

TOMO DO CLÉRIGO



Sumário

<i>MAGIAS DOMINIO DO CONHECIMENTO</i>	7
<i>COMANDO [COMMAND]</i>	7
<i>IDENTIFICAÇÃO [IDENTIFY]</i>	7
<i>AUGÚRIO [AUGURY]</i>	8
<i>SUGESTÃO [SUGGESTION]</i>	8
<i>INDETECTÁVEL [NONDETECTION]</i>	9
<i>FALAR COM OS MORTOS [SPEAK WITH DEAD]</i>	9
<i>OLHO ARCANO [ARCANE EYE]</i>	9
<i>CONFUSÃO [CONFUSION]</i>	10
<i>LENDAS E HISTÓRIAS [LEGEND LORE]</i>	10
<i>OBSERVAÇÃO [SCRYING]</i>	11
<i>MAGIAS DOMINIO DA VIDA</i>	11
<i>BÊNÇÃO [BLESS]</i>	11
<i>CURAR FERIMENTOS [CURE WOUNDS]</i>	11
<i>RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION]</i>	12
<i>ARMA ESPIRITUAL [SPIRITUAL WEAPON]</i>	12
<i>FONTE DE ESPERANÇA [BEACON OF HOPE]</i>	12
<i>REVIVER [REVIVIFY]</i>	12
<i>PROTEÇÃO CONTRA A MORTE [DEATH WARD]</i>	13
<i>GUARDIÃO DA FÉ [GUARDIAN OF FAITH]</i>	13
<i>CURAR FERIMENTOS EM MASSA [MASS CURE WOUNDS]</i>	13
<i>REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD]</i>	14
<i>MAGIAS DO DOMINIO DA LUZ</i>	14
<i>MÃOS FLAMEJANTES [BURNING HANDS]</i>	14
<i>FOGO DAS FADAS [FAERIE FIRE]</i>	14
<i>ESFERA FLAMEJANTE [FLAMING SPHERE]</i>	15
<i>RAIO FLAMEJANTE [SCORCHING RAY]</i>	15
<i>LUZ DO DIA [DAYLIGHT]</i>	15
<i>BOLA DE FOGO [FIREBALL]</i>	16
<i>GUARDIÃO DA FÉ [GUARDIAN OF FAITH]</i>	16
<i>MURALHA DE FOGO [WALL OF FIRE]</i>	16
<i>COLUNA DE CHAMAS [FLAME STRIKE]</i>	17
<i>OBSERVAÇÃO [SCRYING]</i>	17
<i>MAGIAS DO DOMINIO DA NATUREZA</i>	17
<i>CATIVAR ANIMAIS [ANIMAL FRIENDSHIP]</i>	17
<i>FALAR COM ANIMAIS [SPEAK WITH ANIMALS]</i>	18
<i>PELE DE ÁRVORE [BARKSKIN]</i>	18
<i>CRESCER ESPINHOS [SPIKE GROWTH]</i>	18

AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH]	19
MURALHA DE VENTO [WIND WALL]	19
DOMINAR BESTAS [DOMINATE BEAST]	20
VINHAS SUFOCANTES [GRASPING VINES]	20
PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]	21
CAMINHAR EM ÁRVORES [TREE STRIDE]	21
MAGIAS DO DOMINIO DA TEMPESTADE	21
NÉVOA [FOG CLOUD]	21
ONDA TROVEJANTE [THUNDERWAVE]	22
LUFADA DE VENTO [GUST OF WIND]	22
DESPEDAÇAR [SHATTER]	22
CONVOCAR RELÂMPAGOS [CALL LIGHTNING]	23
NEVASCA [SLEET STORM]	23
CONTROLAR ÁGUA [CONTROL WATER]	24
TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]	25
ONDA DESTRUTIVA [DESTRUCTIVE WAVE]	25
PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]	25
MAGIAS DO DOMINIO DA ENGANANÇA	26
ENFEITIÇAR PESSOAS [CHARM PERSON]	26
TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA [DISGUISE SELF]	26
REFLEXOS [MIRROR IMAGE]	27
PASSOS SEM PEGADAS [PASS WITHOUT TRACE]	27
PISCAR [BLINK]	27
DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]	28
PORTA DIMENSIONAL [DIMENSIONAL DOOR]	28
METAMORFOSE [POLYMORPHY]	29
DOMINAR PESSOAS [DOMINATE PERSON]	30
MODIFICAR MEMÓRIA [MODIFY MEMORY]	31
MAGIAS DO DOMINIO DA GUERRA	31
AUXÍLIO DIVINO [DIVINE FAVOR]	31
ESCUDO DE FÉ [SHIELD OF FAITH]	32
ARMA MÁGICA [MAGIC WEAPON]	32
ARMA ESPIRITUAL [SPIRITUAL WEAPON]	32
MANTO DO DESTEMIDO [CRUSADER'S MANTLE]	32
GUARDIÕES ESPIRITUAIS [SPIRIT GUARDIANS]	33
MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]	33
PELE ROCHOSA [STONESKIN]	33
COLUNA DE CHAMAS [FLAME STRIKE]	33
IMOBILIZAR MONSTROS [HOLD MONSTER]	34

TRUQUES	34
CHAMA SAGRADA [SACRED FLAME]	34
CONsertar [MENDING]	34
GUIA [GUIDANCE]	34
LUZ [LIGHT]	35
POUPAR OS MORTOS [SPARE THE DYING]	35
RESISTÊNCIA [RESISTANCE]	35
TAUMATURGIA [THAUMATURGY]	35
1º NÍVEL	36
BÊNÇÃO [BLESS]	36
COMANDO [COMMAND]	36
criar ou DESTRUIR ÁGUA [CREATE OR DESTROY WATER]	37
curar FERIMENTOS [CURE WOUNDS]	37
DETECTAR BEM E MAL [DETECT EVIL AND GOOD]	37
DETECTAR MAGIA [DETECT MAGIC]	37
DETECTAR VENENO E DOENÇA [DETECT POISON AND DISEASE]	38
ESCUDO DE FÉ [SHIELD OF FAITH]	38
INFRIGIR FERIMENTOS [INFLICT WOUNDS]	38
LAMPEJO [GUIDING BOLT]	38
MALDIÇÃO MENOR [BANE]	39
PALAVRA DA CURA [HEALING WORD]	39
PROTEÇÃO CONTRA O BEM E O MAL [PROTECTION FROM EVIL AND GOOD]	39
PURIFICAR ALIMENTOS [PURIFY FOOD AND DRINK]	39
SANTUÁRIO [SANCTUARY]	40
2º NÍVEL	40
ACALMAR EMOÇÕES [CALM EMOTIONS]	40
AJUDA [AID]	40
ARMA ESPIRITUAL [SPIRITUAL WEAPON]	41
AUGÚRIO [AUGURY]	41
CEGUEIRA/SURDEZ [BLINDNESS/DEAFNESS]	41
CHAMA CONTÍNUA [CONTINUAL FLAME]	42
DESCANSO TRANQUILO [GENTLE REPOSE]	42
ENCONTRAR ARMADILHAS [FIND TRAPS]	42
IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]	42
LOCALIZAR OBJETO [LOCATE OBJECT]	43
MELHORAR ATRIBUTO [ENHANCE ABILITY]	43
PRECE DA CURA [PRAYER OF HEALING]	43
PROTEÇÃO CONTRA VENENOS [PROTECTION FROM POISON]	44
RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION]	44

<i>SILÊNCIO [SILENCE]</i>	44
<i>VÍNCULO DE PROTEÇÃO [WARDING BOND]</i>	44
<i>ZONA DA VERDADE [ZONE OF TRUTH]</i>	45
<i>3º NÍVEL</i>	45
<i>ANIMAR OS MORTOS [ANIMATED DEAD]</i>	45
<i>CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]</i>	46
<i>CÍRCULO MÁGICO [MAGIC CIRCLE]</i>	46
<i>CLARIVIDÊNCIA [CLAIRVOYANCE]</i>	47
<i>CRIAR COMIDA E ÁGUA [CREATE FOOD AND WATER]</i>	47
<i>DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]</i>	47
<i>ENVIAR MENSAGEM [SENDING]</i>	48
<i>FALAR COM OS MORTOS [SPEAK WITH DEAD]</i>	48
<i>FONTE DE ESPERANÇA [BEACON OF HOPE]</i>	48
<i>FINGIR MORTE [FEIGN DEATH]</i>	49
<i>GUARDIÕES ESPIRITUAIS [SPIRIT GUARDIANS]</i>	49
<i>IDIOMAS [TONGUES]</i>	49
<i>LUZ DO DIA [DAYLIGHT]</i>	50
<i>MESCLAR-SE ÀS ROCHAS [MELD INTO STONE]</i>	50
<i>PALAVRA DA CURA EM MASSA [MASS HEALING WORD]</i>	50
<i>PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY]</i>	51
<i>REMOVER MALDIÇÃO [REMOVE CURSE]</i>	51
<i>REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD]</i>	51
<i>ROGAR MALDIÇÃO [BESTOW CURSE]</i>	52
<i>SÍMBOLO DE PROTEÇÃO [GLYPH OF WARDING]</i>	53
<i>4º NÍVEL</i>	54
<i>ADIVINHAÇÃO [DIVINATION]</i>	54
<i>BANIMENTO [BANISHMENT]</i>	54
<i>CONTROLAR ÁGUA [CONTROL WATER]</i>	55
<i>GUARDIÃO DA FÉ [GUARDIAN OF FAITH]</i>	56
<i>LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]</i>	56
<i>MOLDAR ROCHAS [STONE SHAPE]</i>	56
<i>MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]</i>	56
<i>PROTEÇÃO CONTRA A MORTE [DEATH WARD]</i>	57
<i>5º NÍVEL</i>	57
<i>ÂNCORA PLANAR [PLANAR BINDING]</i>	57
<i>COLUNA DE CHAMAS [FLAME STRIKE]</i>	57
<i>COMUNHÃO [COMMUNE]</i>	58
<i>CONTÁGIO [CONTAGION]</i>	58
<i>CURAR FERIMENTOS EM MASSA [MASS CURE WOUNDS]</i>	58

