

COMPÊNDIO DE MAGIAS

ESSE DOCUMENTO É UMA COMPILAÇÃO DE MAGIAS PARA muitas das classes do *Livro do Jogador*. As magias contidas aqui vieram de fontes oficiais (*Elemental Evil Players Companion* e *Sword Coast Adventurer Guide*) e fornecem diversas formas de mostrar o poder dos quatro elementos e mais.

Seu Mestre determina se essas magias estão disponíveis na criação do personagem, se elas são descobertas ao se encontrar um tesouro, ou se você se depara com elas em uma antiga biblioteca ou algum outro depósito de conhecimento mágico.

LISTA DE MAGIAS

As listas de magia a seguir mostra quais das novas magias pertencem a uma classe. A escola de magia a qual a magia pertence é determinada entre parênteses após seu nome. Se uma magia puder ser conjurada como um ritual, o descritor ritual também aparecerá dentro dos parênteses.

Praticantes da Arte desenvolveram alguns truques que favorecem a conjuração de magias corpo-a-corpo (*chicote elétrico*, *lâmina da chama esverdeada*, *lâmina estrondosa* e *rompante de espadas*). Magos de guerra de Cormyr, trovadores da espada e bruxos do Pacto da Lâmina tem um apreço especial por essas magias.

Esses truques estão nas listas de magia do bruxo, feiticeiro e mago.

MAGIAS DE BARDO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Golpe trovejante (evocação)

1° NÍVEL

Tremor de terra (evocação)

2° NÍVEL

Escrita celeste (transmutação, ritual)
Pirotecnia (transmutação)
Vento protetor (evocação)

MAGIAS DE BRUXO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Chicote elétrico (evocação)
Criar fogueira (conjuração)
Golpe trovejante (evocação)
Lâmina da chama esverdeada (evocação)
Lâmina estrondosa (evocação)
Pedra encantada (transmutação)
Picada congelante (evocação)
Rompante de espadas (conjuração)

1° NÍVEL

Agarrão da terra (transmutação)

2° NÍVEL

Destruição elemental (transmutação)

6° NÍVEL

Manto de chamas (transmutação)
Manto de gelo (transmutação)
Manto de pedra (transmutação)
Manto de vento (transmutação)

MAGIAS DE DRUIDA

Seu Mestre deveria adicionar apenas algumas dessas magias a sua lista de magias de druida. Por exemplo, caso o seu druida seja de uma região costeira, ele deveria ter acesso apenas às novas magias com temática aquática.

TRUQUES (NÍVEL 0)

Controlar chamas (transmutação)
Criar fogueira (conjuração)
Golpe trovejante (evocação)
Lufada (transmutação)
Moldar água (transmutação)
Moldar terra (transmutação)
Pedra encantada (transmutação)
Picada congelante (evocação)

1° NÍVEL

Absorver elementos (abjuração)
Faca de gelo (conjuração)
Tremor de terra (evocação)
Vínculo com a besta (adivinhação)

2° NÍVEL

Agarrão da terra (transmutação)
Diabo da poeira (conjuração)
Escrita celeste (transmutação, ritual)
Vento protetor (evocação)

3° NÍVEL

Erupção terrestre (transmutação)
Flechas flamejantes (transmutação)
Maremoto (conjuração)
Muralha de água (evocação)

4° NÍVEL

Destruição elemental (transmutação)
Esfera aquosa (conjuração)

5° NÍVEL

Controlar os ventos (transmutação)
Redemoinho (evocação)
Transmutar pedra (transmutação)

6° NÍVEL

Ossos da terra (transmutação)
Manto de chamas (transmutação)
Manto de gelo (transmutação)
Manto de pedra (transmutação)
Manto de vento (transmutação)
Proteção primordial (abjuração)

7° NÍVEL

Vendaval (evocação)

MAGIAS DE FEITICEIRO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Chicote elétrico (evocação)
Controlar chamas (transmutação)
Criar fogueira (conjuração)
Golpe trovejante (evocação)
Lâmina da chama esverdeada (evocação)
Lâmina estrondosa (evocação)
Lufada (transmutação)
Moldar água (transmutação)
Moldar terra (transmutação)
Picada congelante (evocação)
Rompante de espadas (conjuração)

1° NÍVEL

Catapulta (transmutação)
Faca de gelo (conjuração)
Tremor de terra (evocação)

2° NÍVEL

Abraço terrestre de Maximilian (transmutação)
Agarrão da terra (transmutação)
Chuva de bolas de neve de Snilloc (evocação)
Diabo da poeira (conjuração)
Pirotecnia (transmutação)
Queimadura de Aganazzar (evocação)
Vento protetor (evocação)

3° NÍVEL

Erupção de terra (transmutação)
Flechas flamejantes (transmutação)
Meteoros momentâneos de Melf (evocação)
Muralha de água (evocação)

4° NÍVEL

Esfera aquosa (conjuração)
Esfera cáustica (evocação)
Esfera tempestuosa (evocação)

5° NÍVEL

Controlar os ventos (transmutação)
Imolação (evocação)

6° NÍVEL

Manto de chamas (transmutação)
Manto de gelo (transmutação)
Manto de pedra (transmutação)
Manto de vento (transmutação)

8° NÍVEL

Evaporação de Abi-Dalzim (necromancia)

