadrado), se teleportam instantaneamente para um santuário previamente designado. O jogador e qualquer criatura que se teleporte com ele, surge no espaço desocupado mais próximo do ponto que o jogador designou quando preparou seu santuário (ver abaixo). Se o jogador lançar esta magia sem primeiro preparar um santuário, a magia não surte efeito.

Para criar um santuário previamente designado, o jogador deve ao lançar esta magia dentro de uma localização, tal como um templo, dedicado, ou fortemente conectado, ao Deus dele. Se o jogador tentar lançar esta magia desta maneira em uma área que não seja dedicada à sua divindade, a magia não tem efeito.

## Portão Arcano

6ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 150 metros (100 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador cria portais de teleporte conectados que permanecem abertos até o término da magia. O jogador escolhe dois pontos no chão que ele possa ver, um ponto a até 3 metros (2 quadrados) do jogador e outro ponto a até 150 metros (100 quadrados) do jogador. Um portal circular, de 3 metros de diâmetro (2 quadrados), abre-se em cada ponto. Se o portal se abrir em um espaço ocupado por uma criatura, a magia falha, e o lançamento é perdido.

Os portais são dois anéis brilhantes, envoltos de névoa, pairando a alguns centímetros do chão e perpendiculares ao ponto escolhido. O anel é visível apenas de um lado (à escolha do jogador), lado esse funcional como portal.

Qualquer criatura ou objeto que entre pelo portal sai pelo outro, como se eles estivessem adjacentes; passar através de um portal pelo lado não visível, não surte efeito. A névoa que preenche cada portal é opaca e bloqueia a visão através dela. No turno do jogador, ele pode usar uma ação bônus para girar os anéis, fazendo com que a face ativa do portal fique em diferentes direções.

## Proibição

6ª Nível abjuração (ritual)

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** Toques

**Componentes:** V, G, M (uma borrifada de água benta, incenso raro, e pó de rubi que valha ao menos 1.000 p.o)

**Duração:** 1 dia

O jogador cria uma proteção contra travessia mágica, que protege até 12.000 metros (8000 quadrados) de área plana, por 9 metros (6 quadrados) de altura, acima do chão. Pela duração da magia, criaturas não podem se teleportar dentro da área ou usar portais, como os criados pela magia portal, para entrar na área. A magia protege a área contra travessia planar, e portanto evita que criaturas acessem a área por meios do Plano Astral, Plano Etéreo, Agrestia das fadas, Pendor das Sombras, ou a magia de *Transferência Planar*.

Em adição, esta magia causa dano em certos tipos de criaturas que o jogador escolher quando lançar a magia. Ele escolhe um ou mais dos tipos seguintes: celestial, elemental, feérico, demônio, e morto vivo. Quando uma criatura escolhida entra na área da magia pela primeira vez no turno dela, ou começa o turno dentro da área, a criatura recebe 5d10 de dano radiante ou necrótico (à escolha do jogador quando ele lança a magia).

Quando o jogador lança esta magia, ele pode criar uma senha. Uma criatura que fale a senha quando entrar na área não recebe dano da magia.

A área da magia não pode sobrepor uma área de outra magia *proibição*. Se o jogador lançar *proibição* todos os dias, durante 30 dias, no mesmo local, a magia dura até ser dissipada, e os componentes materiais são consumidos no último lançamento da magia.

## Proteger Fortalezas

6ª Nível abjuração

**Tempo de lançamento:** 10 minuto

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (incenso em brasa, uma pequena quantidade de enxofre e óleo, um fio laçado, uma pequena quantidade de sangue de um Tribulo Brutal, e um pequeno bastão de prata que valha ao menos 10 p.o.)

**Duração:** 24 horas

O jogador cria uma guarda que protege até 225 metros distribuídos em metros quadrados (150 quadrados distribuídos) pelo chão (uma área de 15m<sup>2</sup>, (10 quadrados ao <sup>2</sup>) ou cem espaços de 1,5m<sup>2</sup> (100 quadrados) ou vinte e cinco espaços de 3m<sup>2</sup> (25 espaços de 2x2 quadrados). A área guardada pode ter até 6 metros de altura (4 quadrados), e ter a forma que o jogador desejar. O jogador pode guardar diversos depósitos de um forte, dividindo a área através deles, contanto que o jogador possa andar em cada área contígua enquanto estiver lançando a magia.

Quando o jogador lança esta magia, ele pode especificar indivíduos que não serão afetados por um ou toso os efeitos escolhidos por ele. O jogador também pode especificar uma senha para isso, que quando falada em tom alto, faz com que pronunciante fique imune a estes efeitos.

*Proteger Fortalezas* cria os seguintes efeitos na área guardada

**Corredores.** Névoa preenche todos os corredores guardados, fazendo deles uma área de ocultação total. Em adição, para cada intersecção ou passagem bifurcada que ofereça uma escolha de direção, há uma chance de 50% que uma outra criatura que não o jogador acredite que está indo para uma direção oposta à escolhida.

**Portas.** Todas as portas na área guardada são magicamente trancadas, como se seladas pela magia tranca arcana. Em adição, o jogador pode cobrir até 10 portas com uma ilusão (equivalente a função do objeto ilusório da magia *ilusão menor*) para fazer com que ela pareçam como uma extensão da seção das paredes.

**Escadas.** Teias preenchem todas as escadas na área guardada do chão ao teto, bem como a magia *teia*. Essas teias crescem novamente em 10 minutos se forem queimadas ou rasgadas enquanto a *proteção e vigilância* durar.

**Outros Efeitos da Magia.** O jogador pode escolher um dos seguintes efeitos mágicos na área guardada do forte.

- Colocar *luzes dançantes* em quatro corredores. O jogador pode designar um padrão simples que a luzes repitam enquanto a magia durar.
- Colocar *boca mágica* em duas localizações.
- Colocar *nuvem fedorenta* em duas localizações. Os vapores surgem em lugares escolhidos pelo jogador, eles retornam em 10 minutos se dispersos pelo vento enquanto a magia durar.
- Colocar uma constante *rajada de vento* em um corredor ou sala.
- Colocar *sugestão* em uma localização. O jogador seleciona uma até 1,5m (1 quadrado), e qualquer criatura que entrar ou passar pela área recebe a sugestão mentalmente.

A área inteira guardada irradia magia. Um dissipar magia lançado sobre um efeito específico, remove com sucesso apenas o efeito em particular.

O jogador pode tornar permanentemente uma área guardada e protegida lançando esta magia todos os dias durante um ano.

## Raio de Sol

6ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (uma linha de 18 metros – 12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma lente de aumento)

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

Um raio de luz brilhante irradia da mão do jogador em uma linha longa de 1,5m de largura (1 quadrado) por 18 metros de comprimento (12 quadrados). Cada criatura na linha deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, uma criatura recebe 6d8 de dano radiante e fica cego até o próximo turno do jogador. Se tiver sucesso, leva metade do dano e não fica cega pela magia. Mortos vivos e limos tem desvantagem no teste de resistência.

O jogador pode criar uma nova linha radiante, como uma ação, em qualquer turno, até que a magia acabe.

Enquanto durar a magia, uma partícula de brilho radiante brilha na mão do jogador. Ela emana luz intensa em um raio de 9 metros (6 quadrados) e penumbra em um raio adicional de 9 metros (6 quadrados) além da luz intensa. Esta luz é considerada luz do sol.

## Recipiente Arcano

6ª Nível necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** O Jogador

**Componentes:** V, G, M (uma gema, cristal, relicário, ou outro tipo de recipiente ornamental que valha ao menos 500 p.o.)

**Duração:** Até ser dissipado

O corpo do jogador cai em um estado catatônico à medida que sua alma o deixa e adentra no recipiente usado como componente da magia. Enquanto alma do jogador habita o recipiente, ele está consciente do que o rodeia, como se estivesse no espaço ocupado pelo recipiente. O jogador não pode se mover ou usar reações. A única ação que o jogador pode fazer é projetar sua alma para até 30 metros (20 quadrados) fora do recipiente ou retornar para seu corpo vivente (encerrando assim a magia) ou tentar possuir um corpo humanoide.

O jogador pode tentar possuir um humanoide a até 30 metros (20 quadrados) que ele possa ver (criaturas protegidas por *proteção contra o mal e o bem*, ou *círculo mágico* não podem ser possuídas). O alvo deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, a alma do jogador se move para dentro do corpo do alvo, e a alma do alvo fica aprisionada no recipiente. Se tiver sucesso, o alvo resista às tentativas de possessão, e o jogador não pode tentar possuí-lo novamente pelas próximas 24 horas.

Uma vez que o jogador tenha possuído o corpo da criatura, ele tem controle sobre ela. As estatísticas de jogo do jogador são substituídas pelas estatísticas da criatura, embora o jogador mantenha seu alinhamento e seus atributos de Inteligência, Sabedoria e Carisma. O jogador conserva os benefícios das suas características de classe. Se o alvo tiver qualquer nível de classe, o jogador pode usar de qualquer uma de suas características de classe.

Enquanto isso, a alma da criatura possuída pode perceber o entorno do recipiente usando de seus próprios sentidos, mas não pode se mover ou fazer ações em absoluto.

Enquanto estiver possuindo um corpo, o jogador pode usar sua ação para retornar do seu corpo hospedeiro para o recipiente, caso ele esteja a até 30 metros (20 quadrados) do jogador, retornando assim a alma da criatura para seu corpo original. Se o corpo hospedeiro morrer enquanto o jogador estiver dentro dele, a criatura morre e o jogador deve fazer um TR de Carisma contra sua própria CD de conjuração. Se tiver sucesso, o jogador retorna ao recipiente, se ele estiver a até 30 metros (20 quadrados), do contrário, o jogador morre.

Se o recipiente for destruído ou a magia for encerrada, a alma do jogador retorna imediatamente para seu corpo. Se o corpo do jogador estiver a mais do que 30 metros de distância (20 quadrados), ou se o corpo do jogador estiver morto quando tentar retornar, o jogador morre. Se a alma de outra criatura estiver no recipiente quando ele for destruído, a alma da criatura retorna para seu corpo, se o corpo estiver vivo e a até 30 metros da criatura (20 quadrados). Do contrário, a criatura morre.

Quando a magia termina, o recipiente é destruído.

### Sugestão em Massa

*6º Nível Encantamento*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma língua de cobra e ou um bocado de favo de mel, ou uma gota de azeite)

**Duração:** 24 horas

O jogador sugere um curso de atividade (limitado a uma sentença ou duas) e magicamente influencia até 12 criaturas que o jogador possa ver dentro do alcance da magia, e que possam escutá-lo e entendê-lo. Criaturas que não possam ser enfeitiçadas são imunes a este efeito. A sugestão deve ser algo que de modo que soe como uma ação razoável. Pedir a uma criatura para se golpear, lançar-se a à ponta de uma lança, matar-se, ou fazer algo que seja obviamente prejudicial, automaticamente faz com que ela negue o efeito da magia.

Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Em caso de falha, o alvo manterá o curso da ação sugerida o melhor que puder. O curso da ação sugerida pode permanecer pela duração inteira da magia. Se a atividade sugerida puder ser completada em um período curto de tempo, a magia encerra quando o alvo terminar o que foi pedido para fazer. O jogador também pode especificar condições que servirão como gatilho para uma ação em especial durante a duração da magia. Por exemplo, o jogador pode sugerir que um grupo de soldados entregue todo o seu dinheiro ao primeiro mendigo que encontrarem. Se a condição não ocorrer antes da magia terminar, a atividade não será feita.

Se o jogador ou um de seus aliados machucar o alvo durante a duração da magia, o efeito da magia é encerrado para aquele alvo.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível, a duração passa a ser de 10 dias; quando usado um espaço de uma magia de 8º nível, a duração é de 30 dias; e quando usado um espaço de uma magia de 9º nível, a duração é de 1 ano e 1 dia.

### Teletransporte por Árvores

*6º Nível conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 rodada

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

### Visão da Verdade

*6º Nível Adivinhação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma pomada para os olhos que custe ao menos 25 p.o., feita de pós de cogumelo, açafraão e gordura, consumidos pela magia)

**Duração:** 1 hora

Esta magia concede a uma criatura que o jogador a habilidade de ver as coisas como elas realmente são. Até o fim da magia, a criatura possui visão verdadeira, percebe portas secretas escondidas por magia, e pode enxergar dentro do Plano Etéreo, tudo dentro de um alcance de 36 metros (24 quadrados)



## Bola de Fogo Controlável

7º Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma pequena bola de estrume de morcego e enxofre)

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

Um raio de luz amarela irrompe em um lampejo do dedo indicador do jogador, e se concentra em um ponto escolhido por ele dentro do alcance da magia na forma de uma pérola brilhante. Quando a magia se encerrar, seja porque a concentração do jogador foi quebrada, seja porque ele mesmo decidiu encerrá-la, a pérola expande-se com um som baixo de um estrondo até detonar em uma explosão de chamas que alcança mesmo os cantos do ambiente, como quinas. Cada criatura dentro de um raio esférico de 6 metros, centrado no ponto da pérola, deve fazer um TR de Destreza. Uma criatura recebe dano de fogo igual ao total de dano acumulado (ler abaixo) em caso de falha, ou metade do dano em caso de sucesso.