<i>DISSIPAR BEM E MAL [DISPEL EVIL AND GOOD]</i>	59
<i>LENDAS E HISTÓRIAS [LEGEND LORE]</i>	59
<i>OBSERVAÇÃO [SCRYING]</i>	60
<i>PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]</i>	60
<i>RESTAURAÇÃO MAIOR [GREATER RESTORATION]</i>	60
<i>REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD]</i>	61
<i>SANTIFICAR [HOLLOW]</i>	62
<i>TAREFA [GEAS]</i>	63
6º NÍVEL	64
<i>ALIADO EXTRAPLANAR [PLANAR ALLY]</i>	64
<i>BANQUETE DE HERÓIS [HEROES' FEAST]</i>	65
<i>BARREIRA DE LÂMINAS [BLADE BARRIER]</i>	65
<i>CRIAR MORTOS-VIVOS [CREATE UNDEAD]</i>	66
<i>CURA COMPLETA [HEAL]</i>	66
<i>DOENÇA PLENA [HARM]</i>	67
<i>ENCONTRAR O CAMINHO [FIND THE PATH]</i>	67
<i>PALAVRA DE RECORDAÇÃO [WORD OF RECALL]</i>	67
<i>PROIBIÇÃO [FORBIDDANCE]</i>	68
<i>VISÃO DA VERDADE [TRUE SEEING]</i>	68
7º NÍVEL	69
<i>FORMA ETÉREA [ETHEREALNESS]</i>	69
<i>INVOCAR CELESTIAL [CONJURE CELESTIAL]</i>	69
<i>PALAVRA DIVINA [DIVINE WORD]</i>	70
<i>REGENERAÇÃO [REGENERATE]</i>	70
<i>RESSURREIÇÃO [RESURRECTION]</i>	70
<i>SÍMBOLO [SYMBOL]</i>	71
<i>TEMPESTADE DE FOGO [FIRE STORM]</i>	72
<i>VIAGEM PLANAR [PLANAR SHIFT]</i>	72
8º NÍVEL	73
<i>AURA SAGRADA [HOLY AURA]</i>	73
<i>CAMPO DE ANTIMAGIA [ANTIMAGIC FIELD]</i>	74
<i>CONTROLAR O CLIMA [CONTROL WEATHER]</i>	75
<i>TERREMOTO [EARTHQUAKE]</i>	75
9º NÍVEL	76
<i>CURA COMPLETA EM MASSA [MASS HEAL]</i>	76
<i>PORTAL [GATE]</i>	76
<i>PROJEÇÃO ASTRAL [ASTRAL PROJECTION]</i>	77
<i>RESSURREIÇÃO VERDADEIRA [TRUE RESURRECTION]</i>	78

MAGIAS DOMINIO DO CONHECIMENTO

COMANDO [COMMAND]

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

Você profere uma palavra de comando a uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. O alvo deve passar em um TR de Sabedoria ou cumprir a sua ordem no seu próximo turno. A magia não surte efeito se o alvo for um morto-vivo, se o alvo não compreender o seu idioma ou se o comando for nocivo a ele.

Abaixo seguem alguns comandos típicos e seus efeitos. Você também pode declarar outro comando que não descrito abaixo. Se assim fizer, é o Mestre quem determina como o alvo se comportará. Se o alvo não puder seguir o seu comando, a magia se encerra. Aproxime-se. O alvo se move para junto de você pela rota mais curta e direta possível, terminado seu turno, caso possa, a 1,5 metros de distância de você. Largue. O alvo solta tudo que estiver segurando e então encerra seu turno. Fuja. O alvo gasta seu turno se movendo para longe de você pelos meios mais rápidos que dispuser. Caia. O alvo se joga ao chão e encerra seu turno.

Pare. O alvo não se move e não faz ações. Uma criatura voadora permanece no ar, se puder. Caso a criatura precise se mover para permanecer no ar, ela usa a distância mínima possível para fazê-lo.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível acima do 2º As criaturas devem estar a até 9 metros uma das outras quando você lançar a magia.

IDENTIFICAÇÃO [IDENTIFY]

1ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma pérola que valha ao menos 100 po e uma pena de coruja) Duração: Instantâneo

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

AUGÚRIO [AUGURY]

2ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você Componentes: V, G, M (varetas especialmente marcadas, ossos ou símbolos familiares que valham ao menos 25 po) Duração:

Instantâneo

Ao lançar varetas incrustadas com gemas, ao rolar ossos de dragões, ao virar cartas ornamentadas ou utilizar de alguma outra ferramenta divina, você recebe um presságio de uma entidade transcendental sobre o resultado de um curso específico de ação que você planeja 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 você lança a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro de o resultado ser aleatório. O mestre faz a jogada em segredo.

SUGESTÃO [SUGGESTION]

2º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, M (uma língua de cobra e ou um bocado de favo de mel ou uma gota de azeite) Duração: Concentração, dura até 8 horas

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

INDETECTÁVEL [NONDETECTION]

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

Duração: 8 horas

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

FALAR COM OS MORTOS [SPEAK WITH DEAD]

3ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V, G, M (incenso aceso) Duração: 10 minutos

Você concede um semblante de vida e inteligência a um corpo à sua escolha, dentro do alcance da magia, permitindo a ele responder perguntas que você 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, você pode fazer cinco perguntas ao corpo. O corpo sabe apenas o que 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 você 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.

OLHO ARCANO [ARCANE EYE]

4ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um pouco de pele de morcego) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você cria um olho mágico invisível com um alcance que paira no ar pela duração da magia. Você recebe mentalmente informações visuais do olho, o qual possui visão normal e visão no escuro de até 9 metros. O olho pode olhar em todas as direções. Como uma ação, você pode mover o olho a até 9 metros 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 2,5 cm de diâmetro.

CONFUSÃO [CONFUSION]

4ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros 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, centrado em um ponto dentro do alcance à sua escolha, deve passar em um TR de Sabedoria quando você lançar esta magia, ou será afetada. Um alvo afetado não pode fazer reações e deve jogar 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, você joga 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 passar, este efeito se encerra para o alvo. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o raio da esfera aumenta em 1,5 metros para cada nível acima do 4º.

LENDAS E HISTÓRIAS [LEGEND LORE]

5ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma pedaço estreito e pequeno de ferro) Duração: Instantâneo

Você nomeia ou descreve uma pessoa, lugar ou objeto. A magia traz à sua mente um breve sumário de conhecimento significativo a respeito daquilo que você nomeou. O conhecimento pode consistir de contos atuais, histórias esquecidas ou mesmo conhecimentos secretos que nunca foram amplamente descobertos. Se aquilo que você nomeou não tem importância lendária, você não recebe nenhuma informação. Quanto mais informação você já tiver sobre aquilo que nomeou, mais precisa e detalhada será a informação recebida. A informação que você descobre é precisa, mas pode ser revertida em uma linguagem figurativa. Por exemplo, se você 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 decepe 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."

OBSERVAÇÃO [SCRYING]

5ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Você Componentes: V, G, M (um foco material que valha ao menos 1.000 po, tal como uma bola de cristal, um espelho de prata ou uma fonte preenchida com água benta) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você pode ver e ouvir uma criatura em particular à sua escolha, que esteja no mesmo plano de existência. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria, o qual é modificado por quão bem você conhece o alvo e o tipo de conexão psíquica que você tem com ele. Se o alvo souber que você está lançando esta magia, ele pode falhar voluntariamente no teste de resistência, caso queira ser observado. Conhecimento Modificador de TR De segunda mão (Você ouviu falar do alvo) +5 De primeira mão (Você conhece o alvo) 0 Familiar (Você conhece bem o alvo) -5 Conexão Modificador de TR Semblante ou foto -2 Posses ou vestuário -4 Parte do corpo, mexa de cabelo, pedaço de unha, ou algo do tipo -10 Se tiver sucesso no teste de resistência, o alvo não é afetado e você não pode usar esta magia contra o alvo novamente por um período de 24 horas. Se falhar, a magia cria um sensor invisível a 3 metros do alvo. Você pode ver e ouvir através do sensor como se lá estivesse. O sensor se move com o alvo, permanecendo a de 3 metros de distância enquanto durar a magia. Uma criatura que possa ver objetos invisíveis, vê o sensor como um orbe luminoso do tamanho de um punho. Ao invés de ter como alvo uma criatura, você pode escolher uma localização que tenha visto antes, como sendo o alvo da magia. Quando assim o fizer, o sensor surge no local e não se move.

MAGIAS DOMÍNIO DA VIDA

BÊNÇÃO [BLESS]

1ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (uma borrifada de água benta) **Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

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

CURAR FERIMENTOS [CURE WOUNDS]

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

Instantâneo

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

RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION]

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

Duração: Instantânea

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

ARMA ESPIRITUAL [SPIRITUAL WEAPON]

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

Duração: 1 minuto

Você cria uma arma espectral, flutuante, que permanece até a duração da magia ou até você a lançar novamente. Quando lança a magia, você pode fazer um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura que esteja a 1,5 metros da arma. Se acertar, o alvo sofre dano de força equivalente a 1d8 + seu modificador de atributo para lançar magias. Como uma ação bônus no seu turno, você pode mover a arma até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a até 1,5 metros da arma. A arma pode possuir a forma que você 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 os efeitos desta magia sejam semelhantes à arma de sua divindade. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível o superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

FONTE DE ESPERANÇA [BEACON OF HOPE]

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

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

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

REVIVER [REVIVIFY]

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 300 po, que é consumido pela magia) Duração: Instantâneo

Você 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.

PROTEÇÃO CONTRA A MORTE [DEATH WARD]

4º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G

Duração: 8 horas

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

GUARDIÃO DA FÉ [GUARDIAN OF FAITH]

4º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V

Duração: 8 horas

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

CURAR FERIMENTOS EM MASSA [MASS CURE WOUNDS]

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

Duração: Instantâneo

Uma onda de energia curativa emana de um ponto à sua escolha dentro do alcance da magia. Você escolhe até 6 criaturas dentro de um raio de 9 metros a partir do ponto escolhido. Cada alvo recupera pontos de vida equivalente a $3d8 +$ o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos ou construtos. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, a cura aumenta em $1d8$ para cada nível acima do 5º.

REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD]

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

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

MAGIAS DO DOMINIO DA LUZ

MÃOS FLAMEJANTES [BURNING HANDS]

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

Componentes: V, G Duração: Instantâneo

A medida que você firma as mãos, tocando os polegares com os dedos estendidos, um fino manto de chamas sai da ponta dos seus dedos esticados. Cada criatura em um cone de 4,5 metros deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, o alvo sofre 3d6 de dano flamejante, ou metade se for bem sucedido. O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área, desde que não esteja sendo vestido ou carregado. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

FOGO DAS FADAS [FAERIE FIRE]

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

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Cada objeto em um a área equivalente a um cubo de 6 metros que esteja dentro do alcance da magia da magia, ganha um contorno azul, verde ou violeta claro (à sua escolha). 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 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.

ESFERA FLAMEJANTE [FLAMING SPHERE]

2º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pouco de sebo, um pedaço de enxofre e uma pitada de pó de ferro) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Uma esfera de fogo de 1,5 metros de diâmetro, surge em um local desocupado à sua escolha, dentro do alcance da magia, e dura até o fim da magia. Qualquer criatura que terminar o seu turno a 1,5 metros da esfera deve fazer um TR de Destreza. Se falhar a criatura sofre 2d6 de dano flamejante, ou metade se passar.

Como uma ação bônus, você pode mover a esfera a até 9 metros. Se você mover a esfera até um local ocupado por 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 você move a esfera, você pode fazer com que ela ultrapasse barreiras de até 1,5 metros de e pular através de fossos de até 3 metros de largura. A esfera incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados e emana uma luz brilhante de 6 metros de raio, como também, uma penumbra de mais 6 metros de raio. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 2º.

RAIO FLAMEJANTE [SCORCHING RAY]

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

Você cria três raios de fogo e os lança contra alvos dentro do alcance da magia. Você pode arremessar os raios em um só alvo ou em diversos. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância para cada raio. Se acertar, o alvo sofre 2d6 de dano flamejante. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode criar um raio adicional para cada nível acima do 2º.