MAGIAS DE MAGO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Chicote elétrico (evocação)
Controlar chamas (transmutação)
Criar fogueira (conjuração)
Golpe trovejante (evocação)
Lâmina da chama esverdeada (evocação)
Lâmina estrondosa (evocação)
Lufada (transmutação)
Moldar água (transmutação)

Moldar terra (transmutação)
Picada congelante (evocação)
Rompante de espadas (conjuração)

1° NÍVEL

Absorver elementos (abjuração)
Catapulta (transmutação)
Faca de gelo (conjuração)
Tremor de terra (evocação)

2° NÍVEL

Abraço terrestre de Maximilian (transmutação)
Agarrão da terra (transmutação)
Chuva de bolas de neve de Snilloc (evocação)
Diabo da poeira (conjuração)
Escrita celeste (transmutação, ritual)
Pirotecnia (transmutação)
Queimadura de Aganazzar (evocação)

3° NÍVEL

Erupção de terra (transmutação)
Flechas flamejantes (transmutação)
Maremoto (conjuração)
Meteoros momentâneos de Melf (evocação)
Muralha de água (evocação)
Muralha de areia (evocação)

4° NÍVEL

Destruição elemental (transmutação)
Esfera aquosa (conjuração)
Esfera cáustica (evocação)
Esfera tempestuosa (evocação)

5° NÍVEL

Controlar os ventos (transmutação)
Imolação (evocação)
Transmutar pedra (transmutação)

6° NÍVEL

Manto de chamas (transmutação)
Manto de gelo (transmutação)
Manto de pedra (transmutação)
Manto de vento (transmutação)

7° NÍVEL

Vendaval (evocação)

8° NÍVEL

Evaporação de Abi-Dalzim (necromancia)

MAGIAS DE PATRULHEIRO

1° NÍVEL

Absorver elementos (abjuração)
Vínculo com a besta (adivinhação)

3° NÍVEL

Flechas flamejantes (transmutação)

DESCRIÇÕES DAS MAGIAS

As magias apresentadas abaixo estão em ordem alfabética.

ABRAÇO TERRESTRE DE MAXIMILIAN

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (uma mão em miniatura esculpida em barro)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você escolhe espaço desocupado de 1,5 metro quadrado no solo que você possa ver, dentro do alcance. Uma mão Média feita de solo compacto se ergue ali e alcança uma criatura que você possa ver a até 1,5 metro dela. O alvo deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, o alvo sofre 2d6 de dano de concussão e fica impedido pela duração da magia.

Com uma ação, você pode fazer com que a mão esmague o alvo impedido, que deve realizar um teste de resistência de Força. Ele sofre 2d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Para se libertar, o alvo impedido pode realizar um teste de Força contra a CD de resistência da sua magia. Se obtiver sucesso, o alvo escapa e não estará mais impedido pela mão.

Com uma ação bônus, você pode fazer a mão alcançar uma criatura diferente ou se mover para um espaço desocupado diferente, dentro do alcance. A mão solta um alvo impedido se você fizer isso.

ABSORVER ELEMENTOS

1º nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 reação, que você faz quando sofre dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante

Alcance: Pessoal

Componentes: S

Duração: 1 rodada

A magia reverte parte da energia recebida, minimizando seu efeito em você e armazenando-a no seu próximo ataque corpo-a-corpo. Você tem resistência ao tipo de dano pertinente, incluindo do ataque que desencadeou a magia, até o início do seu próximo turno. Além disso, da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo no seu próximo turno, o alvo sofre 1d6 de dano extra do tipo relacionado e a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano extra aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

AGARRÃO DA TERRA

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 90 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Laços amarelados de energia mágica rodeiam a criatura. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou seu deslocamento de voo (se

possuir) será reduzido para 0 metros pela duração da magia. Uma criatura voadora afetada por essa magia desce 18 metros por turno até aterrissar no solo ou a magia acabar.

CATAPULTA

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: S

Duração: Instantânea

Escolha um objeto pesando entre 0,5 e 2,5 quilos dentro do alcance que não esteja sendo vestido ou carregado. O objeto voa em linha reta até 18 metros na direção que você escolher, antes de cair no chão, parando prematuramente se atingir uma superfície sólida. Se o objeto puder atingir uma criatura, a criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, o objeto atinge o alvo e para de se mover. Em qualquer caso, tanto o objeto quanto a criatura ou superfície sólida sofrem 3d8 de dano de concussão.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o peso máximo do objeto que você pode arremessar com essa magia aumenta em 2,5 quilos, e o dano aumenta em 1d8, para cada nível do espaço acima do 1º.

CHICOTE ELÉTRICO

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 4,5 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você cria um açoite de energia elétrica que golpeia uma criatura, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou será puxado até 3 metros em linha reta na sua direção e então, sofrerá 1d8 de dano elétrico se estiver a até 1,5 metro de você.

O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

CHUVA DE BOLAS DE NEVE DE SNILLOC

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (um pedaço de gelo ou uma pequena lasca de pedra branca)

Duração: Instantânea

Uma rajada de bolas de neve mágicas emerge de um ponto que você escolher, dentro do alcance. Cada criatura numa esfera de 1,5 metro de raio centrada no ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d6 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 2º.