A base de dano da magia é de 12d6. Se no final do turno do jogador a pérola ainda não for detonada, o dano aumenta em 1d6.

Se a pérola brilhante for tocada antes deste intervalo, a criatura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar a magia se encerra imediatamente, fazendo com que a pérola se irrompa em chamas. Em caso de sucesso, a criatura pode lançar a pérola a até 12 metros (8 quadrados). Quando acerta uma criatura ou um objeto sólido, a magia se encerra, e a pérola explode.

O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 8º nível ou superior, a base de dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 7º.

## Dedo da Morte

7º Nível Necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

O jogador lança uma energia negativa que visa uma criatura que o jogador possa ver dentro do alcance da magia, causando à criatura uma dor lancinante.

O alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, recebe 7d8 +30 de dano necrótico, ou metade se tiver sucesso.

Um humanoide morto por esta magia ergue-se no começo do próximo turno do jogador com um zumbi, que fica permanentemente sob o comando do jogador, seguindo as ordens verbais do jogador com as melhores habilidades que possuir.

## Espada de Mordenkainen

7º Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma miniatura de uma espada de platina com o cabo e empunhadura de zinco e cobre, num valor de 250 p.o.)

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

O jogador cria uma espada de força, de formato plano que paira dentro do alcance e dura até o fim da magia. Quando a espada aparece, você faz um ataque corpo a corpo de magia contra um alvo de sua escolha a 1,5 metros da espada. Se acertar, o alvo leva 3d10 de dano de energia. Até a magia acabar, você pode usar sua ação bônus em cada um de seus turnos para mover a espada até 6 metros para um local que você possa ver e repetir este ataque contra o mesmo alvo ou um diferente.

## Cubo de Energia

7º Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 30 metros (20 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (rubi pulverizado que valha ao menos 1.500 p.o.)

**Duração:** 1 hora

Uma prisão em forma de cubo, imóvel e invisível, feita de uma energia mágica, surge na área escolhida pelo jogador dentro do alcance. A prisão pode ser uma jaula, ou uma caixa sólida, como o jogador preferir.

Uma prisão no formato de uma jaula pode ter até 6 metros (4 quadrados) de cada lado, e tem suas barras com espessuras de 1,2cm de diâmetro, e cada barra se distancia uma da outra a uma distância de também 1,2cm.

Uma prisão no formato de uma caixa pode ter até 3 metros (2 quadrados) em cada lado, criando uma barreira sólida que impede que qualquer matéria passe através dela, e bloqueia qualquer magia lançado de dentro ou de fora.

Quando o jogador lança esta magia, qualquer criatura que esteja completamente dentro da área da prisão fica confinada. Criaturas que ficarem apenas parcialmente na área, ou que sejam grandes demais para caberem completamente dentro da prisão, são empurradas para fora da prisão a partir do centro da área até que estejam completamente fora da área.

Uma criatura dentro da prisão não pode deixá-la por meios não mágicos. Se a criatura usar teleporte ou outro meio de viagem extraplanar para deixar a prisão, ele primeiro deve fazer um TR de Carisma. Se tiver sucesso, a criatura da magia em particular para deixar a prisão. Se falhar, a criatura não pode sair da prisão e perde o uso da magia ou seu efeito. A prisão também se estende dentro do Plano Etéreo, bloqueando assim viagens etéreas.

Esta magia não pode ser dissipada por *dissipar magia*.

## Forma Etérea

7º Nível Transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O Jogador

**Componentes:** V, G

**Duração:** Dura até 8 horas

O jogador entra nas fronteiras da região do Plano Etéreo, na área que se sobrepõe com seu plano atual. O jogador permanece nas Fronteiras Etéreas enquanto a magia durar ou até o jogador usar sua ação para dissipar a magia. Neste período, o jogador pode se mover para qualquer direção. Se o jogador se mover para cima ou para baixo, cada movimento (ou quadrado) conta como um movimento extra (ou um quadrado a mais). O jogador pode ver e ouvir o seu plano de origem, porém tudo tem aspecto acinzentado, e o jogador não pode ver a mais do que 18 metros (12 quadrados).

Enquanto estiver no Plano Etéreo, o jogador somente pode afetar e ser afetado por criaturas neste mesmo plano. Criaturas que não estão no Plano Etéreo não podem perceber e nem interagir com o jogador, a menos que uma habilidade especial ou uma magia dê à criatura habilidade para tanto.

O jogador ignora todos os efeitos e objetos que não estejam no Plano Etéreo, o que permite que o jogador se mova através de objetos perceptíveis no plano seu originário.

Quando a magia se encerra o jogador retorna para seu plano de origem no exato ponto atualmente ocupado. Se o ponto estiver sendo ocupado por uma criatura ou um objeto sólido, o jogador é imediatamente movido para um espaço desocupado, que possa ser ocupado, e recebe dano de força equivalente ao dobro para cada passo dado, o jogador deve calcular da seguinte forma: 10 pontos de dano para cada 1,5m (1 quadrado) que foi forçado a se mover. A magia não tem efeito se o jogador a lançar enquanto estiver no Plano Etéreo ou em um plano que não faça fronteira com o Plano Etéreo, como um dos Planos Exteriores.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 8º nível ou superior, o jogador pode ter como alvo até 3 criaturas voluntárias (incluindo o próprio jogador) para cada nível acima do 7º. As criaturas devem estar a até 3 metros (2 quadrados) do jogador quando o mesmo lançar a magia.

## Inverter a Gravidade

7º Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 30 metros (20 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um imã e limalhas de ferro)

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

Esta magia inverte a gravidade em um cilindro com um raio de 15 metros (10 quadrados), por 30 metros de altura (20 quadrados), centrado em um ponto dentro do alcance. Todas as criaturas e objetos que não estiverem de algum modo presos ao chão, "caem" para cima e atingem o topo da área quando o jogador lança esta magia. Uma criatura pode fazer um TR de Destreza para se segurar a um objeto fixo, o qual ela possa alcançar, evitando assim a queda.

Se alguns objetos sólidos (como um teto) são encontrados na queda, objetos ou criaturas em queda sofrem os efeitos de como se estivessem em uma queda normal. Se um objeto ou criatura ou objeto alcançar o topo da área sem bater em nada, ele permanece ali, oscilando levemente, enquanto durar a magia.

No final da duração, objetos e criaturas afetadas caem de volta.

## Invocar Celestial

7º Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 27 metros (18 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador invoca um ser celestial de nível de desafio 4 ou menor, que surge em um espaço desocupado que o jogador possa ver dentro do alcance. O celestial desaparece quando atingir 0 pontos de vida ou quando a magia encerrar.

O celestial é amigável ao jogador e aos seus companheiros enquanto a magia durar. O jogador rola a iniciativa para o celestial, o qual possui seu próprio turno. Ele obedece qualquer comando verbal que o jogador anuncie para ele (nenhuma ação é requerida do jogador), desde que esses comandos não violem o alinhamento do celestial. Se o jogador não emitir nenhum comando para o celestial, ele se defende de criaturas hostis, do contrário não faz ações.

O Mestre possui as estatísticas do celestial.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 9º nível, ele invoca um ser celestial de nível de desafio 5 ou menor.

## Isolar

7º Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma mistura de pós, composta de diamante, esmeralda, rubi e safira, que valha ao menos 5.000 p.o., a qual é consumida pela magia)

**Duração:** Até ser dissipado

Através desta magia, uma criatura voluntária ou um objeto pode ser seguramente escondido, protegido contra meios de detecção enquanto a magia durar.

Quando o jogador lança esta magia e toca o alvo, o alvo se torna invisível e não pode ser alvo de uma magia de adivinhação, nem ser percebido através de sensores de vidência criados por magias de adivinhação.

Se o alvo for uma criatura, ela cai em um estado de animação suspensa. O tempo para de correr para ela, e ela não envelhece.

O jogador pode impor uma condição para que a magia se encerre prematuramente. A condição pode ser qualquer coisa que o jogador escolher, mas ela deve acontecer ou ser visível a pelo menos 1,6km do alvo. Exemplos incluem "depois de 1.000 anos" ou "quando o Tarrasque despertar." Esta magia também se encerra se o alvo levar qualquer tipo de dano.

## Mansão Magnífica de Mordenkainen

7º Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 90 metros (60 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um portal em miniatura talhado em marfim, um pedaço de mármore polido, e uma pequena colher de prata, cada item deve custar ao menos 5 p.o.)

**Duração:** 24 horas

O jogador conjura uma moradia extradimensional dentro do alcance que dura até o término da magia, bem como escolhe onde a entrada ficará localizada. A entrada cintila com uma luz suave e possui 1,5m de largura por 3 metros de altura (1x2 quadrados). O jogador e qualquer criatura definida por ele quando lançar a magia podem entrar na moradia extradimensional, o quanto tempo o portal ficar aberto. O jogador pode abrir ou fechar o portal extradimensional se estiver a até 9 metros dele (6 quadrados). Enquanto fechado, o portal é invisível.

Após o portal há uma magnífica sala de estar, com inúmeros cômodos adiante. A atmosfera é limpa, fresca e aquecida.

O jogador pode criar a planta do ambiente como quiser, mas o espaço não pode exceder o equivalente a 50 cubos, com cada cubo medindo 3 metros de cada lado (2x2 quadrados). O lugar é mobilhado e decorado à escolha do jogador. Também contém comida suficiente para servir um banquete para até 100 pessoas. Um grupo de 100 servos semitransparentes recepciona a todos que ali entrarem. O jogador decide a aparência destes servos, bem como seu vestuário. Eles são completamente obedientes às ordens do jogador. Cada servo pode executar qualquer tarefa que um humano normal poderia executar, mas eles não podem atacar ou fazer qualquer tipo de ação que possa diretamente ferir outra criatura. Estes servos podem buscar coisas, limpar, consertar, dobrar roupas, acender luzes, servir comida, vinho, e assim por diante.

Os servos também podem ir para qualquer lugar na mansão, mas não podem deixá-la. Móveis e outros objetos criados pela magia se dissipam em fumaça se removidos da mansão. Quando a magia encerra, quaisquer criaturas dentro do espaço extradimensional são expelidas ao espaço aberto mais próximo da entrada.

## Miragem Arcana

7º Nível ilusão

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** Até à vista

**Componentes:** V, G

**Duração:** 10 dias

O jogador faz um terreno em uma área de até 1,6km² aparentar, cheirar, soar, e mesmo dar a sentir como sendo outro tipo de terreno. No entanto, o molde geral do terreno permanece o mesmo. Sendo assim, campos abertos ou estradas podem ser alterados para se assemelharem a um pântano, colina, fenda, ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser alterada para um prado verdejante, um precipício para uma suave inclinação, ou uma área rochosa parecer com uma ampla e macia estrada.

Similarmente, o jogador pode alterar a aparência de estruturas, ou adicioná-las onde elas não se fazem presentes. Esta magia não disfarça, cancela, ou adiciona criaturas.

A ilusão inclui elementos audíveis, visuais, táteis e olfativos, logo pode tornar um chão limpo em um terreno acidentado (ou vice versa) ou de algum outro modo impedir o movimento através da área. Qualquer detalhe de um terreno ilusório (como uma pedra ou um graveto) que for removido da área da magia, desaparece imediatamente.

Criatura com visai verdadeira podem ver através da ilusão a forma verdadeira do terreno, contudo, todos os outros elementos da ilusão permanecem, então enquanto a criatura estiver alerta a respeito da presença da ilusão, a mesma ainda pode interagir com a ilusão fisicamente.

## Palavra Divina

7º Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação bônus

**Alcance:** 9m (6 quadrado)

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

O jogador profere uma palavra divina, imbuída com o poder que molda o mundo desde os primórdios da criação. O jogador escolhe qualquer número de criaturas que ele possa ver dentro do alcance. Cada criatura que possa ouvi-lo deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, a criatura sofre um efeito baseado em seus pontos de vida atuais.

- 50 pontos de vida ou menos: surdo por 1 minuto
- 40 pontos de vida ou menos: surdo e cego por 10 minutos
- 30 pontos de vida ou menos: cego, surdo e paralisado por 1 hora
- 20 pontos de vida ou menos: morte instantânea

Independentemente de seus pontos de vida atuais, um ser celestial, um elemental, um feérico, ou um demônio que falhar no teste é forçado a retornar para seu plano de origem (caso ele já não ali esteja) e não pode retornar para o plano corrente do jogador pelas próximas 24 horas por quaisquer meios, a não ser uma magia *desejo*.

## Projetar Imagem

7º Nível ilusão

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** Até à vista

**Componentes:** V, G

**Duração:** 10 dias

O jogador faz um terreno em uma área de até 1,6km² aparentar, cheirar, soar, e mesmo dar a sentir como sendo outro tipo de terreno. No entanto, o molde geral do terreno permanece o mesmo. Sendo assim, campos abertos ou estradas podem ser alterados para se assemelharem a um pântano, colina, fenda, ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser alterada para um prado verdejante, um precipício para uma suave inclinação, ou uma área rochosa parecer com uma ampla e macia estrada.

Similarmente, o jogador pode alterar a aparência de estruturas, ou adicioná-las onde elas não se fazem presentes. Esta magia não disfarça, cancela, ou adiciona criaturas.