LUZ DO DIA [DAYLIGHT]

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

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

BOLA DE FOGO [FIREBALL]

3º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (um pequeno bolo de excremento de morcego e enxofre) Duração: Instantâneo

Uma luz brilhante irrompe do seu dedo indicador até um ponto que você possa ver, dentro do alcance da magia, e então se expande com um som baixo de um estrondo até detonar em uma explosão de chamas. Cada criatura em um raio de 6 metros a partir do ponto central escolhido, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar o alvo sofre 8d6 de dano flamejante, ou metade se passar. O fogo alcança mesmo os cantos do ambiente, como quinas. O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º.

GUARDIÃO DA FÉ [GUARDIAN OF FAITH]

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

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

MURALHA DE FOGO [WALL OF FIRE]

4º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de fósforo) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você cria uma parede de fogo em uma superfície sólida dentro do alcance da magia. Você pode fazer uma parede com até 18 metros de largura, 6 metros de altura e 0,3 metros de espessura, ou uma parede circular com até 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 0,3 metros de espessura. A parede é opaca e permanece até o fim da magia. Quando a parede surge, cada criatura em sua área deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 5d8 de dano flamejante, ou metade se passar. Um dos lados da parede, escolhido por você quando lançar a magia, causa 5d8 de dano flamejante para cada criatura que terminar seu turno a até 3 metros de distância deste lado da parede ou dentro dela. Uma criatura sofre este mesmo dano quando entrar pela primeira vez em um turno ou terminar seu respectivo turno nela. O outro lado da parede não causa dano. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano aumente em 1d8 para cada nível acima do 4º.

COLUNA DE CHAMAS [FLAME STRIKE]

5º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma pitada de enxofre) Duração: Instantâneo

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

OBSERVAÇÃO [SCRYING]

5º Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Você Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você pode ver e ouvir uma criatura em particular à sua escolha, que esteja no mesmo plano de existência. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria, o qual é modificado por quão bem você conhece o alvo e o tipo de conexão psíquica que você tem com ele. Se o alvo souber que você está lançando esta magia, ele pode falhar voluntariamente no teste de resistência, caso queira ser observado. **Conhecimento Modificador de TR** De segunda mão (Você ouviu falar do alvo) +5 De primeira mão (Você conhece o alvo) 0 Familiar (Você conhece bem o alvo) -5 **Conexão Modificador de TR** Semblante ou foto -2 Posses ou vestuário -4 Parte do corpo, mexa de cabelo, pedaço de unha, ou algo do tipo -10 Se tiver sucesso no teste de resistência, o alvo não é afetado e você não pode usar esta magia contra o alvo novamente por um período de 24 horas. Se falhar, a magia cria um sensor invisível a 3 metros do alvo. Você pode ver e ouvir através do sensor como se lá estivesse. O sensor se move com o alvo, permanecendo a de 3 metros de distância enquanto durar a magia. Uma criatura que possa ver objetos invisíveis, vê o sensor como um orbe luminoso do tamanho de um punho. Ao invés de ter como alvo uma criatura, você pode escolher uma localização que tenha visto antes, como sendo o alvo da magia. Quando assim o fizer, o sensor surge no local e não se move.

MAGIAS DO DOMINIO DA NATUREZA

CATIVAR ANIMAIS [ANIMAL FRIENDSHIP]

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

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

FALAR COM ANIMAIS [SPEAK WITH ANIMALS]

1ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você

Componentes: V, G Duração: 10 minutos

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

PELE DE ÁRVORE [BARKSKIN]

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

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

CRESCER ESPINHOS [SPIKE GROWTH]

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

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

AMPLIAR PLANTAS [PLANT GROWTH]

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

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

MURALHA DE VENTO [WIND WALL]

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

Uma muralha de vento forte ergue-se do chão no ponto escolhido por você dentro do alcance da magia. Você pode fazer a muralha com até 15 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e 0,3 metros de espessura.

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

DOMINAR BESTAS [DOMINATE BEAST]

4ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros

Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

*Você ilude um animal que você possa ver, dentro do alcance da magia. O animal deve passar em um TR de Sabedoria ou fica enfeitiçado pela duração da magia. Se você ou seus aliados estiverem lutando contra ele, ele tem vantagem no teste de resistência. Enquanto o animal está enfeitiçado, você possui um elo telepático com ele, desde que os dois estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar seu elo telepático para emitir comandos para a criatura enquanto estiver consciente (não requer ações), e ela fará o seu melhor para obedecer os seus comandos. Você pode especificar uma ação simples ou um curso geral de ações, tal como "Ataque aquela criatura", "Venha por aqui" ou "Pegue aquele objeto". Se a criatura completar a ordem e não receber mais nenhuma direção você, ela se defende, preservando-se com o melhor uso de suas habilidades. Você pode usar sua ação para ter controle preciso e total do alvo. Até o final de seu próximo turno, a criatura realiza somente as ações escolhidas por você e não fará nada que ele não permita. Durante este tempo, você pode também fazer com que a criatura faça uso de uma reação, mas isto requer que você use sua própria reação no lugar. Cada vez que o alvo sofrer dano, ele faz um novo TR de Sabedoria contra a magia. Se passar, a magia se encerra. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível, a duração da concentração aumenta para 10 minutos. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível, a duração da concentração aumenta para 1 hora. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, a duração da concentração aumenta para 8 horas.*

VINHAS SUFOCANTES [GRASPING VINES]

4ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 9 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

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

PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros 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, centrado em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. 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 difícil. Quando a área surge, cada criatura nela deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 4d10 de dano perfurante, ou metade se passar. Cada criatura também deve fazer um TR quando entrar na área da magia pela primeira vez no turno dela, ou se começar o turno dentro da área. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 5º.

CAMINHAR EM ÁRVORES [TREE STRIDE]

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

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

MAGIAS DO DOMINIO DA TEMPESTADE

NÉVOA [FOG CLOUD]

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

Você cria um raio esférico de 6 metros centrado em um ponto dentro do alcance da magia. A esfera se propagada em quinas e sua área é considerada ocultamento total. Ela dura até o término da magia ou até que um vento moderado ou grande velocidade disperse a névoa (um vento de pelo menos 16 km por hora). **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o raio da neblina se expande em 6 metros para cada nível acima do 1º.

ONDA TROVEJANTE [THUNDERWAVE]

1º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (4,5 de cubo à sua frente)

Componentes: V Duração: Dura até 1 minuto

Uma onda de força trovejante sai de suas mãos. Cada criatura dentro da área do cubo de 4,5 metros, tendo você como origem, precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano trovejante e é empurrada 3 metros para longe você. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada. Além disso, objetos que não estiverem empunhados e que estejam completamente dentro da área de efeito são automaticamente empurrados 3 metros de distância para longe de você, devido ao efeito da magia, e a magia emite um estrondo trovejante audível a até 90 metros. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.

LUFADA DE VENTO [GUST OF WIND]

2º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (uma linha de 18 metros)

Componentes: V, G, M (a semente de uma leguminosa) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma linha de um forte vento com 18 metros de comprimento por 3 metros de largura irrompe de você em uma direção à sua escolha, enquanto a magia durar. Cada criatura que começar seu turno na linha deve passar em um TR de Força ou será empurrada 4,5 metros para longe de você na direção em que a linha seguir. Qualquer criatura na linha deve gastar 3 metros para cada 1,5 metros de deslocamento quando for se mover para perto você. 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 turno seu, antes da magia acabar, você pode mudar a direção da linha de vento.

DESPEDAÇAR [SHATTER]

2º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma lasca de mica) Duração: Instantâneo

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

CONVOCAR RELÂMPAGOS [CALL LIGHTNING]

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Uma nuvem de tempestade surge na forma de um cilindro, possuindo 3 metros altura por 18 metros de raio, centrado em um ponto que você possa ver, 30 metros exatamente acima de você. Esta magia falha se você não puder ver um ponto no ar aonde a nuvem de tempestade possa aparecer (por exemplo, se você estiver em uma sala que não possa acomodar a nuvem). Quando você lança a magia, você escolhe um ponto que possa ver, dentro do alcance da magia. Um relâmpago cai da nuvem até este ponto. Cada criatura a 1,5 metros do ponto deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 3d10 de dano elétrico, ou metade se passar. Em cada um de seus turnos, até o término da magia, você pode usar sua ação para evocar outro relâmpago do mesmo modo, mirando no mesmo ponto ou em outro diferente. Se você estiver em área externa já sob condições de uma tempestade quando você lançar esta magia, a magia dá o controle a você 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 você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 3º.

NEVASCA [SLEET STORM]

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros 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 por 12 metros de raio, centrado em um ponto escolhido por você quando lança 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 difícil. 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 passar em um TR de Constituição contra a CD de suas magias ou perde a concentração.

CONTROLAR ÁGUA [CONTROL WATER]

4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (uma gota de água e uma pitada de poeira) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Até o final da magia, você controla qualquer água livre dentro de uma área à sua escolha, que possua a dimensão equivalente a um cubo de 30 metros. Você pode escolher qualquer um dos seguintes efeitos quando lançar esta magia. Como uma ação no seu turno, você pode repetir o mesmo efeito ou escolher uma diferente.

Inundação. Você aumenta o nível de toda água parada na área em até 6 metros. Se a área for um litoral, a inundação transborda sobre a terra. Se você escolher uma área com um grande corpo de água, ao invés de criar uma inundação, você cria uma onda de 6 metros de altura, 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 você escolher um efeito diferente. Se este efeito produzir uma onda, a onda se repete no começo do seu próximo turno enquanto o efeito inundação durar.

Dividir Águas. Você faz com que a água na área se mova separadamente e crie 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 você 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. Você faz com que a água corrente na área se mova em uma direção à sua escolha, mesmo que a água precise correr sobre obstáculos, subir paredes ou seguir outras direções improváveis. A água na área se move na direção escolhida por você, 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 por você até a magia encerrar ou até ele escolher um efeito diferente.

Vórtice. Este efeito requer um corpo d'água de pelo menos um quadrado de 15 metros de lado e 7,5 metros de profundidade. Você cria um vórtice que se forma no centro da área, que tem em sua base 1,5 metros de largura, até 15 metros de largura no topo, e 7,5 metros de altura. Qualquer objeto ou criatura na água que esteja a até 7,5 metros do vórtice é puxado 3 metros. Uma criatura pode tentar nadar para fora do vórtice fazendo um teste de Força (Atletismo) contra a CD de resistência de suas magias. 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 sofre 2d8 de dano de concussão e é pega pelo vórtice até a magia encerrar. Se passar, a criatura sofre 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 sofre 2d8 de dano de concussão. Este dano ocorre em cada rodada que o objeto permanecer no vórtice.

TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]

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

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

ONDA DESTRUTIVA [DESTRUCTIVE WAVE]

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

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

PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros 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, centrado em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. 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 difícil. Quando a área surge, cada criatura nela deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 4d10 de dano perfurante, ou metade se passar. Cada criatura também deve fazer um TR quando entrar na área da magia pela primeira vez no turno dela, ou se começar o turno dentro da área. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 5º.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA ENGAÇÃO
ENFEITIÇAR PESSOAS [CHARM PERSON]

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

Duração: 1 minuto

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

TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA [DISGUISE SELF]

1ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração: 1 hora

Você se disfarça— incluindo sua roupa, sua armadura, armas e outros itens que pertençam a você — com uma aparência diferente até a magia encerrar ou até você usar uma ação para dissipá-la. Você pode aparentar ser 0,3 metros maior ou menor, e pode aparentar ser magro, gordo ou um estado entre os dois. Você 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 sua conta. As mudanças ocorridas por esta magia falham se inspecionadas fisicamente. Por exemplo, se você 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 você usar esta magia para aparentar ser menor do que é, a mão de alguém que tentasse alcançar você, ao invés de colidir com você ficaria suspensa no ar.

Para discernir que você está disfarçado, uma criatura pode usar sua ação para inspecionar sua aparência e precisa passar em um TR de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias.

REFLEXOS [MIRROR IMAGE]

2ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração: 1 minuto

Três cópias ilusórias de você surgem no seu espaço. Até a magia terminar, as cópias se movem com você e imitam suas ações. Elas alteram suas posições, o que torna impossível rastrear qual das imagens é a real. Você pode usar sua ação para dispensar as cópias ilusórias. Cada vez que uma criatura mira você com um ataque durante o efeito da magia, você joga 1d20 para determinar se o atacante acerta você ou uma de suas cópias. Se você tiver três cópias, você deve obter um resultado igual a 6 ou maior para mudar o ataque de você para a cópia. Com duas cópias, você deve obter um resultado igual 8 ou maior, e com somente uma cópia você deve obter um resultado igual 11 ou maior. A CA de uma cópia é igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se um ataque acertar uma cópia, a cópia é destruída. Uma cópia somente pode ser destruída por um ataque que acerte ela. Ela ignora todos os outros danos e efeitos. Esta magia encerra quando todas as três cópias são destruídas. Uma criatura não é afetada por esta magia se não puder enxergar, se ela depender de um sentido diferente da visão, como em visão às cegas ou caso ele possa perceber ilusões como falsas, como visão verdadeira.

PASSOS SEM PEGADAS [PASS WITHOUT TRACE]

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

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

PISCAR [BLINK]

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

Você joga 1d20 no final de cada um dos seus turnos enquanto a magia durar. Se obtiver um resultado de 11 ou maior, você some do seu plano atual de existência e surge no Plano Etéreo (a magia falha e o lançamento é perdido se você já estiver neste plano). No começo do seu próximo turno, e quando a magia se encerrar, se você estiver no Plano Etéreo, você retorna para um espaço desocupado à sua escolha, que possa ver dentro de 3 metros a partir do espaço em que você desapareceu. Se nenhum espaço desocupado estiver disponível dentro do alcance da magia, você surge no espaço desocupado mais próximo (escolhido aleatoriamente se mais de um espaço igualmente próximo estiver desocupado). Você pode encerrar esta magia como uma ação. Enquanto estiver no Plano Etéreo, você 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 de distância. Você pode apenas afetar e ser afetado por outra criatura no Plano Etéreo. Criaturas que não estejam neste plano, não podem perceber você e nem interagir com você, a menos que tenham habilidade para tanto.

DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]

3º Nível *Abjuração* Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Você escolhe uma criatura, objeto ou efeito mágico dentro do alcance da magia. Qualquer magia de 3º nível ou menor é dissipada. Para cada magia de 4º nível ou maior sobre o alvo, você faz um teste de atributo usando seu atributo para lançar magia. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se passar, a magia é dissipada. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você automaticamente encerra os efeitos de uma magia sobre o alvo que seja de nível igual ou menor que o nível da magia que você utilizou.

PORTA DIMENSIONAL [DIMENSIONAL DOOR]

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

Você se teleporta de sua localização atual para qualquer outro ponto dentro do alcance da magia. Ele alcança exatamente o ponto desejado. Pode ser um local que você possa ver ou que possa visualizar, ou um que você possa descrever declarando a distância e a direção, como por exemplo "60 metros em linha reta descendente" ou "acima a noroeste em um ângulo de 45°, a 90 metros". Você pode levar com você objetos, desde que eles não excedam o peso que você pode carregar. Você também pode levar com você uma criatura amigável de seu tamanho ou menor que esteja carregando sua capacidade normal de carga.

A criatura deve estar a até 1,5 metros de você quando lançar a magia. Se você se teleportar para um ponto já ocupado por uma criatura ou objeto, você e qualquer criatura que esteja se teleportando com você sofre 4d6 de dano de força, e a magia falha em teleportar você.

METAMORFOSE [POLYMORPHY]

4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (o casulo de uma lagarta) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Esta magia transforma uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, em uma nova forma.

Uma criatura não amigável deve fazer um TR de Sabedoria para evitar o efeito. Um metamorfo automaticamente passa. A transformação dura até o término da magia ou até o alvo cair 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 seus valores de atributos mentais, são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida. Ele apenas conserva seu alinhamento e sua personalidade. O alvo assume os pontos de vida da nova forma. Quando revertido para sua forma normal, a criatura retorna para o número de pontos de vida que possuía antes da transformação. Se a reversão for devido a um resultado de cair a 0 pontos de vida, qualquer dano além desse é subtraído dos pontos de vida da forma original. Desde que o dano excedido também não subtraia os pontos de vida da forma original para 0, o alvo não cai inconsciente. A criatura tem suas ações limitadas e pode executar apenas o que for permitido pela natureza de sua nova forma, não pode falar, lançar magias ou fazer qualquer outra ação que requeira o uso das mãos ou da fala. O equipamento do alvo se funde à nova forma. A criatura não pode ativar, usar, segurar ou de qualquer outro modo receber benefícios de qualquer dos seus equipamentos.

DOMINAR PESSOAS [DOMINATE PERSON]

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

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

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

MODIFICAR MEMÓRIA [MODIFY MEMORY]

5ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você tenta recriar as memórias de outra criatura. Uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, deve fazer um TR de Sabedoria. Se você estiver lutando contra a criatura, ela tem vantagem no teste de resistência. Se falhar, o alvo fica encantado por você enquanto a magia durar. A criatura encantada está incapacitada e inconsciente sobre as coisas à sua volta, embora ela ainda possa ouvir você. Se ela sofrer algum dano ou for alvo de outra magia, esta magia encerra e nenhuma das memórias do alvo são modificadas. Enquanto o alvo estiver encantado, você pode afetar as memórias de um evento que ele tenha vivenciado nas últimas 24 horas e que não tenha durado mais do que 10 minutos. Você 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. Você deve falar para o alvo para descrever como suas memórias serão afetadas e o alvo deve ter a habilidade de entender o idioma que você fala para que as memórias modificadas se enraízem. A mente do alvo preenche qualquer lacuna nos detalhes da sua descrição. Se a magia terminar antes que você 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 de 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 você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, você 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).

MAGIAS DO DOMINIO DA GUERRA

AUXÍLIO DIVINO [DIVINE FAVOR]

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

Concentração, dura até 1 minuto

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

ESCUDO DE FÉ [SHIELD OF FAITH]

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

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

ARMA MÁGICA [MAGIC WEAPON]

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

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

ARMA ESPIRITUAL [SPIRITUAL WEAPON]

2º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 18 metros Componentes: V, G
Duração: 1 minuto

Você cria uma arma espectral, flutuante, que permanece até a duração da magia ou até você a lançar novamente. Quando lança a magia, você pode fazer um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura que esteja a 1,5 metros da arma. Se acertar, o alvo sofre dano de força equivalente a 1d8 + seu modificador de atributo para lançar magias. Como uma ação bônus no seu turno, você pode mover a arma até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a até 1,5 metros da arma. A arma pode possuir a forma que você 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 os efeitos desta magia sejam semelhantes à arma de sua divindade. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

MANTO DO DESTEMIDO [CRUSADER'S MANTLE]

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

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

GUARDIÕES ESPIRITUAIS [SPIRIT GUARDIANS]

3º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (um raio de 4,5 metros)

Componentes: V, G, M (um símbolo sagrado) **Duração:** Concentração, dura até 10 minutos

Você invoca espíritos à sua frente para protegê-lo. Eles voam em sua volta a uma distância de 4,5 metros durante toda a magia. Se você for bom ou neutro, sua forma espectral aparenta ser angelical ou feérica (à sua escolha). Se for maligno, aparenta ser infernal. Quando você lança essa magia, você 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 sofre 3d8 de dano radiante (se você for bom ou neutro) ou 3d8 de dano necrótico (se você for maligno). Se passar a criatura sofre metade do dano. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º.

MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]

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

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

PELE ROCHOSA [STONESKIN]

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

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

COLUNA DE CHAMAS [FLAME STRIKE]

5º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros **Componentes:** V, G, M (uma pitada de enxofre) **Duração:** Instantâneo

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

IMOBILIZAR MONSTROS [HOLD MONSTER]

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

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

TRUQUES

CHAMA SAGRADA [SACRED FLAME]

Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Chamas radiantes caem sobre uma criatura que você possa, ver dentro do alcance da magia. O alvo deve passar em um TR de Destreza ou sofre 1d8 de dano radiante. O alvo não recebe nenhum benefício de cobertura no TR para esta magia. O dano da magia aumenta para 2d8 no 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.

CONSERTAR [MENDING]

Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G, M (dois imãs) Duração: Instantâneo

Esta magia repara um simples rasgo ou uma parte quebrada de um objeto que você toque, como o elo que uma corrente quebrada, as duas metades de uma chave partida, um manto rasgado ou o vazamento de um odre de vinho. Desde que a parte quebrada ou o rasgo não sejam maior do que 0,3 metros em qualquer dimensão, você o remenda, sem deixar traços do dano passado. Esta magia pode reparar fisicamente um item mágico o construto, mas não pode reparar a magia de tal objeto.

GUIA [GUIDANCE]

Truque Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você toca uma criatura amigável. Uma vez antes da magia se encerrar, o alvo pode jogar 1d4 e somar o resultado obtido em um teste de atributo à escolha do alvo. O dado pode ser jogado antes ou depois do resultado do teste de atributo. Após isto, a magia se encerra.

LUZ [LIGHT]

Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, M (um vagalume ou um musgo fosforescente) Duração: 1 hora

Você 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 do objeto e mais 6 metros adicionais de penumbra. A cor pode ser a que você escolher, cobrindo completamente o objeto com blocos opacos de luz. A magia termina se você lançá-la de novo ou se a cancelar como uma ação. Se o alvo for um objeto usado ou em posse de uma criatura hostil, a criatura deve passar em um TR de Destreza para evitar o efeito.