CONTROLAR CHAMAS

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: S

Duração: Instantânea ou 1 hora (veja abaixo)

Você escolhe uma chama não-mágica que você possa ver, dentro do alcance, e que ocupe até um cubo de 1,5 metro. Você afeta ela de uma das seguintes formas:

- Você instantaneamente expande a chama em 1,5 metro em uma direção, considerando que exista madeira ou outro combustível no local novo.
- Você instantaneamente extingue as chamas dentro do cubo.
- Você dobra ou reduz à metade a área de luz plena e de penumbra emitida pela chama, muda a cor dela, ou ambos. As mudanças duram por 1 hora.
- Você faz com que formas simples – como uma forma imprecisa de uma criatura, objeto inanimado ou local – apareçam dentro das chamas e se animem como você quiser. As formas duram por 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos seus efeitos não-instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

CONTROLAR OS VENTOS

5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

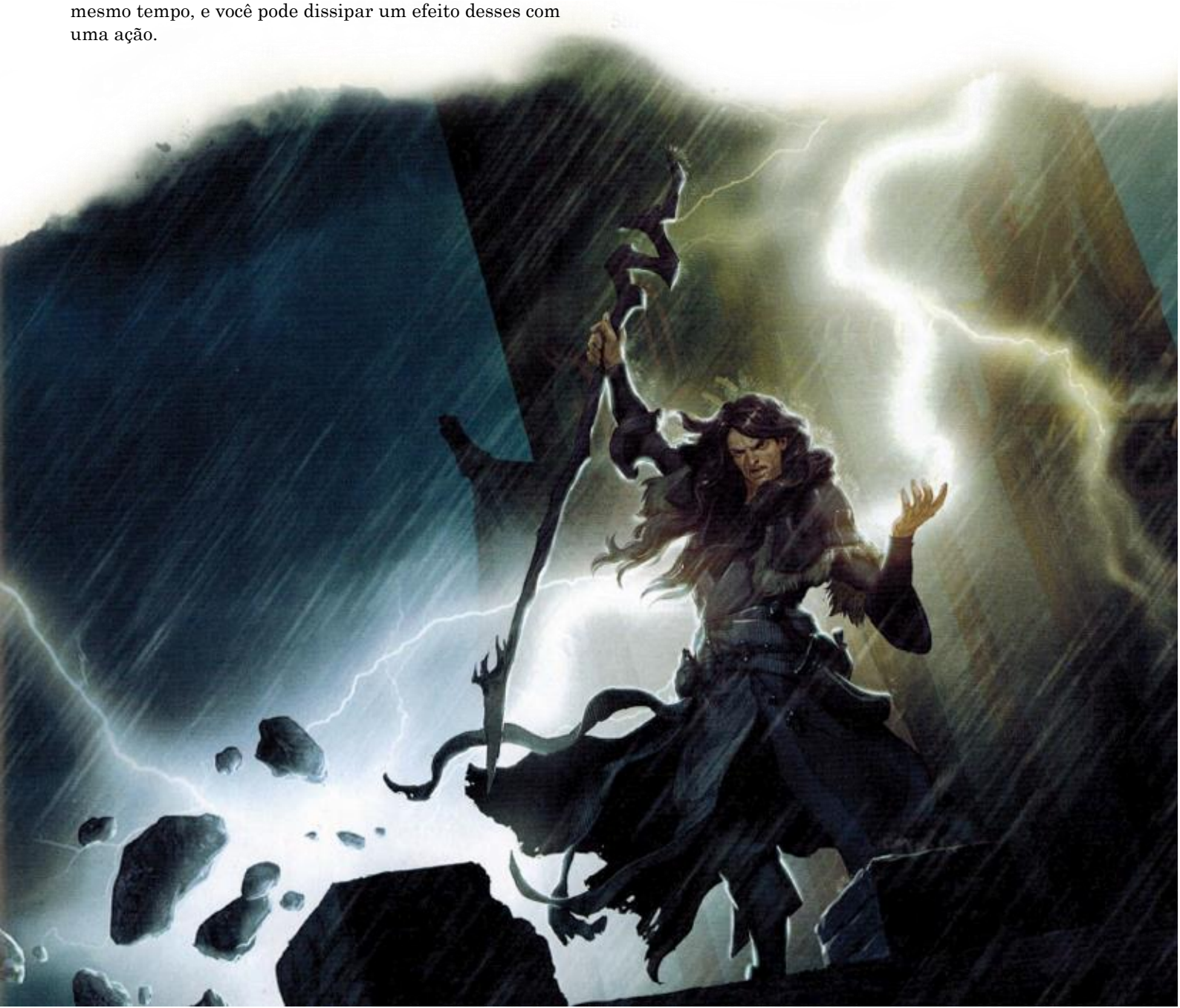
Alcance: 90 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 hora

Você toma controle do ar num cubo de 30 metros que você possa ver, dentro do alcance. Escolha um dos efeitos a seguir quando você conjurar essa magia. O efeito permanece pela duração da magia, a não ser que você use sua ação num turno subsequente para mudar para um efeito diferente. Você também pode usar sua ação para temporariamente parar o efeito ou para reiniciar um que você tenha parado.

Lufadas. Um vento sopra dentro do cubo, continuamente soprando em uma direção horizontal que você escolher. Você escolhe a intensidade do vento: calmo, moderado ou forte. Se o vento for moderado ou forte, ataques à distância com arma que passarem através ou que forem feitos contra um alvo dentro do cubo tem desvantagem nas jogadas de ataque. Se o vento for forte, qualquer criatura se movendo contra o vento deve gastar 1,5 metro extra para cada 1,5 metro movido.