A ilusão inclui elementos audíveis, visuais, táteis e olfativos, logo pode tornar um chão limpo em um terreno acidentado (ou vice versa) ou de algum outro modo impedir o movimento através da área. Qualquer detalhe de um terreno ilusório (como uma pedra ou um graveto) que for removido da área da magia, desaparece imediatamente.

Criatura com visai verdadeira podem ver através da ilusão a forma verdadeira do terreno, contudo, todos os outros elementos da ilusão permanecem, então enquanto a criatura estiver alerta a respeito da presença da ilusão, a mesma ainda pode interagir com a ilusão fisicamente.

## Rajada Prismática

7º Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (cone de 18 metros – 12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Oito raios multicoloridos de luz pulsante irrompem das mãos do jogador. Cada raio é de diferente cor e possui diferente poder e propósito. Cada criatura em um cone de 18 metros (12 quadrados) deve fazer um TTR de Destreza. Para cada alvo, o jogador rola 1d8 para determinar qual raio afetou o alvo.

**Vermelho.** O alvo recebe 10d6 de dano de fogo se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso.

**Laranja.** O alvo recebe 10d6 de dano de ácido se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso.

**Amarelo.** O alvo recebe 10d6 de dano elétrico se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso.

**Verde.** O alvo recebe 10d6 de dano de veneno se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso.

**Azul.** O alvo recebe 10d6 de dano de gelo se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso.

**Índigo.** Se falhar no teste de resistência o alvo fica impedido. Ele deve fazer um TR de Constituição no final de cada turno dele. Se tiver sucesso por três vezes, a magia se encerra. Se falhar por três vezes, ele é permanentemente transformado em pedra e fica sujeito à condição petrificado. O sucesso o a falha não precisam ser consecutivos; o jogador mantém anotação de ambos até que o alvo acumule três resultados de um tipo.

**Violeta.** Se falhar no teste de resistência o alvo fica cego. Ele deve fazer um teste de Sabedoria no começo do próximo turno do jogador. Um sucesso encerra a cegueira. Se o alvo falhar neste teste de resistência, o alvo é transportado para outro plano de existência à escolha do Mestre e não mais está cega. (Normalmente, uma criatura que estiver em um plano que não seja seu plano original, é banida para casa, enquanto outras criaturas são normalmente lançadas no Plano Astral ou Etéreo.)

**Especial.** O alvo é atingido por dois raios. O jogador joga mais duas vezes, desconsiderando e jogando novamente o dado caso caia novamente um oito.

## Regeneração

7º Nível Transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma roda de oração e água benta)

**Duração:** 1 hora

O jogador toca uma criatura e estimula sua habilidade de cura natural. O alvo recupera 4d8 +15 pontos de vida. Durante a duração da magia o alvo recupera 1 ponto de vida no começo do seu turno (10 pontos de vida por minuto).

O alvo que teve membros do corpo decepados (dedos, pernas, caudas, e coisas do tipo), os restaura em 2 minutos. Se você tiver a parte decepada e pressioná-la junto ao local do corte, a magia faz com que o membro seja instantaneamente reagrupado ao corpo.

## Ressurreição

7º Nível Necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 hora

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um diamante que valha ao menos 1.000 p.o, que é consumido pela magia)

**Duração:** Instantâneo

O jogador toca uma criatura morta que não esteja morta há mais do que um século, e que não tenha morrido devido à idade, e que não seja um morto vivo. Se a sua alma for livre e voluntária, o alvo retorna à vida com todos os seus pontos de vida.

Esta magia neutraliza qualquer veneno e cura doenças naturais que estivessem afligindo a criatura quando ela morreu. Esta magia, no entanto, não remove doenças mágicas, maldições ou efeitos similares; se eles não forem previamente removidos antes da magia, eles retomam seus efeitos logo após o corpo voltar à vida.

Esta magia cicatriza todos os ferimentos mortais e recupera quaisquer partes do corpo perdidas.

Voltar dos mortos é uma provação. O alvo recebe uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque, TR's e testes de habilidades. Cada vez que o alvo terminar um descanso prolongado, a penalidade é reduzida em 1 até desaparecer.

Lançar esta magia para tornar à vida uma criatura que tenha morrido há um ano ou mais, consome muito do jogador. Até completar um descanso prolongado, o jogador não poderá lançar magias e terá desvantagem em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e habilidades.

## Símbolo

7º Nível abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (mercúrio, fósforo e pós de diamante e opala, num valor total de ao menos 1.000 p.o., que são consumidos pela magia)

**Duração:** Até ser dissipado ou ativado

Quando o jogador lança esta magia, ele inscreve um perigoso símbolo sobre uma superfície (como uma seção de um andar, uma parede ou mesa) ou em um objeto que possa ser fechado para ocultar o símbolo (como um livro, um pergaminho, ou baú de tesouro).

Se o jogador escolher uma superfície, o símbolo pode cobrir uma área não maior do que 3 metros de diâmetro (2 quadrados de diâmetro). Se escolher um objeto, este objeto deve permanecer no lugar; se o objeto for movido para mais de 3 metros (2 quadrados) do local onde o jogador lançou a magia, o símbolo é quebrado e a magia se encerra sem ser ativada.

O símbolo é quase invisível, requerendo um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência à magia do jogador para encontrá-lo.

O jogador decide qual gatilho ativa o símbolo quando lança a magia. Para símbolos inscritos sobre superfícies, os gatilhos mais comuns incluem tocar ou pisar no símbolo, remover um objeto que esteja por cima dele, se aproximar a certa distância dele, ou manipular o objeto que o tenha. Para símbolos inscritos em um objeto, os gatilhos mais comuns são abrir o objeto, se aproximar a certa distância, ou ver ou ler o símbolo.

O jogador pode refinar ainda mais o gatilho para que esta magia seja ativada apenas sob certas circunstâncias ou de acordo com as características físicas da criatura (como altura ou peso), ou tipo físico (por exemplo, uma proteção pode ser feita apenas para afetar bruxas ou metamorfose). O jogador também pode especificar criaturas que não ativam o símbolo, como os que dizem alguma senha.

Quando o jogador inscreve o símbolo, ele escolhe uma das opções abaixo para seu efeito. Um vez ativado, o símbolo exsurge, preenchendo um raio esférico de 18 metros (12 quadrados) com penumbra por 10 minutos, depois deste tempo a magia encerra. Cada criatura na esfera quando o símbolo for ativado se torna alvo do efeito, bem como uma criatura que entrar na área da esfera pela primeira vez no turno dela ou terminar o turno na área.

**Morte.** Cada alvo deve fazer um TR de Constituição, recebendo 10d10 de dano necrótico se falhar, ou metade se tiver sucesso

**Discórdia.** Cada alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo questiona e discute com outra criatura por 1 minuto. Durante este tempo, ele é incapaz de significativa comunicação e tem desvantagem em todas as jogadas de ataque e testes de atributos.

**Medo.** Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria e ficará assustado por 1 minuto se falhar. Enquanto assustado, o alvo derruba qualquer coisa que estiver segurando e deve se mover ao mesmo 9 metros (6 quadrados) para longe do símbolo em cada turno, se assim ele puder.

**Desespero.** Cada alvo deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, o alvo é sobrecarregado com desespero por 1 minuto. Durante este tempo ele não pode atacar ou definir como alvo nenhuma criatura com qualquer habilidade que cause dano, magias ou outros efeitos.

**Insanidade.** Cada alvo deve fazer um TR de Inteligência. Se falhar, o alvo fica insano por 1 minuto. Uma criatura insana não pode realizar ações, não pode entender o que outras criaturas dizem, não pode ler e apenas balbucia palavras sem nexos. O mestre controla os movimentos da criatura, a qual anda irregularmente.

**Dor.** Cada alvo deve fazer um TR de Constituição e se falhar se torna incapacitada devido a uma dor excruciante, que dura por 1 minuto.

**Sono.** Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, cai inconsciente por 10 minutos. Uma criatura desperta se receber dano ou se alguém usar uma ação para chacoalhar-la ou esbofetear-la.

**Paralisia.** Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, fica paralisada por um minuto.

## Simulacro

7º Nível ilusão

**Tempo de lançamento:** 12 horas

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (neve ou gelo em quantidade suficiente para fazer uma cópia de tamanho real da criatura duplicada; algum cabelo, pedaço de unha, ou outro pedaço do corpo da criatura posto dentro da neve ou do gelo; e pó de rubi que valha ao menos 1.500 p.o., aspergido sobre a duplicata e consumido pela magia)

**Duração:** Até ser dissipado

O jogador molda uma duplicata ilusória de uma besta ou humanoide que estiver dentro do alcance por toda a duração da magia. A duplicata é uma criatura, parcialmente real e é formada a partir do gelo ou da neve, e pode realizar ações e ser de todo modo afetada como uma criatura normal. Ela aparenta se igual ao original, mas possui metade dos pontos de vida máximos da criatura e é criada sem nenhum equipamento. Para outros fins, a ilusão usa todas as estatísticas de criatura duplicada.

O simulacro é um aliado do jogador e de criaturas que o jogador designar. Ele obedece aos comandos falados do jogador, se movendo e agindo conforme o desejo dele, com sua própria ação em seu turno de combate. O simulacro não possui a habilidade para aprender ou se tornar mais poderoso, logo nunca se deve aumentar seu nível ou outras habilidades, e não pode recuperar espaços de magia gastos.

Se o simulacro for ferido, o jogador o pode reparar em um laboratório alquímico, usando ervas raras e minerais que valham ao menos 100 p.o. por ponto de vida recuperado. O simulacro dura até atingir 0 pontos de vida, que neste ponto ele é revertido à neve e derrete instantaneamente.

Se o jogador lançar esta magia novamente, qualquer duplicata correntemente ativa que ele tenha criado com esta magia, é instantaneamente destruída.



## Teletransporte

7º Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

Esta magia teleporta o jogador e até 8 criaturas voluntárias que ele escolha e possa ver dentro do alcance da magia, ou um simples objeto que o jogador possa ver dentro do alcance, para um destino que o jogador escolher. Se o alvo for um objeto, ele deve caber inteiramente dentro do espaço de um cubo de 3 metros (2 quadrados) e não pode estar sendo mantido ou carregado por uma criatura que seja contra a vontade do teleporte.

O destino escolhido deve ser conhecido pelo jogador, e deve ser no mesmo plano de existência dele. Sua familiaridade com o destino determina se a chegada foi bem sucedida. O mestre rola 1d100 e consulta a tabela:

Familiaridade	Acidente	Área Similar	Fora do Alvo	No Alvo
<b>Círculo Permanente</b>	-----	-----	-----	01-100
<b>Objeto Associado</b>	-----	-----	-----	01-100
<b>Muito Familiar</b>	01-05	06-13	14-24	25-100
<b>Visto Casualmente</b>	01-33	34-43	44-53	54-100
<b>Visto uma vez</b>	01-43	44-53	54-73	74-100
<b>Descrição</b>	01-43	44-53	54-73	74-100
<b>Falso Destino</b>	01-50	51-100	-----	-----

**Familiaridade:** “Círculo Permanente” significa uma círculo permanente de teleporte, cujas inscrições de ativação o jogador conheça. “Objeto Associado” significa que o jogador possui um objeto retirado do local de destino do teleporte há pelo menos 6 meses, como um livro da biblioteca de um mago, roupa de cama de uma suíte real, ou um pedaço de mármore de uma tumba secreta de um lich.

“Muito Familiar” é um lugar em que o jogador tem ido frequentemente, um lugar cuidadosamente estudado, ou um lugar que o jogador possa ver quando lança uma magia. “Visto Casualmente” é um lugar que o jogador tenha visto mais de uma vez, mas com o qual não é muito familiarizado. “Visto uma Vez” é um local que o jogador tenha visto apenas uma vez, possivelmente usando de magia. “Descrição” é um local cuja a localização e aparência o jogador conheça através apenas da descrição de outra pessoa, talvez de um mapa.

“Falso Destino” é um lugar que não existe. Talvez jogador tenha tentado, por vidência, ver o sacrário de um inimigo, mas na verdade acabou vendo uma ilusão, ou o jogador está tentando se teleportar para a localização de uma familiar que não mais existe.

**No Alvo.** O jogador e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem onde o jogador desejava.

**Fora do Alvo.** O jogador e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem à uma distância aleatória do destino escolhido em uma direção também aleatória. A distância fora do alvo é de 1d10 x 1d10 por cento da distância que foi percorrida durante o teleporte. Por exemplo, se o jogador tentou se teleportar 190km, e apareceu fora do alvo, e rolou respectivamente 5 e 3 nos dois d10, então o jogador estará fora do alvo há uma distância de 15%, que seria equivalente a 28,5km. O mestre determina a direção fora do alvo aleatória rolando 1d8, designando 1 como norte, 2 como nordeste, 3 como leste, e assim por diante, seguindo a ordem da rosa dos ventos. Se o jogador se teleportou para uma cidade costeira e errou por uma distância de 28km para o mar, ele estará em sérios problemas.