POUPAR OS MORTOS [SPARE THE DYING]

Truque Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração: Instantâneo

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

RESISTÊNCIA [RESISTANCE]

Truque Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma miniatura de um manto) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

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

TAUMATURGIA [THAUMATURGY]

Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V Duração: Dura até 1 minuto

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

- Sua voz fica três vezes mais alta do que o normal durante 1 minuto.*
- Você faz com que chamas tremulem, clareiem, escureçam ou mudem de cor por 1 minuto.*
- Você causa tremores inofensivos no chão durante 1 minuto.*
- Você 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.*
- Você faz instantaneamente uma porta destrancada se abrir ou se fechar.*
- Você altera a aparência dos seus olhos por 1 minuto. Se você lançar esta magia múltiplas vezes, poderá manter até 3 efeitos de 1 minuto ativos ao mesmo tempo e pode cancelar cada efeito usando uma ação.*

1º NÍVEL

BÊNÇÃO [BLESS]

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

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

COMANDO [COMMAND]

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

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

CRIAR OU DESTRUIR ÁGUA [CREATE OR DESTROY WATER]

1ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma gota de água se estiver criando água ou pequenos grãos de areia se estiver destruindo) Duração:

Instantâneo

Você cria ou destrói água. **Criar Água.** Você cria até 38 litros de água límpida e potável dentro do alcance da magia 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 da magia, extinguindo chamas expostas na área.

Destruir Água. Você destrói até 38 litros de água em um recipiente dentro do alcance da magia.

Alternativamente, Você pode destruir névoa em um espaço equivalente a um cubo de 9 metros dentro do alcance da magia. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode criar ou destruir 38 litros adicionais ou expandir o tamanho do cubo em 1,5 metros para cada nível acima do 1º.

CURAR FERIMENTOS [CURE WOUNDS]

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

Instantâneo

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

DETECTAR BEM E MAL [DETECT EVIL AND GOOD]

1ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração:

Concentração, dura até 10 minutos

Pela duração da magia, você tem conhecimento se há uma aberração, um celestial, um elemental, um ser feérico, um infernal ou um morto-vivo a até 9 metros de você, bem como onde a criatura está localizada. Da mesma forma, você sabe se há um lugar ou objeto que tenha sido magicamente consagrado ou profanado a até 9 metros de você. A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 0,3 metros de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma fina película de chumbo ou 0,9 metros de madeira ou sujeira.

DETECTAR MAGIA [DETECT MAGIC]

1º Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você

Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 10 minutos

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

DETECTAR VENENO E DOENÇA [DETECT POISON AND DISEASE]

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

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

ESCUDO DE FÉ [SHIELD OF FAITH]

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

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

INFRIGIR FERIMENTOS [INFLICT WOUNDS]

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

Você faz um ataque corpo a corpo mágico contra uma criatura que possa tocar. Se acertar, o alvo sofre 3d10 de dano necrótico. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 1º.

LAMPEJO [GUIDING BOLT]

1ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G Duração: 1 rodada

Um raio de luz irrompe até uma criatura à sua escolha, que esteja dentro do alcance da magia. Se acertar, o alvo sofre 4d6 de dano radiante e a próxima jogada de ataque feita contra este alvo antes do final do próximo seu próximo turno ganha vantagem, graças a uma penumbra mística resplandecente que fica sobre o alvo. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

MALDIÇÃO MENOR [BANE]

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

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

PALAVRA DA CURA [HEALING WORD]

1ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 18 metros Componentes: V Duração: Instantâneo

Uma criatura à sua escolha que você possa, ver dentro do alcance da magia, recupera pontos de vida equivalentes a 1d4 + o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não tem efeito sobre construtos ou mortos-vivos **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível acima do 2º.

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

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

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

PURIFICAR ALIMENTOS [PURIFY FOOD AND DRINK]

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

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

SANTUÁRIO [SANCTUARY]

1º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M

(um pequeno espelho de prata) Duração: 1 minuto

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

2º NÍVEL

ACALMAR EMOÇÕES [CALM EMOTIONS]

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

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você tenta suprimir emoções fortes em um grupo de pessoas. Cada humanoide em um raio esférico de 6 metros, centrado no ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia, deve fazer um TR de Carisma. Uma criatura pode escolher falhar no TR se assim desejar. Se a criatura falhar, você escolhe um dos dois seguintes efeitos. Você pode suprimir qualquer efeito que esteja causando ao alvo a condição de enfeitiçado ou assustado. Quando esta magia encerrar, qualquer efeito suprimido retorna, caso sua duração não tenha terminado durante esse meio tempo. Alternativamente, você pode causar um efeito de indiferença sobre criaturas, à sua escolha, 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.

AJUDA [AID]

2ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma

pequena tira de um manto branco) Duração: 8 horas

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

ARMA ESPIRITUAL [SPIRITUAL WEAPON]

2º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 18 metros

Componentes: V, G Duração: 1 minuto

Você cria uma arma espectral, flutuante, que permanece até a duração da magia ou até você a lançar novamente. Quando lança a magia, você pode fazer um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura que esteja a 1,5 metros da arma. Se acertar, o alvo sofre dano de força equivalente a 1d8 + seu modificador de atributo para lançar magias. Como uma ação bônus no seu turno, você pode mover a arma até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a até 1,5 metros da arma. A arma pode possuir a forma que você 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 os efeitos desta magia sejam semelhantes à arma de sua divindade. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

AUGÚRIO [AUGURY]

2ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você Componentes: V, G, M (varetas especialmente marcadas, ossos ou símbolos familiares que valham ao menos 25 po) Duração:

Instantâneo

Ao lançar varetas incrustadas com gemas, ao rolar ossos de dragões, ao virar cartas ornamentadas ou utilizar de alguma outra ferramenta divina, você recebe um presságio de uma entidade transcendental sobre o resultado de um curso específico de ação que você planeja 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 você lança a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro de o resultado ser aleatório. O mestre faz a jogada em segredo.

CEGUEIRA/SURDEZ [BLINDNESS/DEAFNESS]

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

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

CHAMA CONTÍNUA [CONTINUAL FLAME]

2ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (rubi pulverizado que valha ao menos 50 po, o qual é consumido pela magia) Duração: Até ser dissipado

Uma chama, equivalente em iluminação à uma tocha, surge sobre um objeto que você tocar. 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.

DESCANSO TRANQUILO [GENTLE REPOSE]

2ª Nível Necromancia (ritual) Tempo para lançar magia: 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

Você 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*.

ENCONTRAR ARMADILHAS [FIND TRAPS]

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

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

IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]

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

Você escolhe um humanoide que possa ver dentro do alcance da magia. O alvo precisa passar em um TR de Sabedoria ou fica paralisado durante a duração da magia. No final de cada turno do alvo, o mesmo pode fazer outro TR de Sabedoria. Se passar, o efeito da magia se encerra sobre o alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode adicionar um humanoide a cada espaço de nível de magia acima do 2º. Os humanoides devem estar a até 9 metros uns dos outros quando você mirar neles.

LOCALIZAR OBJETO [LOCATE OBJECT]

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

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

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

MELHORAR ATRIBUTO [ENHANCE ABILITY]

2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (a pele ou a pena de uma besta) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você toca uma criatura e concede a ela um aprimoramento mágico. Você escolhe um dos seguintes efeitos e o alvo recebe este efeito até o término da magia. **Resistência de 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 sofre 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 você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 2º.

PRECE DA CURA [PRAYER OF HEALING]

2ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: 9 metros Componentes: V Duração: Instantâneo

Até 6 criaturas que você possa ver dentro do alcance da magia da magia, recuperam pontos de vida equivalentes a 2d8+ o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não tem efeito em mortos-vivos e construtos. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

PROTEÇÃO CONTRA VENENOS [PROTECTION FROM POISON]

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

Duração: 1 hora

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

RESTAURAÇÃO MENOR [LESSER RESTORATION]

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

Duração: Instantânea

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

SILÊNCIO [SILENCE]

2ª Nível Ilusão (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 10 minutos

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

VÍNCULO DE PROTEÇÃO [WARDING BOND]

2ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um par de anéis de platina que custem ao menos 50 po cada, você e o alvo devem estar usando-os durante a duração da magia) Duração: 1 hora

Esta magia protege uma criatura que você tenha tocado e cria uma conexão mística entre você e o alvo até a magia acabar. Enquanto o alvo estiver há pelo menos 18 metros de você, 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 sofrer dano, você sofre a mesma quantidade de dano. A magia encerra se você chegar a 0 pontos de vida ou se se distanciarem a mais de 18 metros. A magia também se encerra se for lançada novamente com o intuito de conectar outras criaturas. Você pode cancelar a magia como uma ação.

ZONA DA VERDADE [ZONE OF TRUTH]

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

Duração: 10 minutos

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

3º NÍVEL

ANIMAR OS MORTOS [ANIMATED DEAD]

3ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 3 metros Componentes: V, G, M

(uma gota de sangue, um pedaço de carne e uma pitada de osso moído) Duração: Instantâneo

Esta magia cria um servo morto-vivo. Você escolhe uma pilha de osso ou um corpo de um humanóide de tamanho Médio ou menor dentro do alcance da magia. A magia imbui o alvo com um mimetismo podre de vida, erguendo uma criatura morta-viva. O alvo se torna um esqueleto se você escolher os ossos ou um zumbi se a escolha for um corpo (o Mestre possui as estatísticas de jogo da criatura). Em cada um de seus turnos, você pode usar uma ação bônus para comandar mentalmente qualquer criatura que você tenha erguido com esta magia, desde que ela esteja a até 18 de distância de você (se você controlar múltiplas criaturas, você pode comandar uma ou todas de uma mesma vez, emitindo o mesmo comando para cada uma). Você 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 você 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. A criatura está sob o seu controle por 24 horas, depois ela para de obedecer qualquer comando que você fizer a ela. Para manter o controle sobre a criatura por mais 24 horas, você deve lançar esta magia de novo na criatura antes que o período corrente das 24 horas se encerre. Usar a magia com esta finalidade permite que você reafirme seu controle sobre até 4 criaturas que você tenha animado com esta magia, ao invés de animar apenas mais uma, como descrito no início da descrição.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior,

você anima ou reafirma o controle sobre até 2 criaturas adicionais para cada nível acima do

3º. Cada uma destas criaturas deve vir de um diferente corpo ou pilha de ossos.

CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]

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

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

CÍRCULO MÁGICO [MAGIC CIRCLE]

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

Duração: 1 hora

Você cria um cilindro de energia mágica de 3 metros de raio por 6 metros de altura, centrado em um ponto no chão que você possa ver, dentro do alcance da magia. Runas brilhantes surgem onde quer que o cilindro se interseccione com o chão ou outra superfície. Você escolhe um ou mais dos seguintes tipos de criatura: celestiais, elementais, feéricos, infernais ou mortos-vivos. O círculo afeta uma criatura do tipo escolhido dos seguintes modos:

- A criatura não pode voluntariamente entrar no cilindro por meios não mágicos. Se a criatura tentar usar teleporte ou de viagem interplanar para fazê-lo, ela deve primeiro ser bem sucedida em um TR de Carisma.*
- A criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque contra os alvos dentro do cilindro.*
- Alvos dentro do cilindro não podem ser encantados, assustados ou possuídos pela criatura. Quando você lança esta magia, você pode escolher que sua magia opere em direção reversa, impedindo que uma criatura de um tipo específico saia do cilindro, protegendo assim os alvos do lado de fora. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a duração aumenta em 1 hora para cada nível acima do 3º.*

CLARIVIDÊNCIA [CLAIRVOYANCE]

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

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

CRIAR COMIDA E ÁGUA [CREATE FOOD AND WATER]

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

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

DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]

3º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração:
Instantâneo

Você escolhe uma criatura, objeto ou efeito mágico dentro do alcance da magia. Qualquer magia de 3º nível ou menor é dissipada. Para cada magia de 4º nível ou maior sobre o alvo, você faz um teste de atributo usando seu atributo para lançar magia. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se passar, a magia é dissipada. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você automaticamente encerra os efeitos de uma magia sobre o alvo que seja de nível igual ou menor que o nível da magia que você utilizou.