Ventos Ascendentes. Você cria uma ventania ascendente constante dentro do cubo, erguendo-se da borda inferior do cubo. Criaturas que terminarem uma queda dentro do cubo sofrem apenas metade do dano de queda. Quando uma criatura no cubo realizar um salto vertical, ela pode saltar até 3 metros mais alto que o normal.

Ventos Descendentes. Você faz com que constantes rajadas de ventos fortes soprem do topo do cubo. Ataques à distância com arma que passem pelo cubo ou que forem feitos contra alvos dentro dele tem desvantagem em suas jogadas de ataque. Uma criatura deve realizar um teste de resistência de Força se voar no cubo pela primeira vez em um turno ou se começar seu turno voando nele. Se falhar na resistência, a criatura ficará caída no chão.

CRIAR FOGUEIRA

Truque de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma fogueira no solo em um ponto que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, a fogueira preenche um cubo de 1,5 metro. Qualquer criatura no espaço da fogueira quando você a conjura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano de fogo. Uma criatura também deve realizar o teste de resistência quando entrar no espaço da fogueira pela primeira vez em um turno, ou terminar seu turno nela.

O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

DESTRUIÇÃO ELEMENTAL

4º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, e escolha um dos tipos de dano a seguir: ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição ou será afetado pela magia pela duração dela. Da primeira vez, a cada turno, que o alvo sofrer dano do tipo escolhido, ele sofre 2d6 de dano extra do mesmo tipo. Além disso, o alvo perde qualquer resistência a esse tipo de dano até a magia acabar.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 4º. As criaturas devem estar a até 9 metros entre si quando você as escolher.

DIABO DA POEIRA

2º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (um punhado de pó)

Duração: Concentração, até 1 minuto





Escolha um cubo de ar de 1,5 metro desocupado que você possa ver, dentro do alcance. Uma força elemental que se parece com um diabo da poeira aparece no cubo e permanece pela duração da magia.

Qualquer criatura que terminar seu turno a até 1,5 metro do diabo da poeira deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, a criatura sofre 1d8 de dano de concussão e é empurrada 3 metros de distância. Se obtiver sucesso, a criaturas sofre metade do dano e não é empurrada.

Com uma ação bônus, você pode mover o diabo da poeira até 9 metros em qualquer direção. Se o diabo da poeira se mover sobre areia, poeira, terra solta ou cascalho, ele suga o material e forma uma nuvem de 3 metros de raio de detritos envolta de si que dura até o início do seu próximo turno. A nuvem na área é de escuridão densa.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2º.

ERUPÇÃO DE TERRA

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (um pedaço de obsidiana)

Duração: Instantânea

Escolha um ponto que você possa ver no solo, dentro do alcance. Uma fonte de terra e pedras se agita e emerge num cubo de 6 metros centrado no ponto. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d12 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Adicionalmente, o solo na área se torna terreno difícil até ser limpo. Cada porção de 1,5 metro quadrado da área requer pelo menos 1 minuto para ser limpa manualmente.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d12 para cada nível do espaço acima do 3º.

ESCRITA CELESTE

2º nível de transmutação (ritual)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Visão

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 hora

Você faz com que até dez palavras se forma em uma parte do céu que você possa ver. As palavras parecem ser feitas de nuvens e permanecem no local pela duração da magia. As palavras desaparecem quando a magia termina. Um vento forte pode dispersas as nuvens e terminar a magia prematuramente.

ESFERA AQUOSA

4º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (uma gotícula de água)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura uma esfera de água com 3 metros de raio num ponto que você possa ver, dentro do alcance. A esfera pode flutuar no ar, mas a não mais de 3 metros do chão. A esfera permanece pela duração da magia.

Qualquer criatura no espaço da esfera deve realizar um teste de resistência de Força. Se obtiver sucesso, uma criatura é ejetada do espaço para o espaço desocupado mais próximo fora da esfera. Uma criatura Enorme ou maior obtém sucesso automaticamente na resistência. Se fracassar na resistência, uma criatura fica impedida pela esfera e é engolfada pela água. No final de cada turno dela, um alvo impedido pode repetir o teste de resistência.

A esfera pode impedir no máximo quatro criaturas Médias ou menores ou uma criatura Grande. Se a esfera impedir uma criatura além dessa quantidade, uma criatura aleatória que já estava impedida por ela sai da esfera e fica caída num espaço a até 1,5 metro dela.

Com uma ação, você pode mover a esfera até 9 metros em linha reta. Se ela atravessar um fosso, penhasco ou outra queda, ela desce em segurança por ela até estar flutuando a até 3 metros do chão. Qualquer criatura impedida pela esfera se move com ela. Você pode arremessar a esfera nas criaturas, forçando-as a realizar o teste de resistência, mas não mais de uma vez por turno.

Quando a magia acaba, a esfera cai no chão e extingue todas as chamas normais a até 9 metros dela. Qualquer criatura impedida pela esfera ficará caída no espaço onde ela caiu.

ESFERA CÁUSTICA

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S, M (uma gota de bile de lesma gigante)

Duração: Instantânea

Você aponta um lugar dentro do alcance, e uma bola brilhante de 30 centímetros de ácido esmeralda atinge o ponto e explode num raio de 6 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 10d4 de dano de ácido e 5d4 de dano de ácido no final do próximo turno dela. Se obtiver sucesso, a criatura sofre metade do dano inicial e não sofre dano no final do próximo turno dela.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano inicial aumenta em 2d4 para cada nível do espaço acima do 4º.