**Área Similar.** O jogador e seu grupo (ou o objeto alvo) surge em uma diferente área, porém que tenha uma visualização ou temática parecida com área de origem. Se o jogador está tentando ir ao seu laboratório por exemplo, ele pode parar no laboratório de outro mago, ou numa loja de itens alquímicos, que possua as mesmas ferramentas e implementos do seu laboratório. Geralmente o jogador aparece em um local similar mais próximo, mas como a magia não possui limite de distância, o jogador pode conceivelmente parar em qualquer lugar no mesmo plano.

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

## Tempestade de Fogo

7º Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Uma tempestade de lâminas de fogo trovejante surge na localização escolhida pelo jogador dentro do alcance. A área da tempestade consiste em 10 cubos de 3 metros (2x2 quadrados) que o jogador pode ordenar como desejar. Cada cubo deve estar ao menos com uma face adjacente à outra face de outro cubo. Cada criatura na área deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, recebe 7d10 de dano de fogo, ou metade se tiver sucesso.

O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados.

Se o jogador assim escolher, plantas na área não são afetadas por esta magia.

## Viagem Planar

7º Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (um bastão de metal bifurcado, que valha ao menos 250 p.o., harmonizado a um plano de existência em particular)

**Duração:** Instantâneo

O jogador e até oito criaturas voluntárias que se deem as mãos em um círculo são transportados para um plano de existência diferente. O jogador especifica em termos comuns o destino dos alvos, como a Cidade de Bronze no Plano Elemental do Fogo, ou o palácio de Dispaten no segundo nível dos Nove Infernos, e o jogador, e quem mais ele trouxer com ele, surgem nele ou em um local próximo. Se o jogador estiver tentando ir até a Cidade de Bronze, por exemplo, ele pode surgir na Rua de Aço, antes dos Portões de Cinzas, ou surgir olhando para a cidade através do Oceano de Fogo, de acordo com a descrição do Mestre.

Alternativamente, se o jogador conhecer a sequência de símbolos de um círculo de teleporte de outro plano de existência, esta magia o pode levar para este círculo. Se o círculo de teleporte for pequeno demais para comportar todas as criaturas que o jogador teleportou, elas surgem no espaço desocupado mais próximo do círculo.

O jogador pode usar esta magia banir criaturas não voluntárias para outro plano. Ele escolhe uma criatura que ele possa tocar e faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, a criatura deve fazer um TR de Carisma. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela é teleportada aleatoriamente para um local não plano de existência que o jogador especificou. Uma criatura transportada deste modo deve encontrar seu modo próprio de retornar ao seu plano original de existência.

## Antipatia/Simpatia

8ª Nível Encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 hora

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um pedaço de alume de potássio encharcado em vinagre para o efeito de antipatia ou uma gota de mel para o efeito de simpatia)

**Duração:** 10 dias

Esta magia atrai ou repele criaturas à escolha do jogador. O jogador tem como alvo algo dentro do alcance, uma criatura ou objeto de tamanho Enorme ou menor, ou uma área de não seja maior do que um cubo de 60 metros (40 quadrados). Então o jogador especifica um tipo de criatura inteligente, como dragões vermelhos, goblins, ou vampiros. O jogador aplica sobre o alvo uma aura que atrai ou repele especificamente o tipo de criatura escolhida enquanto durar a magia. O jogador escolhe simpatia ou antipatia como efeito da aura.

**Antipatia.** O encantamento faz com que as criaturas do tipo escolhido pelo jogador sintam uma necessidade de deixar a área e se afastar do alvo. Quando tal criatura puder ver o alvo ou se aproximar dele a uma distância de 18 metros (12 quadrados), a criatura deve ter sucesso em um TR de Sabedoria ou ficará assustada. A criatura permanece assustada enquanto puder ver o alvo ou enquanto se mantiver a até 18 metros (12 quadrados) ou menos do alvo. Enquanto estiver assustada pelo alvo, a criatura usar seu movimento para se deslocar para o ponto seguro mais próximo do qual ela já não possa mais ver o alvo. Se a criatura se mover a mais do que 18 metros do alvo (12 quadrados) e não puder mais vê-lo, a criatura não mais estará assustada, mas a criatura ficará novamente assustada se retomar a visão sobre o alvo ou se se aproximar novamente a até 18 metros (12 quadrados) ou menos do alvo.

**Simpatia.** O encantamento faz com que o tipo específico de criatura escolhida sinta uma intensa necessidade de se aproximar do alvo a no mínimo 18 metros (12 quadrados) de distância ou de um modo que possa vê-lo. Quando tal criatura vir o alvo ou se aproximar dele a no mínimo 18 metros (12 quadrados) de distância a criatura deve ter um sucesso em um TR de Sabedoria, ou usará o movimento em cada um de seus turnos para entrar na área ou se mover para alcançar o alvo. Quando a criatura assim o tiver feito, ela não poderá voluntariamente se afastar do alvo.

Se o alvo ferir, ou de alguma maneira machucar a criatura, a criatura afetada pode fazer um TR de Sabedoria para cancelar o efeito, como descrito acima.

Encerrando o Efeito Se uma criatura afetada encerra seu turno e não estiver dentro dos 18 metros (12 quadrados) de alcance do alvo, ou não puder vê-lo, a criatura faz um TR de Sabedoria. Se tiver sucesso, a criatura não mais está afetada pelo alvo e reconhece a sensação de atração ou repugnância como sendo mágica. Em adição, uma criatura afetada por esta magia, pode fazer outro TR de Sabedoria a cada 24 horas enquanto a magia persistir.

Uma criatura que tenha sucesso no TR contra este efeito fica imune ao mesmo por 1 minuto, depois deste tempo ela pode ser afetada novamente.

## Aura Sagrada

8ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O Jogador

**Componentes:** V, G, M (um pequeno relicário que valha ao menos 1.000 p.o., contendo uma relíquia sagrada, como um pedaço de tecido da veste de um santo, ou uma peça de pergaminho de um texto religioso)

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

Uma luz Divina emana do jogador e se aglutina em um suave esplendor em um raio de até 9 metros (6 quadrados) a partir do jogador. Criaturas à escolha do jogador que estavam no raio quando ele lançou esta magia, emanam uma luz fraca em 1,5m de raio (1 quadrado) a partir delas e tem vantagem em todos os TR's, e outras criaturas tem desvantagem nos ataques efetuados contra elas até o fim da magia. Quando um demônio ou um morto vivo acerta o alvo afetado pela magia com um ataque corpo a corpo, a aura ofusca com uma luz brilhante. O atacante precisará ser bem sucedido em um TR de Constituição ou ficará cego até o final da magia.

## Campo Antimagia

8ª Nível Abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador (um raio de 3 metros (2 quadrados em volta dele))

**Componentes:** V, G, M (uma pequena tira de um manto branco)

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

Uma esfera invisível de antimagia de um raio de 3 metros (2 quadrados) envolve o jogador. Esta área é separada da energia mágica que permeia o universo. Nesta esfera magias não podem ser lançadas, criaturas invocadas desaparecem, e mesmo itens mágicos se tornam mundanos. Até o final da magia, a esfera se move junto com o jogador, sempre centrada nele.

Magias e outros efeitos mágicos, exceto aqueles criados por um artefato ou uma divindade, são suprimidos pela esfera e não podem sobressair dentro dela. Um espaço de magia gasto para lançar uma magia suprimida é consumido. Enquanto um efeito estiver suprimido ele não funciona, mas o tempo passado durante a supressão é debitado de sua duração.

**Alvos Afetados** Magias e outros efeitos mágicos, como *mísseis mágicos* e *encantar pessoa* que tenham como alvo uma criatura ou um objeto dentro da esfera não surtem efeito contra o respectivo alvo.

**Áreas de Magia** A área de outra magia ou de outro efeito mágico, como uma *bola de fogo*, não pode se estender para dentro da esfera. Se a esfera sobrepor uma área de magia, a parte da área que for coberta pela esfera será suprimida. Por exemplo, as chamas criadas por uma *Muralha de Fogo* são suprimidas pela esfera, criando uma lacuna na parede se a sobreposição for larga o suficiente.

**Magias** Qualquer magia ativa ou outro efeito mágico em uma criatura ou objeto que estiver dentro da esfera é suprimido enquanto estiver dentro da mesma.

**Itens Mágicos** As propriedades e poderes dos itens mágicos são suprimidos dentro da esfera. Por exemplo, uma *espada longa mágica* +1 dentro da esfera funciona como uma espada longa não mágica.

Os poderes e propriedades de uma arma mágica são suprimidos se usados contra um alvo dentro da esfera, ou se empunhado por um atacante dentro da esfera. Se uma arma mágica ou uma munição mágica deixa a esfera por completo (por exemplo, se o jogador atirar uma flecha mágica ou arremessar uma lança mágica em um alvo fora da esfera) a magia deixa de ser suprimida tão logo saia da esfera.

**Travessia Mágica** Teleporte e travessia planar não funcionam na esfera, se a esfera for o ponto de partida ou o destino para tal travessia mágica. Um portal para outra localização, mundo, ou plano de existência, também como uma abertura para um espaço extradimensional como o criado pela magia *truque da corda* temporariamente se fecha enquanto estiver dentro da esfera.

**Criaturas e Objetos** Uma criatura ou objeto invocado ou criado por magia, temporariamente desaparece enquanto dentro da esfera, bem como uma criatura instantaneamente reaparece uma vez que o espaço ocupado pela criatura não mais esteja dentro da esfera.

**Dissipar Magia** Magias e efeitos mágicos como *dissipar magia* não possui efeito dentro da esfera, como também uma esfera criada por outro *campo antimagia* não anula uma a outra.

## Clone

8ª Nível necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 hora

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, (um diamante que valha ao menos 1.000 p.o. e pelo menos o equivalente a um cubo de 2,5cm da carne da criatura que se deseje clonar, que são consumidos pela magia, e um recipiente digno que valha ao menos 2.000 p.o. e que possua uma tampa que possa ser selada e seja grande o bastante para conter uma criatura de tamanho Médio, como uma urna grande, um caixão, uma cisterna repleta de lama, ou um recipiente de cristal repleto de água salgada)

**Duração:** Instantâneo

Esta magia desenvolve uma duplicata inerte de uma criatura existente como uma garantia contra a morte. Este clone se forma dentro de um recipiente de tamanho e escala equivalente a receber o clone, e se desenvolve ao seu tamanho máximo e maturidade depois de 120 dias; o jogador também pode optar que o clone seja uma versão mais jovem da mesma criatura. O clone permanece inerte e possui uma duração indefinida, enquanto seu recipiente permanecer intacto.

Em qualquer momento depois que o clone atingir sua maturidade, se a criatura original morrer, sua alma se transfere para o clone, presumindo que sua alma esteja livre e voluntária para retornar. O clone é fisicamente idêntico ao original e possui a mesma personalidade, memórias e habilidades, mas nenhum dos seus equipamentos originais. Os restos físicos da criatura origina, se ainda existirem, tornam-se inertes e não podem ser posteriormente restaurados à vida, caso a alma da criatura esteja em outro lugar.

## Controlar o Clima

8ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 10 minutos

**Alcance:** O jogador (raio de 8km)

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

**Duração:** Concentração, dura até 8 horas

O jogador toma controle do clima a até 8km de distância dele enquanto a magia durar. O jogador deve estar em campo aberto para lançar esta magia. Mover-se para um local onde o jogador não possua uma visão clara do céu encerrará prematuramente a magia.

Quando o jogador lança a magia, ele muda as condições atuais do clima, clima esse determinado pelo Mestre baseado na estação do ano e condições climáticas atuais. O jogador pode mudar a condição climática, a temperatura, e o vento. Leva-se 1d4 x 10 minutos para a nova condição fazer efeito. Uma vez feita, o jogador pode mudar as condições novamente. Quando a magia terminar, o clima gradativamente volta ao normal.

Quando o jogador mudar as condições climáticas, encontre uma condição atual na tabela seguinte e altere o estágio em um, para cima ou para baixo. Quando ele modificar o vento, ele pode mudar sua direção.

### Condição Climática

Estágio	Condição
1	Limpo
2	Poucas Nuvens
3	Nublado ou Neblina
4	Chuva, granizo ou neve
5	Chuva torrencial, granizo conduzido, ou nevasca

### Temperatura

Estágio	Condição
1	Calor insuportável
2	Quente
3	Mormaço
4	Ambiente
5	Frio
6	Frio Ártico

### Vento

Estágio	Condição
1	Calmo
2	Vento Moderado
3	Vento Forte
4	Ventania
5	Tempestade

## Dominar Monstro

8º Nível Encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador tenta seduzir uma criatura que possa ver dentro do alcance. A criatura deve obter sucesso em um TR de Sabedoria, ou ficará enfeitiçada pelo jogador enquanto a magia durar. Se o jogador ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura ela possui vantagem no TR.

Enquanto a criatura estiver enfeitiçada o jogador e ela possuem um elo telepático, que independe de distância, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. O jogador pode usar desse elo para enviar comandos para a criatura enquanto o jogador estiver consciente (não requer ações), a qual fará o seu melhor para obedecer. O jogador pode especificar um curso de ação simples e geral como “Ataque aquela criatura”, ou “Venha até aqui”, ou “Apanhe aquele objeto”. Se a criatura completar seu comando e não receber mais nenhum curso de ação, ela se defende e se preserva com as melhores habilidades que tiver.