ENVIAR MENSAGEM [SENDING]

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

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

FALAR COM OS MORTOS [SPEAK WITH DEAD]

3º Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V, G, M (incenso aceso) Duração: 10 minutos

Você concede um semblante de vida e inteligência a um corpo à sua escolha, dentro do alcance da magia, permitindo a ele responder perguntas que você 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, você pode fazer cinco perguntas ao corpo. O corpo sabe apenas o que 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 você 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.

FONTE DE ESPERANÇA [BEACON OF HOPE]

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

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

FINGIR MORTE [FEIGN DEATH]

3ª Nível Necromancia (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma pitada de areia de cemitério) Duração: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária e a coloca em um estado cataléptico, o qual é indistinguível da morte. Enquanto a magia durar ou até você usar uma ação para tocar o alvo e dissipar a magia, o alvo parece morto sob todos os meios de inspeção e para magias que determinam a condição do corpo. O alvo fica cego, incapacitado e seu deslocamento cai para zero. O alvo ganha resistência a todos os tipos de dano, exceto dano psíquico. Se o alvo estiver doente ou envenenado quando você lançou a magia nele, ou ficou doente ou envenenado enquanto estava sob efeito da magia, a doença e o veneno não surte efeito até que a magia acabe.

GUARDIÕES ESPIRITUAIS [SPIRIT GUARDIANS]

3º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (um raio de 4,5 metros)

Componentes: V, G, M (um símbolo sagrado) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

*Você invoca espíritos à sua frente para protegê-lo. Eles voam em sua volta a uma distância de 4,5 metros durante toda a magia. Se você for bom ou neutro, sua forma espectral aparenta ser angelical ou feérica (à sua escolha). Se for maligno, aparenta ser infernal. Quando você lança essa magia, você 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 sofre 3d8 de dano radiante (se você for bom ou neutro) ou 3d8 de dano necrótico (se você for maligno). Se passar a criatura sofre metade do dano. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível o superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º.*

IDIOMAS [TONGUES]

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

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

LUZ DO DIA [DAYLIGHT]

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

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

MESCLAR-SE ÀS ROCHAS [MELD INTO STONE]

3ª Nível Transmutação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Duração: 8 horas

Você entra em um objeto ou superfície de rochas grande o suficiente para comportar completamente seu corpo, mesclando você e todo seu equipamento com as rochas até o término da magia. Usando seu movimento, você entra na rocha em um ponto que você possa tocar. Nada de sua presença permanece visível ou de outro modo detectável por qualquer sentido não mágico. Enquanto estiver mesclado à rocha, você não pode ver o que acontece fora dela e qualquer teste de Sabedoria (Percepção) que você fizer para ouvir sons do lado de fora, são feitos com desvantagem. Você permanece consciente da passagem do tempo e pode lançar magias em si mesmo enquanto estiver mesclado à rocha. Você pode usar seu movimento para sair da rocha no local onde entrou, o que encerra a magia. Do contrário, você não pode se mover. Um dano físico pequeno feito à rocha não fere você, mas uma destruição parcial ou uma alteração na sua forma (para uma extensão que não mais comporte a forma você) expelle você da pedra e lhe causa dano de 6d6 de concussão. A completa destruição da rocha (ou a transmutação dela em um tipo diferente de substância) expelle você, causando 50 pontos de dano de concussão. Se for expelido, você fica derrubado em um espaço desocupado mais próximo de onde ele entrou.

PALAVRA DA CURA EM MASSA [MASS HEALING WORD]

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

À medida que você profere palavras de restauração, até seis criaturas à sua escolha, que possam ser vistas dentro do alcance da magia, recuperam 1d4 + o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não afeta mortos-vivos nem construtos. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível acima do 3º.

PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY]

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

Duração: Concentração, dura até 1 hora

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

REMOVER MALDIÇÃO [REMOVE CURSE]

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

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

REVIVER OS MORTOS [RAISE DEAD]

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

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

ROGAR MALDIÇÃO [BESTOW CURSE]

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

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você toca uma criatura, e a mesma deve ser bem sucedida em um TR de Sabedoria ou esta amaldiçoada enquanto a magia durar. Quando você lança esta magia, você escolhe a natureza da maldição de acordo com as seguintes opções: • Escolha um atributo. Enquanto estiver amaldiçoado, o alvo tem desvantagem nos testes de atributos e TR que envolvam o atributo escolhido. • Enquanto estiver amaldiçoado o alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você. • 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, fazendo nada. • Enquanto o alvo estiver amaldiçoado os seus ataques e as suas magias contra o alvo causam 1d8 extra de dano necrótico. A magia *remover maldição* cessa o efeito desta magia. Com o aval Mestre, você pode escolher um efeito alternativo da maldição, desde que não seja mais poderoso do que os descritos acima. O Mestre tem a palavra final sobre o efeito da maldição. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível, a duração aumenta para 10 minutos. Se usar um espaço de magia de 5º ou 6º nível a duração aumenta para 8 horas. Se usar um espaço de magia de 7º ou 8º nível a duração aumenta para 24 horas. E se usar um espaço de magia de 9º nível, a magia permanece até ser dissipada. Se usar um espaço de magia de 5º nível ou superior, a magia não exige mais concentração.

SÍMBOLO DE PROTEÇÃO [GLYPH OF WARDING]

3ª Nível *Abjuração* Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: Toque Componentes: V, G, M (incenso e pó de diamante que valha ao menos 200 po, o qual é consumido pela magia) Duração: Até ser dissipada ou ter seu gatilho ativado

Quando você lança esta magia, você inscreve um símbolo que fere outras criaturas. Este símbolo 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 você escolher uma superfície, o símbolo pode cobrir uma área de até 3 metros de diâmetro. Se você escolher um objeto, este objeto deve permanecer no local. Se o objeto for movido mais do que 3 metros para longe do espaço de onde você 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 das suas magias para ser encontrado. Você decide qual o gatilho irá ativar o símbolo quando lança a magia. Para símbolos inscritos sobre superfícies, o gatilho mais comum inclui tocar ou pisar sobre o símbolo, remover um objeto que esteja cobrindo o símbolo, se aproximar a uma certa distância do símbolo ou manipular o objeto em que o símbolo foi escrito. Para símbolos inscritos em objetos, os gatilhos mais comuns 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. Você 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. Você também pode impor condições para que as criaturas não ativem o símbolo, como pronunciar algum tipo de senha. Quando você inscreve o símbolo, você 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, centrado no símbolo. A esfera alcança quinas. Cada criatura na área deve fazer um TR de Destreza. Uma criatura sofre 5d8 de dano ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante se falhar no teste de resistência (o tipo de dano fica a sua escolha quando você cria o símbolo) ou sofre a metade do dano se passar no teste. **Símbolo de Magia.** Você 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 duração. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano de uma *runa explosiva* aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º. Se você cria um *símbolo de magia*, o símbolo pode estocar qualquer magia de nível equivalente ao do espaço usado para o *símbolo de proteção*.

4º NÍVEL

ADIVINHAÇÃO [DIVINATION]

4º Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (incenso e um sacrifício ofertado, apropriado à sua religião, que juntos devem valer ao menos 25 po, que serão consumidos pela magia) Duração: Instantâneo

A magia e sua oferenda, coloca você em contato com um deus ou um servo dos deuses. Você 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 você lançar a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro, de o resultado ser aleatório. O Mestre faz a jogada em segredo.

BANIMENTO [BANISHMENT]

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

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

CONTROLAR ÁGUA [CONTROL WATER]

4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (uma gota de água e uma pitada de poeira) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Até o final da magia, você controla qualquer água livre dentro de uma área à sua escolha, que possua a dimensão equivalente a um cubo de 30 metros. Você pode escolher qualquer um dos seguintes efeitos quando lançar esta magia. Como uma ação no seu turno, você pode repetir o mesmo efeito ou escolher um diferente. **Inundação.** Você aumenta o nível de toda água parada na área em até 6 metros. Se a área for um litoral, a inundação transborda sobre a terra. Se você escolher uma área com um grande corpo de água, ao invés de criar uma inundação, você cria uma onda de 6 metros de altura, 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 você escolher um efeito diferente. Se este efeito produzir uma onda, a onda se repete no começo do seu próximo turno enquanto o efeito inundação durar. **Dividir Águas.** Você faz com que a água na área se mova separadamente e crie 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 você 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.** Você faz com que a água corrente na área se mova em uma direção à sua escolha, mesmo que a água precise correr sobre obstáculos, subir paredes ou seguir outras direções improváveis. A água na área se move na direção escolhida por você, 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 por você até a magia encerrar ou até ele escolher um efeito diferente.

Vórtice. Este efeito requer um corpo d'água de pelo menos um quadrado de 15 metros de lado e 7,5 metros de profundidade. Você cria um vórtice que se forma no centro da área, que tem em sua base 1,5 metros de largura, até 15 metros de largura no topo, e 7,5 metros de altura. Qualquer objeto ou criatura na água que esteja a até 7,5 metros do vórtice é puxado 3 metros. Uma criatura pode tentar nadar para fora do vórtice fazendo um teste de Força (Atletismo) contra a CD de resistência de suas magias. 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 sofre 2d8 de dano de concussão e é pega pelo vórtice até a magia encerrar. Se passar, a criatura sofre 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 sofre 2d8 de dano de concussão. Este dano ocorre em cada rodada que o objeto permanecer no vórtice.

GUARDIÃO DA FÉ [GUARDIAN OF FAITH]

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

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

LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]

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

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

MOLDAR ROCHAS [STONE SHAPE]

4º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Duração: Instantâneo

Você toca um objeto feito de rochas de tamanho Médio ou menor, ou uma seção de rochas que não tenham mais do que 1,5 metros em qualquer de suas dimensões, e dá uma nova forma que se adeque ao seu propósito. Por exemplo, você pode moldar uma rocha grande na forma de uma arma, ídolo, cofre ou fazer uma pequena passagem através da parede, desde que a parede tenha menos do que 1,5 metros de espessura. Você também pode moldar uma porta feita de rocha ou a sua armação para selar a porta. O objeto que você criar pode ter até duas dobradiças e uma trava, mas detalhes mecânicos pequenos não são possíveis.