ESFERA TEMPESTUOSA

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma esfera de 6 metros de raio de ar rodopiante surge do nada, centrada num ponto que você escolher, dentro do alcance. A esfera permanece pela duração da magia. Cada criatura na esfera quando ela aparece ou que termine seu turno nela, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou sofrerá 2d6 de dano de concussão. O espaço da esfera é de terreno difícil.

Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos para fazer com que um relâmpago salte do centro da esfera em direção de uma criatura, à sua escolha, a até 18 metros do centro. Faça um ataque à distância com magia. Você tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver dentro da esfera. Se atingir, o alvo sofre 4d6 de dano elétrico.

Criaturas a até 9 metros da esfera tem desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) feitos para ouvir.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano dos seus efeitos aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 4º.

EVAPORAÇÃO DE ABI -DALZIM

8º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S, M (um pedaço de esponja)

Duração: Instantânea

Você suga a humidade de todas as criaturas num cubo de 9 metros centrado em um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição. Constructos e mortos-vivos não são afetados, e plantas e elementais da água fazem esse teste de resistência com desvantagem. Uma criatura sofre 10d8 de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se for bem sucedida.

FACA DE GELO

1º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: S, M (uma gota de água ou pedaço de gelo)

Duração: Instantânea

Você cria um fragmento de gelo e arremessa-o em uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano perfurante. Atingindo ou errando, o fragmento explode. O alvo e cada criatura a até 1,5 metro do ponto onde o gelo explodiu deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 2d6 de dano de frio.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano de frio aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

FLECHAS FLAMEJANTES

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma aljava contendo flechas ou virotes. Quando um alvo é atingido por um ataque à distância com arma usando uma munição sacada dessa aljava, ele sofre 1d6 de dano de fogo extra. A mágica da magia termina na munição quando ela atinge ou erra, e a magia termina quando doze munições forem sacadas da aljava.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a quantidade de munições que você pode afetar com essa magia aumenta em dois cada nível do espaço acima do 3º.

GOLPE TROVEJANTE

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (1,5 metro de raio)

Componentes: S

Duração: Instantânea

Você cria uma violenta explosão sonora, que pode ser ouvida a até 30 metros de distância. Cada criatura diferente de você a até 1,5 metro de você deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano trovejante.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

IMOLAÇÃO

5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Chamas rodeiam uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ele sofre 7d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se falhar na resistência, o alvo também se incendeia pela duração da magia. O alvo em chamas emite luz plena num raio de 9 metros e penumbra por 9 metros adicionais. No final de cada um dos turnos dele, o alvo repete o teste de resistência. Ele sofre 3d6 de dano de fogo se falhar na resistência e a magia termina com um sucesso. Essas chamas mágicas não podem ser extintas através de meios não-mágicos.

Se o dano dessa magia reduzir um alvo a 0 pontos de vida, ele é transformado em cinzas.

LÂMINA DA CHAMA ESVERDEADA

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 1,5 metro

Componentes: V, M (uma arma)

Duração: Instantânea

Como parte da ação usada para conjurar essa magia, você deve realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra uma criatura dentro do alcance da magia, do contrário, a

magia fracassa. Se atingir, o alvo sofre os efeitos normais do ataque e chamas esverdeadas saltam do alvo para uma criatura diferente, à sua escolha, que você possa ver, a até 1,5 metro dele. A segunda criatura sofre dano de fogo igual ao seu modificador de habilidade de conjuração.

O dano dessa magia aumenta quando você atinge níveis mais altos. No 5º nível, o ataque corpo-a-corpo causa 1d8 de dano de fogo extra no alvo e o dano causado a segunda criatura aumenta para 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. Ambas as rolagens de dano aumentam em 1d8 no 11º nível e no 17º nível.

LÂMINA ESTRONDOSA

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 1,5 metro

Componentes: V, M (uma arma)

Duração: 1 rodada

Como parte da ação usada para conjurar essa magia, você deve realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra uma criatura dentro do alcance da magia, do contrário, a magia fracassa. Se atingir, o alvo sofre os efeitos normais do ataque e fica envolto por energia estrondosa até o início do seu próximo turno. Se o alvo se mover voluntariamente antes disso, ele imediatamente sofre 1d8 de dano trovejante e a magia termina.

O dano dessa magia aumenta quando você atinge níveis mais altos. No 5º nível, o ataque corpo-a-corpo causa 1d8 de dano trovejante extra no alvo e o dano que o alvo sofre caso se mova aumenta para 2d8. Ambas as rolagens de dano aumentam em 1d8 no 11º nível e no 17º nível.

LUFADA

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você captura o ar e o compele para criar um dos seguintes efeitos em um ponto que você possa ver, dentro do alcance:

- Uma criatura Média ou menor que você escolher deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou será afastada 1,5 metro de você.
- Você cria uma pequena rajada de ar capaz de mover um objeto que não esteja sendo segurado nem carregado e que não pese mais de 2,5 quilos. O objeto é afastado 3 metros de você. Ele não é empurrado com força suficiente para causar dano.
- Você cria um efeito sensorial inofensivo usando o ar, como fazer folhas farfalharem, ventos fecharem persianas ou suas roupas balançarem com uma brisa.