O jogador pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do próximo turno, a criatura irá tomar apenas ações escolhidas pelo jogador, e não fará nada que não seja permitido pelo jogador. Durante este tempo, o jogador também pode fazer com que a criatura faça uso de reação, mas isso irá requer que o jogador faça uso de sua própria reação.

Cada vez que o alvo receber dano, ele deve fazer um novo TR de Sabedoria contra a magia. Se obtiver sucesso a magia se encerra.

**Em níveis superiores.** Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 9º nível, a duração da concentração sobe para 8 horas.

## Eloquência

8ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

**Duração:** 1 hora

Até o término da magia, quando o jogador faz um teste de Carisma, ele pode substituir o número rolado por um 15. Adicionalmente, não importa o que ele diga, magias que possam determinar se ele está dizendo a verdade indicarão que ele está sendo verdadeiro.

## Explosão Solar

8ª Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (fogo e um pedaço de pedra do sol)

**Duração:** Instantâneo

Uma brilhante luz do sol lampeja em um raio de 18 metros (12 quadrados) a partir do ponto dentro do alcance escolhido pelo jogador. Cada criatura dentro da luz precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar a criatura recebe 12d6 de dano radiante e fica cega por 1 minuto. Se tiver sucesso, a criatura recebe metade do dano e não fica cega. Mortos vivos e limos tem desvantagem no teste de resistência.

Uma criatura cega por esta magia pode fazer outro TR de Constituição no final de cada turno, se tiver sucesso não mais estará cega.

Esta magia dispersa qualquer escuridão na área que tenha sido criada por magia.

## Forma Animal

8ª Nível Transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** Concentração, dura até 24 horas

A magia do jogador transforma outros em bestas. O jogador escolhe qualquer número de criaturas voluntárias que possa ver dentro do alcance da magia. O jogador transforma cada alvo na forma de uma besta Grande ou menor com o nível de desafio 4 ou menor. Nos turnos subsequentes, o jogador pode usar sua ação para dar novas formas às criaturas afetadas.

A transformação dura até o término da magia para cada alvo, ou até o alvo chegar a 0 pontos de vida ou morre. O jogador pode escolher diferentes formas para cada alvo. As estatísticas de jogo do alvo são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida, embora o alvo permaneça com seu alinhamento, pontos de inteligência, carisma e sabedoria. O alvo assume os pontos de vida da nova forma, e quando retoma a forma natural, ele retoma os pontos de vida que possuía antes da transformação. Se a reversão for causada por ter chegado a 0 pontos de vida, qualquer dano adicional a isto é aplicado à forma natural, contanto que o dano excessivo não reduza a forma normal de criatura a 0 pontos de vida, ela não fica inconsciente. A criatura tem suas ações limitadas pela natureza de sua nova forma, e não pode falar e nem lançar magias.

O equipamento do alvo se funde à nova forma, o alvo não pode ativar, empunhar, ou de qualquer outra maneira, receber benefícios de qualquer equipamento.

## Labirinto

8ª Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

O jogador bane uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia para um semiplano em forma de labirinto. O alvo permanece no labirinto enquanto durar a magia, ou até escapar.

O alvo pode usar suas ações para tentar escapar. Durante a tentativa, ele deve fazer um teste de Inteligência CD 20. Se for bem sucedido, ele escapa, e a magia é encerrada (um minotauro ou um demônio goriistro são automaticamente bem sucedidos).

Quando a magia termina, o alvo reaparece no mesmo espaço que ele ou ela deixou anteriormente, se o espaço estiver ocupado, aparece no espaço desocupado mais próximo.

## Limpar a Mente

8ª Nível abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** 24 horas

Até o término da magia, uma criatura voluntária que o jogador toque fica imune a danos psíquicos, a qualquer efeito que possa afetar suas emoções, ou ler seus pensamentos, a magias de adivinhação, e à condição enfeitiçado. A magia chega a frustrar até mesmo a magia *desejo* e magias ou efeitos de similar poder, usados para afetar a mente do alvo ou para conseguir informações sobre o alvo.

## Mente Débil

8ª Nível encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

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

**Duração:** Instantâneo

O jogador explode a mente de uma criatura que ele possa ver dentro do alcance, tentando quebrar seu intelecto e personalidade. O alvo recebe 4d6 de dano psíquico e deve fazer um TR de Inteligência.

Se falhar, o valor de atributo da Inteligência e do Carisma da criatura caem para 1. A criatura não pode lançar magias, ativar itens mágicos, entender idiomas, ou se comunicar sob qualquer meio inteligível. A criatura pode, no entanto, identificar seus aliados, segui-los, e mesmo protegê-los.

No final de cada 300 dias, a criatura pode repetir o teste de resistência contra esta magia. Se tiver sucesso, a magia se encerra.

A magia também pode ser encerrada por *restauração maior*, *cura*, ou *desejo*.

## Nuvem Incendiária

8ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 45 metros (30 quadrados)

**Componentes:** V, G

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

Uma nuvem turbilhonante de fumaça, com brasas incandescentes surge em um raio esférico de 6 metros (4 quadrados) centrado em um ponto dentro do alcance. A nuvem se propaga em quinas e gera ocultação total. Ela permanece pela duração da magia ou até que um vento de velocidade moderada ou mais forte (pelo menos 16km/hora) a disperse.

Quando a nuvem surge, cada criatura dentro dela deve fazer um TTR de Destreza. Uma criatura recebe 10d8 de dano de fogo de falhar, ou metade se tiver sucesso. Uma criatura também deve fazer um teste de resistência quando entrar na área da magia pela primeira no turno dela, ou se terminar o turno dentro da nuvem.

A nuvem se move 3 metros (2 quadrados) diretamente para longe do jogador em uma direção à escolha dele no começo de cada turno do jogador.



## Palavra de Poder Atordoar

8º Nível Encantamento

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

O jogador profere uma palavra de poder que pode oprimir a mente de uma criatura que ele possa ver dentro do alcance, deixando-a estupefata. Se o alvo tiver 150 pontos de vidas ou menos, ele está atordoado. Do contrário, a magia não surte efeito.

O alvo atordoado deve fazer um TR de Constituição no final de cada um de seus turnos. Se obtiver sucesso, o efeito do atordoamento encerra.

## Semiplano

8ª Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** G

**Duração:** 1 hora

O jogador cria uma porta sombria em uma superfície sólida e plana que ele possa ver dentro do alcance. A porta é grande o bastante para permitir que criaturas de Tamanho Médio passem através dela facilmente. Quando aberta, a porta leva a um semiplano que aparenta ser uma sala vazia com 9 metros (6 quadrados) para cada direção, feita de madeira ou pedra. Quando a magia se encerra, a porta some, e qualquer criatura ou objeto ainda dentro do semiplano permanece presa ali, já que a porta também desaparece do outro lado.

Cada vez que o jogador lançar esta magia, ele pode criar um novo semiplano, ou criar uma porta sombria conectada a um semiplano que o jogador tenha criado em um lançamento anterior da magia. Adicionalmente, se o jogador conhece a natureza e o conteúdo de um semiplano criado pelo lançamento desta magia por outra criatura, ele pode criar uma porta sombria que se conecte a este semiplano em particular.

## Telepatia

8ª Nível evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Ilimitado

**Componentes:** V, G, M (um par de anéis de prata conectados)

**Duração:** 24 horas

O jogador cria um elo telepático entre ele mesmo e uma criatura voluntária, a qual ele seja familiarizado. A criatura pode estar em qualquer lugar do mesmo plano de existência que o jogador. A magia termina se o jogador ou o alvo não mais estiverem no mesmo plano.

Até o término da magia, o jogador e o alvo podem instantaneamente compartilhar palavras, imagens, sons, e outras mensagens sensoriais, um com o outro, através do elo, e o alvo o reconhece como sendo a criatura responsável pela comunicação. Esta magia funciona sobre uma criatura com Inteligência de valor ao menos 1, para que ela possa entender o que as palavras do jogador querem dizer, e estar no escopo de qualquer mensagem sensorial que o jogador lhe enviar.

## Terremoto

8º Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 150 metros (100 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (um punhado de areia, uma rocha pequena, e um pouco de argila)

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

O jogador cria uma perturbação sísmica em um ponto do chão possa ver dentro do alcance da magia. Enquanto durar a magia, um intenso tremor irrompe através do chão em um raio de 30 metros (20 quadrados) centrado a partir do ponto escolhido, e chacoalha as criaturas e estruturas em contato com o chão dentro desta área.

O chão da área se torna terreno acidentado. Cada criatura que estiver se concentrado no chão precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar, a concentração da criatura é quebrada.

Quando o jogador lança esta magia, e no final de cada turno se concentra nela, cada criatura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura fica derrubada.

Esta magia tem efeitos adicionais, dependendo do terreno da área, como determinado pelo Mestre.

Fissuras Fissuras se abrem através da área da magia no próximo do próximo turno do jogador, depois que ele lançou a magia. Um total de 1d6 fissuras abrem em locais escolhidos pelo Mestre. Cada uma possui 1d10x3 metros (1d10x2 quadrados) de profundidade, 3 metros de larguras (2 quadrados), e se estende de uma ponta a outra da área da magia. Uma criatura que esteja dentro da área da fissura quando ela surge deve realizar um TR de Destreza, ou cairá dentro. Uma criatura que tiver sucesso fica na borda da fissura uma vez que ela esteja aberta.

Uma fissura que se abara entre estruturas, faz com que elas entrem em colapso automaticamente (ver abaixo)

Estruturas O tremor causa 50 pontos de dano de concussão para qualquer estrutura em contato com o chão na área, quando o jogador lança a magia e toda vez no começo do turno dele, até a magia se encerrar. Se uma estrutura chegar a 0 pontos de vida, entre em colapso e potencialmente danifica outras estruturas próximas. Uma criatura que esteja numa distância equivalente à metade da altura da estrutura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura recebe 5d6 de dano de concussão, é derrubada, e fica enterrada sob os escombros, requerendo um teste de Força (Atletismo) com CD 20 como uma ação para poder escapar. O Mestre pode ajustar a CD para mais ou menos dependendo da natureza dos escombros. Em caso de sucesso no TR de Destreza, a criatura recebe metade do dano e não fica derrubado, e nem enterrada.

## Tsunami

8º Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** Até à vista

**Componentes:** V, G

**Duração:** Concentração, dura até 6 rodadas

Uma muralha de água surge no plano existente em um ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance. O jogador pode fazer uma muralha com até 90 metros (60 quadrados) de comprimento, 90 metros (60 quadrados) de altura, e 15 metros (10 quadrados) de espessura. A muralha dura até o término da magia.

Quando a muralha surge, cada criatura na área deve fazer um TR de Força. Se falhar, uma criatura recebe 6d10 de dano de concussão, ou metade do dano se tiver sucesso.

No começo de cada turno do jogador, depois do surgimento da muralha, a muralha, juntamente com qualquer criatura dentro dela, se move 15 metros (10 quadrados) distanciando-se do jogador. Qualquer criatura de tamanho Enorme ou menor dentro da parede que fique no espaço da muralha quando ela se mover, deve ter sucesso em um TR de Força ou receberá 5d10 de dano de concussão. Uma criatura pode receber este dano uma vez por rodada. No final de cada turno, a altura da muralha se reduz em 15 metros (10 quadrados), e o dano que as criaturas recebem da magia nas rodas subsequentes é reduzido em 1d10. Quando a muralha chega a 0 de altura, a magia se encerra.

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

## Alterar Forma

9ª Nível *transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V, G, M (um diadema de jade que valha ao menos 1.500 p.o., o qual o jogado precisa por na cabeça antes de lançar a magia)

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

O jogador assume a forma de uma criatura diferente pela duração da magia. A nova forma pode ser de qualquer criatura com um nível de desafio igual ou menor que o nível do jogador. A criatura não pode ser um morto vivo ou um construto, e o jogador deve ter visto o tipo de criatura ao menos uma vez. O jogador se transforma em uma forma proporcional da criatura, seu qualquer nível de classe ou traço de conjuração.

As estatísticas de jogo do jogador são substituídas pelas estatísticas da criatura escolhida, embora o jogador mantenha sua tendência e valores de atributos de Carisma, Inteligência e Sabedoria. O jogador também mantém todas as suas perícias e proficiências de teste de resistência, além de ganhar os da criatura. Ser a criatura tiver a mesma proficiência que o jogador e o bônus listado em suas estatísticas for maior que a do jogador, o jogador deve usar o bônus da criatura ao invés do dele. O jogador não pode usar nenhuma ação lendária ou ações do covil da nova forma.

O jogador assume os dados de vida e pontos de vida da nova forma. Quando ele retorna à forma normal, volta com os números de pontos de vida que possuía antes da transformação. Se o retorno for derivado de ter sofrido dano e chegado a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente será subtraído do dano de sua forma original. Tão logo o dano excessivo não leve sua forma original a 0 pontos de vida, o jogador não fica inconsciente.

O jogador retém o benefício de qualquer talento de sua classe, raça, ou outra fonte, e pode fazer uso dele, considerando que a nova forma seja fisicamente capaz de fazê-lo. O jogador não pode usar nenhum sentido especial que possua (visão no escuro, por exemplo) a menos que a nova forma também possua o sentido. O jogador pode falar apenas se a criatura também puder falar.