MOVIMENTAÇÃO LIVRE [FREEDOM OF MOVEMENT]

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

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

PROTEÇÃO CONTRA A MORTE [DEATH WARD]

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

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

5º NÍVEL

ÂNCORA PLANAR [PLANAR BINDING]

5º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma joia que valha ao menos 1.000 po, a qual é consumida pela magia) Duração: 24 horas

Com esta magia, você tenta vincular um celestial, um elemental, um ser feérico ou um infernal aos seus serviços. A criatura deve estar dentro do alcance da magia em todo o Tempo para lançar magia da magia (normalmente, a criatura é invocada primeiramente no centro de um círculo mágico 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 você enquanto a magia durar. 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 suas instruções usando o melhor de suas habilidades. Você 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 a você, ela se esforça para distorcer 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 você para informar o fato, se ambos estiverem no mesmo plano de existência. Se você estiver em um plano de existência diferente, ela retorna para o local onde você a fez subserviente e ali permanece até que a magia acabe. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de 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.

COLUNA DE CHAMAS [FLAME STRIKE]

5º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Duração: Instantâneo

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

COMUNHÃO [COMMUNE]

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

Você contata sua divindade ou uma representação divina e faz três perguntas que podem ser respondidas com um sim ou um não. Você deve fazer as perguntas antes que a magia se encerre. Você recebe a resposta correta para cada questão. Seres divinos não são necessariamente oniscientes, então você recebe '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 você lançar a magia 2 ou mais vezes antes de terminar seu próximo descanso longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro, de você não obter nenhuma resposta. O Mestre faz essa jogada em segredo.

CONTÁGIO [CONTAGION]

5ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Duração: 7 dias

O seu toque inflige doença. Você deve fazer uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura dentro do seu alcance. Se acertar, você aflige a criatura com uma doença, à sua escolha, dentre as descritas abaixo. No final de cada turno do alvo, o mesmo deve fazer um TR de Constituição. Se o alvo falhar três vezes no TR, o efeito da doença passa a ter a duração descrita na magia e a criatura para de fazer os TR. Se o alvo tiver três sucessos no TR, 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 TR de Sabedoria e está cega. **Febre Imunda.** Uma febre violenta percorre o corpo da criatura. Ela tem desvantagem nos testes de Força, nos TR 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 TR 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 TR 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 TR de Constituição. Logo, sempre que a criatura sofrer dano, ela fica paralisada até o final do seu próximo turno.

CURAR FERIMENTOS EM MASSA [MASS CURE WOUNDS]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Duração: Instantâneo

Uma onda de energia curativa emana de um ponto à sua escolha dentro do alcance da magia. Você escolhe até 6 criaturas dentro de um raio de 9 metros a partir do ponto escolhido. Cada alvo recupera pontos de vida equivalente a $3d8 +$ o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos ou construtos. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, a cura aumenta em $1d8$ para cada nível acima do 5º.

DISSIPAR BEM E MAL [DISPEL EVIL AND GOOD]

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

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

LENDAS E HISTÓRIAS [LEGEND LORE]

5ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma pedaço estreito e pequeno de ferro) Duração: Instantâneo

Você nomeia ou descreve uma pessoa, lugar ou objeto. A magia traz à sua mente um breve sumário de conhecimento significativo a respeito daquilo que você nomeou. O conhecimento pode consistir de contos atuais, histórias esquecidas ou mesmo conhecimentos secretos que nunca foram amplamente descobertos. Se aquilo que você nomeou não tem importância lendária, você não recebe nenhuma informação. Quanto mais informação você já tiver sobre aquilo que nomeou, mais precisa e detalhada será a informação recebida.

A informação que você descobre é precisa, mas pode ser revertida em uma linguagem figurativa. Por exemplo, se você 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 decepe 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."

OBSERVAÇÃO [SCRYING]

5ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Você Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você pode ver e ouvir uma criatura em particular à sua escolha, que esteja no mesmo plano de existência. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria, o qual é modificado por quão bem você conhece o alvo e o tipo de conexão psíquica que você tem com ele. Se o alvo souber que você está lançando esta magia, ele pode falhar voluntariamente no teste de resistência, caso queira ser observado. **Conhecimento Modificador de TR** De segunda mão (Você ouviu falar do alvo) +5 De primeira mão (Você conhece o alvo) 0 Familiar (Você conhece bem o alvo) -5 **Conexão Modificador de TR** Semblante ou foto -2 Posses ou vestuário -4 Parte do corpo, mexa de cabelo, pedaço de unha, ou algo do tipo -10 Se tiver sucesso no teste de resistência, o alvo não é afetado e você não pode usar esta magia contra o alvo novamente por um período de 24 horas. Se falhar, a magia cria um sensor invisível a 3 metros do alvo. Você pode ver e ouvir através do sensor como se lá estivesse. O sensor se move com o alvo, permanecendo a 3 metros de distância enquanto durar a magia. Uma criatura que possa ver objetos invisíveis, vê o sensor como um orbe luminoso do tamanho de um punho. Ao invés de ter como alvo uma criatura, você pode escolher uma localização que tenha visto antes, como sendo o alvo da magia. Quando assim o fizer, o sensor surge no local e não se move.

PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]

5ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 90 metros 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, centrado em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. 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 difícil. Quando a área surge, cada criatura nela deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 4d10 de dano perfurante, ou metade se passar. Cada criatura também deve fazer um TR quando entrar na área da magia pela primeira vez no turno dela, ou se começar o turno dentro da área. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 5º.

RESTAURAÇÃO MAIOR [GREATER RESTORATION]

5ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (pó de diamante que valha ao menos 100 po, que é consumido pela magia) Duração: Instantâneo

Você imbui com energia positiva uma criatura que você toca, com o fim de desfazer um efeito debilitante. Você pode reduzir o nível de exaustão do alvo em um ou encerrar um dos seguintes efeitos no alvo: • Um efeito que tenha enfeitiçado ou petrificado o alvo • Uma maldição, incluindo a harmonia 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 OS MORTOS [RAISE DEAD]

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

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

SANTIFICAR [HOLLOW]

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

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

TAREFA [GEAS]

5º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 18 metros Componentes: V

Duração: 30 dias

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

6º NÍVEL

ALIADO EXTRAPLANAR [PLANAR ALLY]

6ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: 18 metros Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Você suplica a uma entidade de outro mundo pela sua ajuda. Você deve conhecer a entidade que pode ser um deus, um primordial, um príncipe demônio, ou alguma outra existência de poder cósmico. Esta entidade envia um ser celestial, elemental ou um infernal, que lhe seja leal à você para ajudar, fazendo a criatura surgir em um espaço desocupado dentro do alcance da magia. Se você sabe o nome de uma criatura específica, você pode pronunciar seu nome quando lançar esta magia para solicitar sua ajuda, embora possa vir uma criatura diferente, de todo modo (escolha do Mestre). Quando a criatura surge, ela não está sob nenhuma obrigação de agir sob um modo em particular. Você pode pedir à criatura para executar um serviço em troca de um pagamento, mas ela não é obrigada a fazer assim. O pedido requerido pode ser algo simples (voar por sobre um abismo ou ajudar-nos em uma batalha) ou algo complexo (espionar nossos inimigos ou nos proteger durante nossa incursão dentro da masmorra). Você 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 infernal pode exigir um sacrifício ou uma parte do tesouro. Algumas criaturas podem trocar seus serviços por uma missão aceita por você. Como regra, uma tarefa pode ser medida de acordo com os minutos requeridos, 100 po por minuto. E uma tarefa medida em horas, 1.000 po por hora. E uma medida em dias (máximo de 10 dias) requer 10.000 po por dia. O Mestre pode ajustar esses pagamentos baseado nas circunstâncias sob as quais você 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 a você, se assim for apropriado para a tarefa e se assim for possível. Se você 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.

BANQUETE DE HERÓIS [HEROES' FEAST]

6ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma gema encrustada no valor de pelos menos 1.000 po, que a magia consome) Duração: Instantâneo

Você 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 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 [BLADE BARRIER]

6ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você 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. Você pode fazer uma parede em linha reta com 30 metros de comprimento, 6 metros de altura e 1,5 metros de espessura. Ou você pode fazer uma parede em anel com 18 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 1,5 metros de espessura. A parede concede cobertura superior para criaturas atrás dela e seu espaço é considerado terreno difícil. 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 sofre 6d10 de dano cortante. Se passar, sofre metade do dano.

CRIAR MORTOS-VIVOS [CREATE UNDEAD]

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

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

CURA COMPLETA [HEAL]

6ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Duração: Instantâneo
Você escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia. Uma onda de energia positiva percorre a criatura, fazendo com que ela 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 você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, a quantidade de pontos de vida recuperados aumenta em 10 para cada nível acima do 6º.

DOENÇA PLENA [HARM]

6ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Duração: Instantâneo

Você libera uma doença virulenta na criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. O alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo sofre 14d6 de dano necrótico, ou metade do dano se passar. 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 sofrido. Qualquer efeito que remova uma doença permitirá que os pontos de vida máximos retornem ao normal antes do final deste tempo.

ENCONTRAR O CAMINHO [FIND THE PATH]

6º Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você Componentes: V, G, M (um kit de ferramentas de adivinhação – tais como ossos, galhos de marfim, cartas, dentes, runas entalhadas ou búzios de uma maneira geral, que valham ao menos 100 po e um objeto da localização que você pretende encontrar) Duração: Concentração, dura até 1 dia

Esta magia permite a você encontrar a rota física mais curta e direta para uma localização específica, que seja do mesmo plano você. Se você 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 você se mantiver no mesmo plano de existência da localização, você sabe o quão distante está e em qual direção se encontra. Enquanto você estiver seguindo para o caminho desejado, toda vez que for apresentado a uma escolha de rota em seu percurso, você automaticamente determina qual o caminho mais curto e direto (mas não necessariamente o caminho mais seguro) para chegar ao seu destino.

PALAVRA DE RECORDAÇÃO [WORD OF RECALL]

6ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 1,5 metros Duração: Instantâneo

Você e até 5 criaturas amigáveis a até 1,5 metros de você, se teleportam instantaneamente para um santuário previamente designado. Você e qualquer criatura que teleporte com você, surge no espaço desocupado mais próximo do ponto que você designou quando preparou seu santuário (ver abaixo). Se você lançar esta magia sem primeiro preparar um santuário, a magia não surte efeito. Você deve designar um santuário lançando esta magia em um local específico, como um templo dedicado ou fortemente vinculado à sua divindade. Se você tentar lançar esta magia em uma área que não seja dedicada ou não possua nenhum vínculo com sua divindade, a magia falha.

PROIBIÇÃO [FORBIDDANCE]

6º Nível Abjuração (ritual) Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma borrifada de água benta, incenso raro e pó de rubi que valha ao menos 1.000 po) Duração: 1 dia

Você cria uma proteção contra travessia mágica, que protege até 12.000 metros de área plana, por 9 metros 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 *viagem planar*. Além disso, esta magia causa dano em certos tipos de criaturas que você escolher. Escolha um ou mais dos tipos seguintes: celestial, elemental, feérico, infernal 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 sofre 5d10 de dano radiante ou necrótico (à sua escolha quando você lança a magia). Quando você lança esta magia, você pode criar uma senha. Uma criatura que fale a senha quando entrar na área não sofre dano da magia. A área da magia não pode sobrepor uma área de outra magia *proibição*. Se você 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.