MANTO DE CHAMAS

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 10 minutos

Chamas correm por seu corpo, emitindo luz plena num raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros adicionais

pela duração da magia. As chamas não ferem você. Até a magia acabar, você ganha os seguintes benefícios:

- Você é imune a dano de fogo e tem resistência a dano de frio.
- Qualquer criatura que se mover a até 1,5 metro de você pela primeira vez em um turno ou terminar o turno dela aí, sofre 1d10 de dano de fogo.
- Você pode usar sua ação para criar uma linha de fogo com 4,5 metros de comprimento e 1,5 metro de espessura que se estende de você em uma direção de sua escolha. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 4d8 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

MANTO DE GELO

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, gelo cobre seu corpo, e você ganha os seguintes benefícios:

- Você é imune a dano de frio e tem resistência a dano de fogo.
- Você pode se mover por terreno difícil criado por gelo ou neve sem gastar movimento extra.
- O solo em um raio de 3 metros a sua volta é gelado e é terreno difícil para criaturas diferentes de você. O raio se move com você.
- Você pode usar sua ação para criar um cone de 4,5 metros de vento gélido se estendendo da ponta da sua mão em uma direção de sua escolha. Cada criatura no cone deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 4d6 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura que falhe na resistência contra esse efeito tem seu deslocamento reduzido à metade até o início do seu próximo turno.

MANTO DE PEDRA

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, pedaços de pedra espalham-se pelo seu corpo, e você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.
- Você pode usar sua ação para criar um pequeno terremoto no solo num raio de 4,5 metros, centrado em você. Outras criaturas no solo devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza ou cairão no chão.
- Você pode se mover através de terreno difícil feito de terra ou rocha sem gastar movimento extra. Você pode se mover através de terra sólida ou rocha como se fosse ar e sem se desestabilizar, mas você não pode terminar seu movimento nela. Se você o fizer, você será ejetado para o espaço desocupado mais próximo, a magia

acaba e você fica atordoado até o final do seu próximo turno.

MANTO DE VENTO

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, ventos correm em volta de você, e você ganha os seguintes benefícios:

- Ataques à distância com arma feitos contra você tem desvantagem na jogada de ataque.
- Você ganha deslocamento de voo de 18 metros. Se você ainda estiver voando quando a magia acabar, você cai, a não ser que possa prevenir isso de alguma forma.
- Você pode usar sua ação para criar um cubo de 4,5 metros de ventos rodopiantes centrados num ponto que você possa ver, a até 18 metros de você. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Força. Uma criatura sofre 2d10 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se uma criatura Grande ou menor falhar na resistência, essa criatura também será empurrada até 3 metros para longe do centro do cubo.

MAREMOTO

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (uma gota de água)

Duração: Instantânea

Você conjura uma onda de água que se choca contra uma área dentro do alcance. A área pode ter até 9 metros de comprimento, 3 metros de largura e 3 metros de altura. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se fracassar, uma criatura sofre 4d8 de dano de concussão e estará caída no chão. Se obtiver sucesso, uma criatura sofre metade desse dano e não será derrubada. A água então se espalha pelo solo em todas as direções. Extinguindo chamas desprotegidas em sua área e a até 9 metros dela.

METEOROS MOMENTÂNEOS DE MELF

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (salitre, enxofre e alcatrão de pinheiro formando um cordão)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria seis pequenos meteoros no seu espaço. Eles voam no ar e orbitam você pela duração da magia. Quando você conjura essa magia – e com uma ação bônus em cada um dos turnos subsequentes – você pode gastar um ou dois meteoros, enviando-os diretamente para um ponto ou pontos que você escolher, a até 36 metros de você. Quando um meteoro alcança seu destino ou atinge uma superfície sólida, ele explode. Cada criatura a até 1,5 metro do ponto onde o meteoro explodiu deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 2d6

de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a quantidade de meteoros que você cria aumenta em dois para cada nível do espaço acima do 3º.

MOLDAR ÁGUA

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: S

Duração: Instantânea ou 1 hora (veja abaixo)

Você escolhe uma área de água que você possa ver, dentro do alcance, e que caiba num cubo de 1,5 metro. Você manipula-a de uma das seguintes maneiras:

- Você move instantaneamente ou, de alguma outra forma, muda o curso da água como você ordenar, até 1,5 metro em qualquer direção. Esse movimento não tem força suficiente para causar dano.
- Você faz com que a água forme formas simples e se anime como você ordenar. Essa mudança dura por 1 hora.
- Você muda a cor ou opacidade da água. A água deve ser modificada da mesma forma por inteiro. Essa mudança dura por 1 hora.