Quando o jogador se transforma, ele escolhe em, ou seus equipamentos caírem ao chão, ou eles se fundirem à nova forma, ou ficar vestido e equipado com eles. Equipamentos vestidos tem sua função normal. O Mestre determina se a nova forma tem meios práticos de vestir o equipamento, baseando-se no formato e tamanho da criatura. O equipamento do jogador não pode se moldar ou alterar seu tamanho para atender à nova forma, e qualquer equipamento que não se comportar à nova forma, deve ser jogado ao chão, ou fundido à nova forma. Equipamentos fundidos não têm efeitos.

Durante a duração desta magia, o jogador pode usar sua ação para assumir uma forma diferente, seguindo as mesmas regras e restrições para a forma original, com uma exceção: se a nova forma possui mais pontos de vida que os pontos de vida atuais da forma atual, eles permanecem no mesmo valor.

## Aprisionamento

9ª Nível *Abjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 minuto

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma representação de velino, ou uma estatuetta esculpida de forma parecida com o alvo, e um componente especial que varia de acordo com a versão da magia que você escolher, que valha ao menos 500 p.o. por dado de vida do alvo)

**Duração:** Até ser cancelada.

O jogador cria uma limitação mágica que prende uma criatura que possa ver dentro do alcance. O alvo precisa ter sucesso em um TR de Sabedoria ou ficará encarcerado pela magia. Se ele tiver sucesso ele ficará imune do efeito da magia, caso ela seja lançada novamente sobre ele. Enquanto estiver afetada por esta magia, a criatura não precisará respirar, comer ou beber, bem como também não envelhece. Magias de Adivinhação não podem localizar ou perceber o alvo.

Quando o jogador lança a magia escolhe uma das seguintes formas de aprisionamento.

**Enterro:** O alvo é sepultado nas profundezas da terra em uma esfera mágica, larga o suficiente para conter o alvo. Nada pode passar através da esfera, e nenhuma criatura pode teleportar ou usar viagem planar para entrar ou sair dela.

O componente especial desta versão da magia é uma pequena orbe de mithril.

**Correntes:** Pesadas correntes, firmemente enraizadas no chão, prendem o alvo no lugar. O alvo está contido até o término da magia, e não pode se mover e nem ser movido por quaisquer meios até que a magia acabe.

O componente especial desta versão da magia é uma fina corrente de metal precioso.

**Prisão Coberta:** A magia transporta o alvo para dentro de um semiplano que é protegido contra teleporte e viagem planar, o semiplano pode ser um labirinto, uma jaula, uma torre, ou qualquer estrutura similar confinante à escolha do jogador.

O componente especial desta versão da magia é uma réplica em miniatura da prisão feita em jade.

**Cárcere Mínimo:** O alvo encolhe até uma altura de 2,5cm e fica aprisionado dentro de uma gema ou objeto similar. Luz pode passar através da gema normalmente (permitindo o alvo de ver o que está fora, e a outras criaturas ver o que está dentro), mas nada mais pode passar através da gema, seja por meio de teleporte ou viagem planar. A gema não pode ser cortada ou quebrada enquanto o efeito da magia permanecer.

O componente especial desta versão da magia é uma grande gema transparente, como o coríndon, o diamante ou o rubi.

**Torpor:** O alvo cai em sono e não pode ser acordado.

O componente especial desta versão da magia consiste de raras ervas soporíferas.

**Encerrando a Magia:** Durante a conjuração da magia, em qualquer uma de suas versões, o jogador pode especificar uma condição que irá causar o término da magia e libertar o alvo. A condição pode ser tão específica, quanto pode ser elaborada à sua escolha, mas o Mestre deve concordar que a condição seja razoável e que haja a possibilidade de que ela venha a acontecer. A condição pode ser baseada no nome, identidade ou mesmo divindade da criatura, caso contrário deve ser baseada em ações observáveis ou qualidades, e não baseada em coisas intangíveis, tal como nível, pontos de vida ou classe.

Um *dissipar magia* pode ser usado para terminar a magia apenas se ela for lançada como magia de 9º nível, tendo como alvo ou a prisão ou o componente usado para criá-la.

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

## Chuva de Meteoros

9º Nível Evocação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 1,6km (1600 metros = 1066 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Orbes flamejantes despenham ao chão em quatro diferentes pontos que o jogador possa ver dentro do alcance da magia. Cada criatura em um raio de 12 metros (8 quadrados) de esfera, centrada a partir de cada ponto escolhido pelo jogador precisa fazer um TR de Destreza. A esfera se propaga em cantos e quinas. Uma criatura recebe 20d6 de dano de fogo e 20d6 de dano de concussão, caso obtenha falha no TR, ou metade do dano se for bem sucedida. Uma criatura na área de mais do que uma zona de meteoros, apenas é afetada por uma área.

A magia danifica objetos que estiverem na área, e também atea fogo a objetos inflamáveis, que não estejam sendo vestidos ou carregados.

## Cura em Massa

9º Nível Conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Uma inundação de energia curativa emana do jogador até as criaturas feridas em volta dele. O jogador cura até 700 pontos de vida, distribuídos à sua escolha de acordo com o número de criaturas que ele possa ver dentro do alcance da magia. Criaturas afetadas por esta magia também são curadas de todos os tipos de doenças e também de quaisquer efeitos que as tenha deixado cegas ou surdas. Esta magia não tem efeito em morto vivo ou construto.

## Desejo

9º Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** O jogador

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

Desejo é a mais poderosa magia que uma criatura mortal pode lançar. Simplesmente falando e voz alta, o jogador pode a própria base da realidade de acordo com os seus desejos.

O uso básico desta magia é duplicar qualquer outra magia de 8º nível ou menor. O jogador não precisa de nenhum requerimento na magia escolhida, incluindo custos de componente.. A magia simplesmente funciona.

Alternativamente, o jogador pode criar um dos seguintes efeitos à sua escolha:

- O jogador cria um objeto, que não seja um item mágico, estimado em um valor de até 25.000 p.o. O objeto não pode ser maior do que 90 metros (60 quadrados) em qualquer uma de suas dimensões, e ele surge em um espaço desocupado no chão que o jogador possa ver.
- O jogador permite com que até vinte criaturas que ele possa ver recuperem todos os seus pontos de vida, e o jogador encerra todos os efeitos impostos sobre eles, de acordo com a magia *restauração maior*.
- O jogador garante a até 10 criaturas que ele possa ver, resistência a um tipo de dano por ele escolhido.
- O jogador garante a até 10 criaturas que ele possa ver imunidade a uma magia em particular, ou outro efeito mágico, durante 8 horas. Por exemplo, o jogador pode fazer a si e aos seus companheiros imunes ao ataque drenar vida de um lich.
- O jogador desfaz um evento em particular, forçando com que sejam roladas novamente todas as jogadas dentro do último turno (incluindo o último turno do jogador). A realidade se molda para acomodar o novo resultado. Por exemplo, uma magia desejo pode desfazer o sucesso de um teste de resistência de um inimigo, o acerto crítico de um inimigo, ou uma falha no teste de resistência de um aliado. O jogador pode forçar com que a nova jogada seja feita com vantagem ou desvantagem, e pode escolher ou usar o novo resultado ou o antigo.

O jogador talvez possa alcançar algo além do esperado pelos exemplos acima. O jogador delibera seu *desejo* com o Mestre de forma mais precisa possível. O Mestre tem grande liberdade para reger o que ocorre em tal circunstância: quão maior o desejo, maiores são as probabilidades de que algo saia errado. Esta magia pode simplesmente falhar, o efeito desejado pode ser apenas parcialmente alcançado, ou o jogador pode sofrer alguma consequência inesperada, como resultado de como o desejo foi pedido. Por exemplo, desejar que um vilão esteja morto pode lançar o jogador numa viagem no tempo, para um período onde o vilão não mais está vivo, efetivamente removendo o personagem do jogo. Igualmente, desejar um item mágico ou um artefato, pode instantaneamente teleportar o jogador para a presença do proprietário atual do item.

O estresse por lançar tal magia, com qualquer finalidade que não seja a de duplicar outra magia, enfraquece o jogador. Depois de ficar enfraquecido com tal estresse, cada vez que o jogador lançar uma magia antes dele terminar um descanso prolongado, o jogador recebe 1d10 de dano necrótico por nível da magia lançada. Este dano não pode ser reduzido ou evitado de nenhuma maneira. Em soma, a Força do jogador cai para 3 durante 2d4 dias, caso ele próprio já não possua Força 3 ou menor. Para cada um destes dias que o jogador passar descansando e fazendo nada mais do que atividades brandas, seu tempo de recuperação diminui em 2 dias. Finalmente, há uma chance de 33% de que o jogador nunca mais seja capaz de lançar a magia *desejo*, caso venha sofrer tal estresse.

## Metamorfose Verdadeira

9ª Nível transmutação

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (uma gota de mercúrio, uma boa quantidade de goma arábica, e um punhado de fumaça)

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

O jogador escolhe uma criatura ou um objeto não mágico que ele possa ver dentro do alcance. O jogador transforma a criatura em uma criatura diferente, uma criatura em um objeto, ou um objeto em uma criatura (o objeto não pode estar sendo vestido ou carregado por outra criatura). A transformação permanece enquanto durar a magia, ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. Se o jogador se concentrar na magia durante toda sua duração, a transformação se torna permanente.

Metamorfofos não são afetados por esta magia. Uma criatura não voluntária pode fazer um TR de Sabedoria, se tiver sucesso, não é afetada por esta magia.

**Criatura em Criatura.** Se o jogador transformar uma criatura em outro tipo de criatura, a nova forma pode ser qualquer tipo escolhido pelo jogador com um nível de desafio que seja igual o menor que o do alvo (ou nível de classe, se o alvo não possuir nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seus atributos mentais, são substituídas pelas estatísticas da nova forma. O alvo permanece com sua tendência e personalidade.

O alvo assume os pontos de vida da nova forma. Quando ele retorna à forma normal, volta com os números de pontos de vida que possuía antes da transformação. Se o retorno for derivado de ter sofrido dano e chegado a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente será subtraído do dano de sua forma original. Tão logo o dano excessivo não leve sua forma original a 0 pontos de vida, o alvo não fica inconsciente.

A criatura tem suas ações limitadas e pode executá-las de acordo com a natureza de sua nova forma, e não pode falar, lançar magia, ou fazer qualquer outra ação que requeira fala ou mãos, a não ser que a nova forma seja capaz de tais ações.

O equipamento do alvo se funde à nova forma. A criatura não pode ativar, usar, carregar, ou de algum outro modo se beneficiar de seu equipamento.

**Objeto em Criatura.** O jogador pode transformar um objeto em um, tão logo o tamanho da criatura não seja maior que o do objeto, e o nível de desafio seja 9 ou menor. A criatura é aliada do jogador e do seus companheiros. Ela age em cada turno do jogador. O jogador decide que ações ela vai tomar e como ela irá se mover. O Mestre possui as estatísticas da criatura e resolve sobre todas as suas ações e movimento.

Se a magia se tornar permanente, o jogador não mais possui controle sobre a criatura. Ela pode permanecer sendo aliada, dependendo de como o jogador a tenha tratado.

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

## Muralha Prismática

9ª Nível abjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G

**Duração:** 10 minutos

Um plano de luzes brilhantes e multicoloridas formam uma parede vertical opaca, com 27 metros de comprimento (18 quadrados), 9 metros de altura (6 quadrados), e 2,5cm de espessura – centrada em um ponto que o jogador possa ver dentro do alcance. Alternativamente, o jogador pode moldar a parede na forma de uma esfera de até 9 metros de diâmetro (6 quadrados), centrada em um ponto escolhido dentro do alcance. A parede permanece no lugar enquanto a magia durar. Se o jogador posiciona a parede para que ela passe por um lugar ocupado por uma criatura, a magia falha, e a ação do jogador, bem como a magia, são desperdiçadas.

A parede emana luz em um alcance de 30 metros (20 quadrados) e emana penumbra em uma distância adicional de mais 30 metros (20 quadrados). O jogador e criaturas que ele tenha designado na hora em que lançou a magia, podem passar pela parede e ficar próximo a ela sem sofrer nenhum efeito ou dano. Se outra criatura que possa ver a parede se mover para até 6 metros dela (4 quadrados), ou começar seu turno sob a mesma distância ou mais próximo, a criatura deve ter sucesso em um TR de Constituição ou ficará cega por 1 minuto.

A parede consiste de sete camadas, cada uma com uma diferente coloração. Quando uma criatura tenta entrar ou atravessar a parede, ela o faz em uma camada de cada vez através de todas as camadas da parede. À medida que ela passa ou atravessa através de cada camada, a criatura deve ter sucesso em um TR de Destreza ou será afetada pela propriedade da camada como descrito abaixo.

A parede pode ser destruída, em uma camada por vez, na rodem do vermelho até o violeta, pelos meios específicos para cada camada. Uma vez que uma camada é destruída, ela assim permanece pela duração da magia. Um *cajado do cancelamento* (pode ser varinha – verificar revisor) destrói uma *parede prismática*, mas um *campo antimagia* não surte efeito sobre ela.