VISÃO DA VERDADE [TRUE SEEING]

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

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

7º NÍVEL

FORMA ETÉREA [ETHEREALNESS]

7º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Duração: Dura até 8 horas

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

INVOCAR CELESTIAL [CONJURE CELESTIAL]

7º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 27 metros Componentes: V, G

Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você invoca um ser celestial de nível de desafio 4 ou menor, que surge em um espaço desocupado que você possa ver, dentro do alcance da magia. O celestial desaparece quando cai a 0 pontos de vida ou quando a magia encerrar. O celestial é amigável a você e aos seus companheiros enquanto a magia durar. Você joga a iniciativa para o celestial, o qual possui seu próprio turno. Ele obedece qualquer comando verbal que você anuncie para ele (nenhuma ação é requerida), desde que esses comandos não violem o alinhamento do celestial. Se você 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 você lança esta magia usando um espaço de magia de 9º nível, você invoca um ser celestial de nível de desafio 5 ou menor.

PALAVRA DIVINA [DIVINE WORD]

7º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 9 metros Duração: Instantâneo

Você profere uma palavra divina, imbuída com o poder que molda o mundo desde os primórdios da criação. Você escolhe qualquer número de criaturas que você possa ver, dentro do alcance da magia. Cada criatura que ouvir você deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, cada 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, elemental, feérico ou infernal que falhar no teste é forçado a retornar para seu plano de origem (caso já não esteja) e não pode retornar para o plano que você está pelas próximas 24 horas por quaisquer meios, a não ser pela magia *desejo*.

REGENERAÇÃO [REGENERATE]

7º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma roda de oração e água benta) Duração: 1 hora

Você 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 tem alguma parte decepada e decide mantê-la dessa forma, a magia instantaneamente faz com que o membro feche as feridas e o mantém decepado.

RESSURREIÇÃO [RESURRECTION]

7º Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 1.000 po, que é consumido pela magia) Duração: Instantâneo

Você toca uma criatura morta que não esteja morta há mais do que um século, 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 estes efeitos não forem previamente removidos antes da magia, eles retomam 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 e testes de atributo. Cada vez que o alvo terminar um descanso longo, 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 de você. Até completar um descanso longo, você não pode lançar magias e terá desvantagem em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e atributos.

SÍMBOLO [SYMBOL]

7º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G, M
(mercúrio, fósforo e pós de diamante e opala, num valor total de ao menos 1.000 po, que são consumidos pela magia) Duração: Até ser dissipada ou ativado

Quando você lança esta magia, você 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 você escolher uma superfície, o símbolo pode cobrir uma área não maior do que 3 metros de diâmetro. Se escolher um objeto, este objeto deve permanecer no lugar. Se o objeto for movido para mais de 3 metros do local onde você 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 suas magias para encontrá-lo. Você 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. Você 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 metamorfos). Você também pode especificar criaturas que não ativam o símbolo, como os que dizem alguma senha. Quando você inscreve o símbolo, você escolhe uma das opções abaixo para seu efeito. Uma vez ativado, o símbolo resplandece, preenchendo um raio esférico de 18 metros com penumbra por 10 minutos. Depois deste tempo a magia encerra. Cada criatura na esfera, no momento em que o símbolo é 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. Se falhar, o alvo sofre 10d10 de dano necrótico, ou metade se passar. **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 comunicar-se efetivamente e tem desvantagem em todas as jogadas de ataque e testes de atributos. **Medo.** Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo fica assustado por 1 minuto. Enquanto assustado, o alvo derruba qualquer coisa que estiver segurando e deve se mover ao menos 9 metros 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 o alvo 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 insuportável, 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 sofrer dano ou se alguém usar uma ação para chacoalhá-la ou esbofeteá-la. **Paralisia.** Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, fica paralisada por um minuto

TEMPESTADE DE FOGO [FIRE STORM]

7º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Duração: Instantâneo

Uma tempestade de lâminas de fogo rugindo surge na localização escolhida por você, dentro do alcance da magia. A área da tempestade consiste em 10 cubos de 3 metros que você pode ordenar como desejar. Cada cubo deve estar ao menos com uma face adjacente a outra face de outro cubo. Cada criatura na área deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, sofre 7d10 de dano flamejante, ou metade se passar. O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados.

Se você escolher, plantas na área não são afetadas por esta magia.

VIAGEM PLANAR [PLANAR SHIFT]

7º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um bastão de metal bifurcado, que valha ao menos 250 po, harmonizado a um plano de existência em particular) Duração: Instantâneo

Você e até oito criaturas voluntárias que deem as mãos em um círculo, são transportados para um plano de existência diferente. Você especifica em termos comuns o destino dos alvos, como a Cidade de Bronze no Plano Elemental do Fogo ou o palácio de Dispater no segundo nível dos Nove Infernos, e você e todos que trouxer com você, surgem nele ou em um local próximo. Se você estiver tentando ir até à Cidade de Bronze, por exemplo, você pode surgir na Rua de Aço, antes dos Portões de Cinzas ou surgir olhando para a cidade através do Oceano de Fogo, de acordo com a descrição do Mestre. Alternativamente, se você conhecer a sequência de símbolos de um círculo de teleporte de outro plano de existência, esta magia pode levar você para este círculo. Se o círculo de teleporte for pequeno demais para comportar todas as criaturas que você teleportou, elas surgem no espaço desocupado mais próximo do círculo. Você pode usar esta magia para banir criaturas não amigáveis para outro plano. Você escolhe uma criatura que possa tocar e faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, a criatura deve fazer um TR de Carisma. Se a criatura falhar no TR, ela é teleportada aleatoriamente para um local no plano de existência que você especificou. Uma criatura teleportada deste modo deve encontrar seu próprio modo de retornar ao seu plano original de existência.

8º NÍVEL

AURA SAGRADA [HOLY AURA]

8ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (um pequeno relicário que valha ao menos 1.000 po, 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 de você e se aglutina em um suave esplendor em um raio de até 9 metros centrado em você. Criaturas à sua escolha que estavam no raio quando você lança esta magia, emanam uma luz fraca em 1,5 metros de raio centrado nelas mesmas e tem vantagem em todos os TR. Além disso, todos os ataques realizados contra estas criaturas, tem desvantagem. Quando um infernal ou um morto-vivo acerta o alvo afetado pela magia com um ataque corpo a corpo, a aura o ofusca com uma luz brilhante. O atacante precisa ser bem sucedido em um TR de Constituição ou fica cego até o final da magia.

CAMPO DE ANTIMAGIA [ANTIMAGIC FIELD]

8ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (um raio de 3 metros) 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 envolve você. 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 você, sempre centrada em você. 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 gasto durante a supressão é debitado de sua duração. **Alvos Afetados.** Magias e outros efeitos mágicos, como *mísseis mágicos* e *enfeitiçar pessoas* 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 *muralla 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 +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 empunhada por um atacante dentro da esfera. Se uma arma mágica ou uma munição mágica deixa a esfera por completo (por exemplo, se você 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 viagem planar não funcionam na esfera, se a esfera for ou 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 de 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 de antimagia* não anula uma a outra.

CONTROLAR O CLIMA [CONTROL WEATHER]

8ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 10 minutos Alcance: Você (raio de 8 km) Componentes: V, G, M (incenso aceso e punhados de terra e madeira, misturados em água) Duração: Concentração, dura até 8 horas

Você toma controle do clima a até 8 km de distância de você enquanto a magia durar. Você deve estar em campo aberto para lançar esta magia. Mover-se para um local onde você não possua uma visão clara do céu encerrará prematuramente a magia. Quando você lança a magia, você muda as condições atuais do clima determinado pelo Mestre, baseado na estação do ano e condições climáticas atuais. Você 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, você pode mudar as condições novamente. Quando a magia terminar, o clima gradativamente volta ao normal. Quando você mudar as condições climáticas, encontre uma condição atual na tabela seguinte e altere o estágio em um, para cima ou para baixo. Quando você modificar o vento, ele pode mudar sua direção. **Precipitação 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 Mormação 4 Ambiente 5 Frio 6 Frio Ártico **Vento Estágio Condição** 1 Calmo 2 Vento Moderado 3 Vento Forte 4 Ventania 5 Tempestade

TERREMOTO [EARTHQUAKE]

8º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 150 metros Componentes: V, G, M (um punhado de areia, uma rocha pequena e um pouco de argila) Duração: Concentração, dura até 1 minuto Você cria uma perturbação sísmica em um ponto do chão que possa ver, dentro do alcance da magia. Enquanto durar a magia, um intenso tremor irrompe através do chão em um raio de 30 metros, 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 difícil. Cada criatura que estiver se concentrado no chão precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar, a concentração da criatura é quebrada. Quando você 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 seu próximo turno, depois que você lançou a magia. Um total de 1d6 fissuras abrem em locais escolhidos pelo Mestre. Cada uma possui 1d10 x 3 metros de profundidade, 3 metros de largura, e se estende de uma ponta a outra da área da magia. Uma criatura que esteja dentro da área da fissura quando, no momento em que a fissura surgir, deve fazer um TR de Destreza ou cai dentro da fissura. Se passar, a criatura fica na borda da fissura uma vez que ela esteja aberta. Uma fissura que se abre 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, no momento em que você lança a magia e no início de cada um de seus turnos subsequentes, até a magia se encerrar. Se uma estrutura chegar a 0 pontos de vida, entra em colapso e potencialmente danifica outras estruturas próximas. Uma criatura que esteja a uma distância equivalente à metade da altura da estrutura, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 5d6 de dano de concussão, é derrubada e fica enterrada sob os escombros, requerendo um teste de Força (Atletismo) CD 20 como uma ação para poder escapar. O Mestre pode ajustar a CD para mais ou menos dependendo da natureza dos escombros. Se passar no TR de Destreza, a criatura sofre metade do dano, não fica derrubada e nem enterrada.

9º NÍVEL

CURA COMPLETA EM MASSA [MASS HEAL]

9º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Duração: Instantâneo

Uma inundação de energia curativa emana de você até as criaturas feridas em sua volta. Você cura até 700 pontos de vida, distribuídos à sua escolha de acordo com o número de criaturas que você possa ver dentro do alcance da magia 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 mortos-vivos ou construtos.

PORTAL [GATE]

9º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 5.000 po) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você invoca 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 você pode escolher entre 1,5 metros a 4 metros de diâmetro. Você 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. É possível atravessar o portal apenas 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 você 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 seu, 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. Você 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 você.

PROJEÇÃO ASTRAL [ASTRAL PROJECTION]

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

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

RESSURREIÇÃO VERDADEIRA [TRUE RESURRECTION]

9º Nível Necromância Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma borrifada de água benta e diamantes que valham ao menos 25.000 po, que são consumidos pela magia)

Duração: Instantâneo

Você 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 você precisa dizer o nome da criatura para trazê-la de volta. A criatura então aparece em um espaço desocupado à sua escolha a até 3 metros de você.