- Você congela a água, considerando que não haja criaturas nela. A água descongela em 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até dois dos seus efeitos não-instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

MOLDAR TERRA

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: S

Duração: Instantânea ou 1 hora (veja abaixo)

Você escolhe uma porção de detritos ou pedra que você possa ver, dentro do alcance, e que caiba num cubo de 1,5 metro. Você manipula-a de uma das seguintes maneiras:

- Se você afetar uma área de terra solta, você pode escava-la instantaneamente, movendo-a pelo solo e depositando-a a 1,5 metro de distância. Esse movimento não tem força suficiente para causar dano.
- Você faz com que formas, cores ou ambos apareçam na terra ou pedra, escrevendo palavras, criando imagens ou moldando padrões. As mudanças duram por 1 hora.
- Se a terra ou pedra que você afetou estiver no solo, você faz com que ele se torne terreno difícil. Alternativamente, você pode fazer com que solo se torne terreno normal, caso ele já seja terreno difícil. Essa mudança dura por 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até dois dos seus efeitos não-instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

MURALHA DE ÁGUA

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (uma gota de água)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma muralha de água no solo, num ponto que você possa ver, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha com até 9 metros de largura, 3 metros de altura e 30 centímetros de espessura, ou você pode fazer uma muralha em forma de anel de 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura. A muralha desaparece quando a magia termina. O espaço da muralha é de terreno difícil.

Qualquer ataque à distância com arma que entrar no espaço da muralha tem desvantagem na jogada de ataque, e dano de fogo é reduzido à metade se o efeito de fogo passar através da muralha para alcançar seu alvo. Magias que causem dano de frio que passem através da muralha fazem com que a área da muralha por onde passaram se congelar (pelo menos, uma seção de 1,5 metro é congelada). Cada 1,5 metro quadrado de seção congelada tem CA 5 e 15 pontos de vida. Reduzir uma seção congelada a 0 pontos de vida, a destrói. Quando uma seção é destruída, a muralha de água não a preenche.



MURALHA DE AREIA

3° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (um punhado de areia)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma muralha de areia rodopiante no solo, num ponto que você possa ver, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha com até 9 metros de largura, 3 metros de altura e 3 metros de espessura, e ela desaparece quando a magia termina. Ela bloqueia a linha de visão, mas não o movimento. Uma criatura fica cega enquanto estiver no espaço da muralha e deve gastar 4,5 metros de movimento para cada 1,5 metro que se mover nela.

OSSOS DA TERRA

6° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você faz com que até seis pilares de pedra emerjam de locais no solo que você possa ver, dentro do alcance. Cada pilar é um cilindro de 1,5 metro de diâmetro e até 9 metros de altura. O solo onde o pilar aparece deve ser largo o suficiente para esse diâmetro, e você pode escolher o solo abaixo de uma criatura, caso essa criatura seja Média ou menor. Cada pilar tem CA 5 e 30 pontos de vida. Quando reduzido a 0 pontos de vida, um pilar desmorona em escombros, que criam uma área de terreno difícil com 3 metros de raio. Os escombros duram até serem removidos.

Se um pilar for criado sob uma criatura, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou será erguida pelo pilar. Uma criatura pode escolher falhar na resistência.

Se um pilar for impedido de alcançar sua altura máxima por causa de um teto ou outro obstáculo, uma criatura no pilar sofre 6d6 de dano de concussão e fica impedida, espremida entre o pilar e o obstáculo. A criatura impedida pode usar uma ação para fazer um teste de Força ou Destreza (à escolha da criatura) contra a CD de resistência da magia. Com um sucesso, a criatura não estará mais impedida e deve ou se mover para fora do pilar ou cair dele.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, você pode criar dois pilares adicionais para cada nível do espaço acima do 6°.

PEDRA ENCANTADA

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: 1 minuto

Você toca de uma a três pedrinhas e as imbuí com mágica. Você ou mais alguém pode realizar um ataque à distância com magia com uma dessas pedrinhas ao arremessá-las ou dispará-las com uma funda. Se for arremessada, ela tem um alcance de 18 metros. Se mais alguém atacar com a pedrinha, esse atacante adiciona seu modificador de

habilidade de conjuração, não o do atacante, à jogada de ataque. Se atingir, o alvo sofre dano de concussão igual a 1d6 + seu modificador de habilidade de conjuração.

Atingindo ou errando, a magia então termina na pedra.

Se você conjurar essa magia novamente, ela acaba prematuramente em quaisquer pedrinhas que ainda estivessem sendo afetadas por ela.

PICADA CONGELANTE

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você faz com que um frio entorpecente se forme em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano de frio, e terá desvantagem na próxima jogada de ataque com arma que fizer antes do final do seu próximo turno.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).



PIROTECNIA

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Escolha uma área de chamas que você possa ver e que caiba num cubo de 1,5 metro, dentro do alcance. Você pode extinguir o fogo na área e criar tanto fogos de artifício quanto fumaça.

Fogos de Artifício. O alvo explode em uma apresentação incrível de cores. Cada criatura a até 3 metros do alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou ficará cega até o final do seu próximo turno.

Fumaça. Uma fumaça negra e espessa se espalha do alvo num raio de 6 metros, dobrando esquinas. A área da fumaça é de escuridão densa. A fumaça persiste por 1 minuto ou até um vento forte dispersa-la.

PROTEÇÃO PRIMORDIAL

6º nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tem resistência a dano de ácido, frio, fogo, elétrico e trovejante pela duração da magia.

Quando você sofre dano de um desses tipos, você pode usar sua reação para ganhar imunidade a esse tipo de dano, inclusive contra o ataque que o desencadeou. Se você o fizer, a resistência termina e você tem imunidade até o final do seu próximo turno, quando a magia terminará.

QUEIMADURA DE AGANAZZAR

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (uma escama de dragão vermelho)

Duração: Instantânea

Uma linha de chamas vociferantes de 9 metros de comprimento e 1,5 metro de espessura emana de você em uma direção de sua escolha. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d8 de dano de fogo se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2º.