**1. Vermelho.** A criatura recebe 10d6 de dano de fogo se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso. Enquanto esta camada estiver no lugar, ataques não mágicos à distância não podem atravessar a parede. A camada pode ser destruída causando ao menos 25 pontos de dano de gelo sobre ela.

**2. Laranja.** A criatura recebe 10d6 de dano de ácido se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso. Enquanto esta camada estiver no lugar, ataques mágicos à distância não podem atravessar a parede. A camada pode ser destruída por um vento forte.

**3. Amarelo.** A criatura recebe 10d6 de dano elétrico se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso. A camada pode ser destruída causando ao menos 60 pontos de dano de força sobre ela.

**4. Verde.** A criatura recebe 10d6 de dano de ácido se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso. Uma magia *criar passagens* ou outra magia de nível igual ou superior, que possa abrir uma passagem em uma superfície sólida, destrói a camada.

**5. Azul.** A criatura recebe 10d6 de dano de gelo se falhar no teste de resistência, ou metade se tiver sucesso. A camada pode ser destruída causando ao menos 25 pontos de dano de fogo sobre ela.

**6. Índigo.** Se falhar no teste de resistência, a criatura fica impedida, ela então deve fazer um TR de Carisma no final de cada turno dela. Se tiver sucesso por três vezes, a magia se encerra; se falhar por três vezes ela se torna permanentemente em pedra e fica sujeita às condições de petrificação. As falhas e os sucessos não precisam ser consecutivos, mantêm uma anotação de ambos até que a criatura colete três resultados de um tipo.

Enquanto esta camada estiver no lugar, magias não podem ser lançadas através dela. A camada é destruída por luz intensa, ou pela magia *luz do dia*, ou uma magia similar ou de igual ou de nível superior.

**7. Violeta.** Se falhar no teste de resistência, a criatura está cega. Ela deve fazer um TR de Sabedoria no começo do próximo turno do jogador. Um sucesso encerra a cegueira. Se falhar no teste a criatura é transportada para outro plano, à escolha do Mestre, e não mais estará cega. (Normalmente, uma criatura que estiver em um plano que não seja seu plano original, é banida para casa, enquanto outras criaturas são normalmente lançadas no Plano Astral ou Etéreo.) Esta camada é destruída por uma *dissipar magia* ou magia similar de nível igual ou superior que possa encerrar magias e efeitos mágicos.



**Palavra de Poder Curar***9ª Nível Evocação***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** Toque**Componentes:** V, G**Duração:** Instantâneo

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

**Palavra de Poder Matar***9ª Nível Encantamento***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)**Componentes:** V**Duração:** Instantâneo

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

**Parar o Tempo***9ª Nível Transmutação***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** O jogador**Componentes:** V**Duração:** Instantâneo

O jogador para o fluir do tempo brevemente para todos menos para si. O tempo não se passa para as outras criaturas, enquanto que o jogador recebe 1d4 +1 turnos consecutivos, durante os quais pode usar ações e se mover normalmente.

Esta magia se encerra se em uma das ações que o jogador usou durante esse período, ou qualquer efeito que tenha criado durante o mesmo, afete uma criatura que não seja o jogador ou um objeto que esteja sendo usado ou carregado por alguém que não o jogador. Em soma, a magia se encerra se o jogador se mover para um lugar a mais de 300 metros de onde lançou a magia.

**Pavor***9ª Nível ilusão***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 36 metros (24 quadrados)**Componentes:** V, G**Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

Extraindo dos mais profundos temores de um grupo de criaturas, o jogador cria ilusórias criaturas em suas mentes, visíveis apenas para os alvos. Cada criatura em um raio esférico de 9 metros (6 quadrados), centrado em um ponto à escolha do jogador, dentro do alcance da magia, deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura se torna assustada enquanto durar a magia. A ilusão evoca os maiores temores da criatura, manifestando seus piores pesadelos e ameaças implacáveis. No começo de cada turno da criatura assustada, ela deve ter sucesso um TR de Sabedoria ou receberá 4d10 de dano psíquico. Se tiver sucesso, a magia termina para aquela criatura.

**Portal***9ª Nível Conjuração***Tempo de lançamento:** 1 ação**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)**Componentes:** V, G, M (um diamante que valha ao menos 5.000 p.o)**Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

O jogador conjura um portal de conexão em um espaço desocupado que possa ver dentro do alcance da magia, que leva para uma localização precisa ou outro plano de existência. O portal possui uma abertura circular, o qual o jogador pode escolher entre 1,5m a 4 metros de diâmetro (de 1 quadrado a até 3x3 quadrados). O jogador pode orientar o portal em qualquer direção que escolha. O portal dura até o fim da magia.

O portal possui frente e costas em cada plano onde surge. Atravessar o portal apenas é possível pelo lado frontal. Qualquer coisa que atravesse é automaticamente transportada para o outro plano, aparecendo em um quadrado desocupado mais próximo do portal.

Divindades e outros regentes dos planos podem evitar que portais sejam criados por esta magia na frente deles ou em qualquer lugar que seja em seus domínios.

Quando o jogador lança esta magia, pode falar o nome específico de uma criatura (um pseudônimo, título, ou apelido não funcionam). Se a criatura estiver em um plano alheio ao do jogador, o portal surge imediatamente próximo à criatura nomeada e puxa a criatura através dele para o espaço desocupado mais próximo do seu lado do portal do jogador. O jogador não ganha nenhum poder especial sobre a criatura, e a criatura está livre para agir conforme o Mestre julgar apropriado. A criatura pode partir, atacar, ou ajudar o jogador.

**Previsão***9ª Nível Adivinhação***Tempo de lançamento:** 1 minuto**Alcance:** Toque**Componentes:** V, G, M (a pena de um beija-flor)**Duração:** 8 horas

O jogador toca uma criatura voluntária e concede a ela a habilidade de ver o futuro imediato. Enquanto durar a magia, o alvo não pode ser surpreendido e tem vantagem nas jogadas de ataque, teste de habilidades e testes de resistência. Em adição, outras criaturas tem desvantagem contra o alvo enquanto a magia durar.

Esta magia encerra imediatamente se o jogador a lançar novamente antes do final de sua duração.

## Projeção Astral

9º Nível Necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 hora

**Alcance:** 3 metros (2 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (para cada criatura que o jogador afetar com essa magia, o jogador deve prover um jacinto que valha ao menos 1.000 p.o. e uma barra de prata ornamentalmente trabalhada que valha ao menos 100 p.o., todos são consumidos pela magia)

**Duração:** Especial

O jogador e até 8 criaturas voluntárias dentro do alcance projetam seus corpos dentro do Plano Astral (a magia falha e o lançamento é perdido se o jogador já estiver neste plano). O corpo material que o jogador deixa para trás fica inconsciente e em estado de suspensão animada; ele não precisa de comida ou ar, e não envelhece.

O corpo astral do jogador se assemelha à sua forma mortal em quase tudo, replicando suas estatísticas de jogo e suas posses. A principal diferença é a adição de um cordão prateado que sai dos ombros do jogador e deixa uma trilha atrás dele, que vai esmaecendo até ficar invisível depois de 30cm, esse cordão é o elo com o seu corpo material, tão logo o cordão permaneça intacto, o jogador pode encontrar seu caminho de volta para casa. Se o cordão for cortado – coisa que só pode acontecer quando um efeito específico assim o diz – a alma e o corpo do jogador são separados, o matando instantaneamente.

A forma astral do jogador pode vagar livremente pelo Plano Astral, podendo passar inclusive por portais ali contidos que levem para outros planos. Se o jogador entrar em um novo plano ou retornar para o plano onde lançou a magia, seu corpo e posses são transportados juntamente através do cordão prateado, permitindo que o jogador reentre em seu corpo tão logo entre no novo plano. A forma astral do jogador é uma encarnação separada. Qualquer dano ou outro efeito aplicado à forma astral não surte efeito sobre o corpo físico, e nem permanecem quando o jogador retornar para ele.

A magia encerra para o jogador e seus companheiros quando ele usar uma ação para dissipá-la. Quando a magia terminar, as criaturas afetadas retornam para seu corpo físico e acordam.

A magia pode se encerrar repentinamente para o jogador ou um de seus companheiros. Um *dissipar magia* bem sucedido contra a forma astral ou corpo físico encerra a magia para esta criatura. Se o corpo original da criatura ou sua forma astral chegar a 0 pontos de vida, a magia se encerra para esta criatura. Se a magia se encerrar e o cordão prateado estiver intacto, o cordão puxa a forma astral da criatura de volta para seu corpo, encerrando o estado de suspensão animada.

Se o jogador retornar para o seu corpo prematuramente, seus companheiros permanecem em suas formas astrais e devem encontrar seu próprio caminho para retornar aos seus respectivos corpos, normalmente ficando com 0 pontos de vida.

## Ressurreição Verdadeira

9º Nível Necromancia

**Tempo de lançamento:** 1 hora

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (uma borrifada de água benta e diamantes que valham ao menos 25.000 p.o., que são consumidos pela magia)

**Duração:** Instantâneo

O jogador toca uma criatura que tenha morrido há não mais do que 200 anos e que tenha morrido por qualquer motivo que não velhice. Se o espírito da criatura estiver livre e for voluntária, a criatura é restaurada à vida com todos os seus pontos de vida.

Esta magia fecha todos os ferimentos, neutraliza qualquer veneno, cura todas as doenças, e cura qualquer maldição que afetasse a criatura quando ela morreu. Esta magia regenera órgãos e membros danificados ou decepados.

A magia pode até mesmo prover um novo corpo a criatura caso o original não mais exista, neste caso o jogador precisa dizer o nome da criatura para trazê-la de volta. A criatura então aparece em um espaço desocupado à escolha do jogador a até 3 metros (2 quadrados) dele.

## Tempestade da Vingança

9º Nível conjuração

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** Até à vista

**Componentes:** V, G

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

Uma tempestade carregada de nuvens se forma, centrada em um ponto que o jogador possa ver, propagando-se em um raio de 108 metros (72 quadrados). Relampejando na área, ao som de trovões e ventos fortes. Cada criatura sob a nuvem da tempestade (a não mais do que 1500 metros – 1.000 quadrados – abaixo da nuvem) quando ela surge deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, uma criatura recebe 2d6 de dano trovejante e fica surdo por 5 minutos.

Cada rodada que o jogador mantiver a concentração nesta magia, a tempestade produz efeitos adicionais em seu turno.

**Rodada 2.** Chuva ácida cai da nuvem. Cada criatura e objeto sob a nuvem recebe 1d6 de dano ácido.

**Rodada 3.** O jogador evoca seis relâmpagos da nuvem para golpear seis criaturas ou objetos sob a nuvem à escolha do jogador. Uma criatura ou objeto escolhido não pode ser golpeado por mais de um relâmpago. Uma criatura golpeada deve fazer um TR de Destreza. A criatura recebe 10d6 de dano elétrico se falhar no teste, ou metade se tiver sucesso.

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

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

# Apêndice A: Nome Original e Tradução

TRUQUES	
Original	Tradução
Acid Splash	Raio de Ácido
Blade Ward	Abrigo de Lâminas
Chill Touch	Toque Macabro
Dancing Lights	Globos de Luz
Druidcraft	Arte Druida
Eldritch Blast	Rajada Mística
Fire Bolt	Lança de Fogo
Friends	Camaradas
Guidance	Orientação
Light	Luz
Mage Hand	Mãos Mágicas
Mending	Consertar
Message	Mensagem
Minor Illusion	Ilusão Menor
Poison Spray	Borrifada Venenosa
Prestidigitation	Prestidigitação
Produce Flame	Produzir Chama
Ray of Frost	Raio de Gelo
Resistance	Resistência
Sacred Flame	Chama Sagrada
Shillelagh	Arma Druidica
Shocking Grasp	Toque Chocante
Spare the Dying	Poupar os Moribundos
Thaumaturgy	Taumaturgia
Thorn Whip	Chicote de Espinhos
True Strike	Ataque Certoiro
Vicious Mockery	Zombaria Malévola

1º Nível	
Original	Tradução
Alarm (Ritual)	Alarme
Animal Friendship	Enfeitiçar Animal
Armor of Agathys	Armadura de Agathys
Arms of Hadar	Braços de Hadar
Bane	Maldição
Bless	Bênção
Burning Hands	Mãos Flamejantes
Charm Person	Enfeitiçar Pessoa
Chromatic Orb	Orbe Cromático
Color Spray	Leque Cromático