REDEMOINHO

5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (papel ou folhas no formato de um funil)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma massa de água de 1,5 metro de profundidade aparece e rodopia em um raio de 9 metros centrado num





ponto que você possa ver, dentro do alcance. O ponto deve estar no solo ou em um corpo de água. Até a magia acabar, a área é de terreno difícil e qualquer criatura que começar seu turno nela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou sofrerá 6d6 de dano de concussão e será puxada 3 metros na direção do centro.

ROMPANTE DE ESPADAS

Truque de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 1,5 metro

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você cria um círculo momentâneo de lâminas espectrais que rodeiam você. Cada criatura dentro do alcance, diferente de você, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano de energia.

O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

TRANSMUTAR PEDRA

5° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (barro e água)

Duração: Instantânea

Você escolhe uma área de pedra ou lama que você possa ver, que caiba num cubo de 12 metros e que esteja dentro do alcance, e escolhe um dos efeitos a seguir.

Transmutar Pedra em Lama. Pedra não-mágica de qualquer tipo na área torna-se um volume equivalente de lama fluida e espessa.

Se você conjurar a magia numa área de solo, ele se torna lamacento o suficiente para que criaturas afundem nele. Cada 1,5 metro que a criatura se mova através da lama custa 6 metros de movimento e qualquer criatura no solo quando você conjura a magia deve realizar um teste de resistência de Força. Uma criatura também deve realizar essa resistência da primeira vez que entrar na área em um turno, ou terminar seu turno nela. Se falhar na resistência, uma criatura afunda na lama e fica impedida, apesar de poder usar uma ação para terminar a condição de impedido em si mesmo ao se livrar da lama.

Se você conjurar a magia no teto, a lama cai. Qualquer criatura sob a lama quando ela cai deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 4d8 de

dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se for bem sucedida.

Transmutar Lama em Pedra. Lama não-mágica ou areia movediça numa área de não mais de 3 metros de profundidade transforma-se em pedra lisa. Qualquer criatura na lama quando ela é transformada deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura fica impedida pela pedra. A criatura impedida pode usar sua ação para tentar se libertar ao ser bem sucedida num teste de Força (CD 20) ou causar 25 de dano a pedra a sua volta. Com um sucesso na resistência, uma criatura é jogada em segurança para a superfície em um espaço desocupado.

TREMOR DE TERRA

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (3 metros de raio)

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você provoca um tremor no solo num raio de 3 metros. Cada criatura diferente de você na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 1d6 de dano de concussão e fica caída no chão. Se o solo na área for de terra ou pedra solta, ele se torna terreno difícil até ser limpo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

VENDAVAL

7º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 90 metros

Componentes: V, M (um chumaço de palha)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Um vendaval rodopia até um ponto no solo que você especificar. O vendaval é um cilindro de 3 metros de raio, 9 metros de altura, centrado no ponto. Até a magia acabar, você pode usar sua ação para mover o vendaval até 9 metros em qualquer direção pelo solo. O vendaval suga quaisquer objetos Médios ou menores que não estejam presos a nada e que não estejam sendo vestido ou carregados por ninguém.

Uma criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza na primeira vez num turno que ela entrar no vendaval ou que o vendaval entrar no espaço dela, incluindo quando o vendaval apareceu primeiro. Uma criatura sofre 10d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Além disso, uma criatura Grande ou menor que falhar na resistência deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou ficará impedida pelo vendaval até a magia acabar. Quando uma criatura começa seu turno impedida pelo vendaval, ela é puxada 1,5 metro para o alvo dentro dele, a não ser que a criatura esteja no topo. Uma criatura impedida se move com o vendaval e cai quando a magia acaba, a não ser que a criatura tenha algum meio de ficar no ar.

Uma criatura impedida pode usar uma ação para realizar um teste de Força ou Destreza contra a CD de resistência da magia. Se for bem sucedida, a criatura não

estará mais impedida pelo vendaval e é arremessada a 3d6 x 3 metros de distância em uma direção aleatória.

VENTO PROTETOR

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V

Duração: Concentração, até 10 minutos

Um vento forte (36 quilômetros por hora) sopra a sua volta num raio de 3 metros e se move com você, permanecendo centrado em você. O vento permanece pela duração da magia.

O vento tem os seguintes efeitos:

- Ele ensurdece você e outras criaturas na área.
- Ele extingue chamas desprotegidas na área que tenham o tamanho de tochas ou menores.
- A área é de terreno difícil para outras criaturas diferentes de você.
- As jogadas de ataque à distância com armas tem desvantagem se passarem para dentro ou para fora do vento.
- Ele afasta vapor, gás e névoa que possa ser dissipado por um vento forte.

VÍNCULO COM A BESTA

1º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (um tufo de pelos envolto por um pano)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você estabelece um elo telepático com uma besta que você tocar que seja amigável a você ou que esteja enfeitiçada por você. A magia falha se o valor de Inteligência da besta for 4 ou maior. Até a magia acabar, o elo permanece ativo contato que você e a besta tenham linha de visão um do outro. Através do elo, a besta pode compreender suas mensagens telepáticas para ela e pode comunicar telepaticamente emoções e conceitos simples de volta para você. Enquanto o elo estiver ativo, a besta ganha vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura a até 1,5 metro de você que você possa ver.