Command	Comando
Compelled Duel	Forçar Duelo
Comprehend Languages (Ritual)	Compreender Idiomas
Create or Destroy Water	Criar ou Destruir Água
Cure Wounds	Curar Ferimentos
Detect Evil and Good	Detectar Bem e Mal
Detect Magic (Ritual)	Detectar Magia
Detect Poison and Disease	Detectar Veneno e Doença
Disguise Self	Transformação Momentânea
Dissonant Whispers	Sussurros Perturbadores
Divine Favor	Auxílio Divino
Ensnaring Strike	Ataque Restringente
Entangle	Constrição
Expeditious Retreat	Recuo Acelerado
Faerie Fire	Fogo das Fadas
False Life	Vitalidade Ilusória
Feather Fall	Queda Suave
Find Familiar (Ritual)	Convocar Familiar
Fog Cloud	Névoa
Goodberry	Bom Fruto
Grease	Área Escorregadia
Guiding Bolt	Raio Guiado
Hail of Thorns	Chuva de Espinhos
Healing Word	Palavra de Cura
Hellish Rebuke	Repreensão Infernal
Heroism	Heroísmo
Hex	Praga
Hunter's Mark	Marca do Caçador
Identify (Ritual)	Identificar
Illusory Script (Ritual)	Escrita Ilusória
Inflict Wounds	Infligir Ferimentos
Jump	Salto
Longstrider	Passos Longos
Mage Armor	Armadura Arcana
Magic Missile	Misseis Mágicos
Protection from Evil and Good	Proteção contra Bem e Mal
Purify Food and Drink (Ritual)	Purificar Comida e Bebida
Ray of Sickness	Raio Doentio
Sanctuary	Santuário
Searing Smite	Punição Ardente

Shield	Escudo Arcano
Shield of Faith	Escudo da Fé
Silent Image	Imagem Silenciosa
Sleep	Sono
Speak with Animals (Ritual)	Falar com Animais
Tasha’s Hideous Laughter	Riso histérico de Tasha
Tenser’s Floating Disk (Ritual)	Disco Flutuante de Tenser
Thunderous Smite	Punição Trovejante
Thunderwave	Onda Trovejante
Unseen Servant (Ritual)	Servo Invisível
Witch Bolt	Fáisca da Bruxa
Wrathful Smite	Punição Furiosa

2º Nível	
Original	Tradução
Aid	Ajuda
Alter Self	Alterar-se
Animal Messenger (Ritual)	Mensageiro Animal
Arcane Lock	Tranca Arcana
Augury (Ritual)	Augúrio
Barkskin	Pele de Árvore
Beast Sense (Ritual)	Sentidos da Besta
Blindness/Deafness	Cegueira/Surdez
Blur	Borrão
Branding Smite	Punição Sinalizadora
Calm Emotions	Acalmar Emoções
Cloud of Daggers	Nuvem de Adagas
Continual Flame	Chama Contínua
Cordon of Arrows	Bloqueio de Flechas
Crown of Madness	Coroa da Loucura
Darkness	Escuridão
Darkvision	Visão no Escuro
Detect Thoughts	Detectar Pensamentos
Enhance Ability	Habilidade Melhorada
Enlarge/Reduce	Aumentar/Diminuir
Enthrall	Cativar
Find Steed	Convocar Montaria
Find Traps	Encontrar Armadilhas
Flame Blade	Lâmina Flamejante
Flaming Sphere	Esfera Flamejante
Gentle Repose (Ritual)	Descanso Tranquilo
Gust of Wind	Lufada de Vento

Heat Metal	Esquentar Metais
Hold Person	Imobilizar Pessoa
Invisibility	Invisibilidade
Knock	Abrir
Lesser Restoration	Restauração Menor
Levitate	Levitação
Locate Animals or Plants (Ritual)	Localizar Animais ou Plantas
Locate Object	Localizar Objeto
Magic Mouth (Ritual)	Boca Mágica
Magic Weapon	Arma Mágica
Melf’s Acid Arrow	Flecha Ácida de Melf
Mirror Image	Reflexos
Misty Step	Passo das Brumas
Moonbeam	Raio Lunar
Nystul’s Magic Aura	Aura Mágica de Nystul
Pass Without Trace	Passo sem Pegadas
Phantasmal Force	Força Fantasmagórica
Prayer of Healing	Oração de Cura
Protection from Poison	Proteção Contra Venenos
Ray of Enfeeblement	Raio do Enfraquecimento
Rope Trick	Truque da Corda
Scorching Ray	Raio Ardente
See invisibility	Ver o Invisível
Shatter	Despedaçar
Silence (Ritual)	Silêncio
Spider Climb	Patas de Aranha
Spike Growth	Crescer Espinhos
Spiritual Weapon	Arma Espiritual
Suggestion	Sugestão
Warding Bond	Vínculo de Proteção
Web	Teia
Zone of Truth	Zona da Verdade

3º Nível	
Original	Tradução
Animate Dead	Animar os Mortos
Aura of Vitality	Aura de Vitalidade
Beacon of Hope	Farol de Esperança
Bestow Curse	Rogar Maldição
Blinding Smite	Punição Cegante
Blink	Piscar



Call Lightning	Convocar Relâmpagos
Clairvoyance	Clarividência
Conjure Animals	Invocar Animais
Conjure Barrage	Conjurar Artilharia
Counterspell	Contramágica
Create Food and Water	Criar Água e Comida
Crusader's Mantle	Manto do Cruzado
Daylight	Luz do Dia
Dispel Magic	Dissipar Magia
Elemental Weapon	Arma Elemental
Fear	Medo
Feign Death (Ritual)	Fingir-se de Morto
Fireball	Bola de Fogo
Fly	Voo
Gaseous Form	Forma Gasosa
Glyph of Warding	Símbolo de Proteção
Haste	Velocidade
Hunger of Hadar	Fome de Hadar
Hypnotic Pattern	Padrão Hipnótico
Leomund's Tiny Hut (Ritual)	Pequeno Refúgio de Leomund
Lightning Arrow	Flecha Elétrica
Lightning Bolt	Relâmpago
Magic Circle	Círculo Mágico
Major Image	Imagem Maior
Mass Healing Word	Palavra de Cura em Massa
Meld into Stone (Ritual)	Mesclar-se às Rochas
Nondetection	Dificultar Detecção
Phantom Steed (Ritual)	Montaria Fantasmagórica
Plant Growth	Ampliar Plantas
Protection from Energy	Proteção contra Energia
Remove Curse	Remover Maldição
Revivify	Reviver
Sending	Enviar Mensagem
Sleet Storm	Nevasca
Slow	Lentidão
Speak with Dead	Falar com os Mortos
Speak with Plants	Falar com Plantas
Spirit Guardians	Guardiões Espirituais
Stinking Cloud	Névoa Fétida
Tongues	Idiomas
Vampiric Touch	Toque Vampírico

Water Breathing (Ritual)	Respirar na Água
Water Walk (Ritual)	Caminhar na Água
Wind Wall	Muralha de Vento

4º Nível	
Original	Tradução
Arcane Eye	Olho Arcano
Aura of Life	Aura de Vida
Aura of Purity	Aura de Pureza
Banishment	Banimento
Blight	Secar
Compulsion	Compulsão
Confusion	Confusão
Conjure Minor Elementals	Invocar Elementais Menor
Conjure Woodland Beings	Invocar Seres da Floresta
Control Water	Controlar Água
Death Ward	Proteção Contra a Morte
Dimension Door	Porta Dimensional
Divination (Ritual)	Adivinhação
Dominate Beast	Dominar Animais
Evard's Black Tentacles	Tentáculos Negros de Evard
Fabricate	Fabricação
Fire Shield	Escudo de Fogo
Freedom of Movement	Movimentação Livre
Giant Insect	Inseto Gigante
Grasping Vine	Vinhas Sufocantes
Greater Invisibility	Invisibilidade Maior
Guardian of Faith	Guardião da Fé
Hallucinatory Terrain	Terreno Ilusório
Ice Storm	Tempestade Glacial
Leomund's Secret Chest	Arca Secreta de Leomund
Locate Creature	Localizar Criatura
Mordenkainen's Faithful Hound	Cão Fiel de Mordenkainen
Mordenkainen's Private Sanctum	Santuário Particular de Mordenkainen
Otiluke's Resilient Sphere	Esfera Resiliente de Otiluke
Phantasmal Killer	Assassino Fantasmagórico
Polymorph	Metamorfose
Staggering Smite	Punição Arrebatadora
Stone Shape	Moldar Rochas
Stoneskin	Pele Rochosa
Wall of Fire	Muralha de fogo

5º Nível	
Original	Tradução
Animate Objects	Animar Objetos
Antilife Shell	Barreira Antivida
Awaken	Despertar
Banishing Smite	Punição Banidora
Bigby's Hand	Mão de Bigby
Circle of Power	Círculo de Poder
Cloudkill	Névoa Mortal
Commune (Ritual)	Comunhão
Commune with Nature (Ritual)	Comunhão com a Natureza
Cone of Cold	Cone Glacial
Conjure Elemental	Invocar Elemental
Conjure Volley	Conjurar Rajada
Contact Other Plane (Ritual)	Contato Extraplanar
Contagion	Epidemia
Creation	Criação
Destructive Wave	Punição Destrutiva
Dispel Evil and Good	Dissipar Bem e Mal
Dominate Person	Dominar Pessoa
Dream	Sonho
Flame Strike	Coluna de Chamas
Geas	Missão
Greater Restoration	Restauração Maior
Hallow	Santificar
Hold Monster	Imobilizar Monstro
Insect Plague	Praga de Insetos
Legend Lore	Lendas e Histórias
Mass Cure Wounds	Curar Ferimentos em Massa
Mislead	Despistar
Modify Memory	Modificar Memória
Passwall	Criar Passagens
Planar Binding	Âncora Planar
Raise Dead	Reviver Mortos
Rary's Telepathic Bond (Ritual)	Ligação Telepática de Rary
Reincarnate	Reencarnação
Scrying	Vidência
Seeming	Similaridade
Swift Quiver	Aljava Veloz
Telekinesis	Telecinese

Teleportation Circle	Círculo de Teletransporte
Tree Stride	Caminhar por Árvores
Wall of Force	Muralha de Energia
Wall of Stone	Muralha de Pedra

6º Nível	
Original	Tradução
Arcane Gate	Portão Arcano
Blade Barrier	Barreira de Lâminas
Chain Lightning	Corrente de Relâmpagos
Circle of Death	Círculo da Morte
Conjure Fey	Invocar Feérico
Contingency	Contingência
Create Undead	Criar Morto-Vivo
Disintegrate	Desintegrar
Drawmij's Instant Summon (Ritual)	Invocação Instantânea de Drawmij
Eyebite	Ataque Visual
Find the Path	Encontrar o Caminho
Flesh to Stone	Carne para Pedra
Forbiddance (Ritual)	Proibição
Globe of Invulnerability	Globo de Invulnerabilidade
Guards and Wards	Proteger Fortalezas
Harm	Doença Plena
Heal	Cura
Heroes' Feast	Banquete de Heróis
Magic Jar	Recipiente Arcano
Mass Suggestion	Sugestão em Massa
Move Earth	Mover Terra
Otiluke's Freezing Sphere	Esfera Gélida de Otiluke
Otto's Irresistible Dance	Dança Irresistível de Otto
Planar Ally	Aliado Extra-Planar
Programmed Illusion	Ilusão Programada
Sunbeam	Raio de Sol
Transport via Plants	Teletransporte por Árvores
True Seeing	Visão da Verdade
Wall of Ice	Muralha de Gelo
Wall of Thorns	Muralha de Espinhos
Wind Walk	Caminhar no Vento
Word of Recall	Palavra de Recordação

7º Nível	
Original	Tradução
Conjure Celestial	Invocar Celestial
Delayed Blast Fireball	Bola de Fogo Controlável
Divine Word	Palavra Divina
Etherealness	Forma Etérea
Finger of Death	Dedo da Morte
Fire Storm	Tempestade de Fogo
Forcecage	Cubo de Energia
Mirage Arcane	Miragem Arcana
Mordenkainen's Magnificent Mansion	Mansão Magnífica de Mordenkainen
Mordenkainen's Sword	Espada de Mordenkainen
Plane Shift	Viagem Planar
Prismatic Spray	Rajada Prismática
Project Image	Projetar Imagem
Regenerate	Regeneração
Resurrection	Ressurreição
Reverse Gravity	Inverter a Gravidade
Sequester	Isolar
Simulacrum	Simulacro
Symbol	Símbolo
Teleport	Teletransporte

8º Nível	
Original	Tradução
Animal Shapes	Forma Animal
Antimagic Field	Campo Antimagia
Antipathy/Sympathy	Antipatia/Simpatia
Clone	Clone
Control Weather	Controlar o Clima
Demiplane	Semiplano
Dominate Monster	Dominar Monstro
Earthquake	Terremoto
Feeblemind	Mente Débil
Glibness	Eloquência
Holy Aura	Aura Sagrada
Incendiary Cloud	Nuvem Incendiária
Maze	Labirinto
Mind Blank	Limpar a Mente
Power Word Stun	Palavra de Poder Atordoar
Sunburst	Explosão Solar

Telepathy	Telepatia
Trap the Soul	Aprisionar Alma (não aparece no livro)
Tsunami	Tsunami

9º Nível	
Original	Tradução
Astral Projection	Projeção Astral
Foresight	Previsão
Gate	Portal
Imprisonment	Aprisionamento
Mass Heal	Cura em Massa
Meteor Swarm	Chuva de Meteoros
Power Word Heal	Palavra de Poder Curar
Power Word Kill	Palavra de Poder Matar
Prismatic Wall	Muralha Prismática
Shapechange	Alterar Forma
Storm of Vengence	Tempestade da Vingança
Time Stop	Parar o Tempo
True Polymorph	Metamorfose Verdadeira
True Resurrection	Ressurreição Verdadeira
Weird	Pavor
Wish	Desejo