

# TOMO DO FEITICEIRO



## Sumário

TRUQUE.....	7
CRIAR FOGUEIRA [CREATE BONFIRE] .....	7
CONTROLAR CHAMAS [CONTROL FLAMES].....	7
ULCERA DE GELO [FROSTBITE] .....	7
RAJADA DE VENDO [GUST].....	7
MOLDAR TERRA [MOLD EARTH] .....	8
MOLDAR AGUA [SHAPE WATER].....	8
TROVÃO [THUNDERCLAP].....	8
AMIGOS [FRIENDS].....	8
ATAQUE CERTEIRO [TRUE STRIKE].....	8
CENTELHA DE FOGO [FIRE BOLT].....	9
CONsertar [MENDING] .....	9
ESCUDO DE LÂMINAS [BLADE WARD] .....	9
GLOBOS DE LUZ [DANCING LIGHTS].....	9
ILUSÃO MENOR [MINOR ILLUSION] .....	10
RAJADA DE VENENO [POISON SPRAY].....	10
LUZ [LIGHT].....	10
MÃOS MÁGICAS [MAGE HAND] .....	11
MENSAGEM [MESSAGE] .....	11
ORBE ÁCIDO [ACID SPLASH].....	11
PRESTIDIGITAÇÃO [PRESTIDIGITATION].....	12
RAIO DE GELO [RAY OF FROST].....	12
TOQUE CHOCANTE [SHOCKING GRASP] .....	12
TOQUE MACABRO [CHILL TOUCH] .....	13
1º NÍVEL.....	13
CATAPULTA [CATAPULT].....	13
LAMINA DE GELO [ICE KNIFE] .....	13
TREMOR DE TERRA [EARTH TREMOR].....	13
ARMADURA ARCANA [MAGE ARMOR].....	13
COMPREENDER IDIOMAS [COMPREHEND LANGUAGES].....	14
DETECTAR MAGIA [DETECT MAGIC] .....	14
ENFEITIÇAR PESSOAS [CHARM PERSON].....	14
ESCUDO ARCANO [SHIELD] .....	14
IMAGEM SILENCIOSA [SILENT IMAGE].....	15
LEQUE CROMÁTICO [COLOR SPRAY] .....	15
MÃOS FLAMEJANTES [BURNING HANDS] .....	15
MÍSSEIS MÁGICOS [MAGIC MISSILE].....	16
NÉVOA [FOG CLOUD] .....	16

<b>ONDA TROVEJANTE [THUNDERWAVE]</b> .....	16
<b>ORBE CROMÁTICO [CHROMATIC ORB]</b> .....	17
<b>QUEDA SUAVE [FEATHER FALL]</b> .....	17
<b>RAIO DA BRUXA [WITCH BOLT]</b> .....	17
<b>RAIO DEBILITANTE [RAY OF SICKNESS]</b> .....	17
<b>RECUO ACELERADO [EXPEDITIOUS RETREAT]</b> .....	18
<b>SALTO [JUMP]</b> .....	18
<b>SONO [SLEEP]</b> .....	18
<b>TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA [DISGUISE SELF]</b> .....	19
<b>VITALIDADE ILUSÓRIA [FALSE LIFE]</b> .....	19
<b>2º NÍVEL</b> .....	19
<b>CALCINADOR DE AGANAZZAR [AGANAZZAR'S SCORCHER]</b> .....	19
<b>DEMONIO DE POEIRA [DUST DEVIL]</b> .....	20
<b>ÂNCORA TERRESTRE [EARTHBIND]</b> .....	20
<b>APERTÃO TÉRREO MAXIMILIANO [MAXIMILIAN'S EARTHEN GRASP]</b> .....	20
<b>PIROTECNIAS [PYROTECHNICS]</b> .....	20
<b>ENXAME DE BOLAS DE NEVE DE SNILLOC [SNILLOC'S SNOWBALL SWARM]</b> .....	20
<b>VENTO DEFENSIVO [WARDING WIND]</b> .....	21
<b>ALTERAR-SE [ALTER SELF]</b> .....	21
<b>ARROMBAR [KNOCK]</b> .....	21
<b>AUMENTAR/DIMINUIR [ENLARGE/REDUCE]</b> .....	22
<b>CEGUEIRA/SURDEZ [BLINDNESS/DEAFNESS]</b> .....	22
<b>COROA DA LOUCURA [CROWN OF MADNESS]</b> .....	23
<b>DESPEDAÇAR [SHATTER]</b> .....	23
<b>DETECTAR PENSAMENTOS [DETECT THOUGHTS]</b> .....	24
<b>ESCURIDÃO [DARKNESS]</b> .....	24
<b>FORÇA FANTASMAGÓRICA [PHANTASMAL FORCE]</b> .....	25
<b>IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]</b> .....	25
<b>INVISIBILIDADE [INVISIBILITY]</b> .....	26
<b>LEVITAÇÃO [LEVITATE]</b> .....	26
<b>LUFADA DE VENTO [GUST OF WIND]</b> .....	26
<b>MELHORAR ATRIBUTO [ENHANCE ABILITY]</b> .....	27
<b>NUBLAR [BLUR]</b> .....	27
<b>NUVEM DE ADAGAS [CLOUD OF DAGGERS]</b> .....	27
<b>PASSO DAS BRUMAS [MISTY STEP]</b> .....	27
<b>PATAS DE ARANHA [SPIDER CLIMB]</b> .....	28
<b>RAIO FLAMEJANTE [SCORCHING RAY]</b> .....	28
<b>REFLEXOS [MIRROR IMAGE]</b> .....	28
<b>SUGESTÃO [SUGGESTION]</b> .....	29

<i>TEIA [WEB]</i> .....	29
<i>VER O INVISÍVEL [SEE INVISIBILITY]</i> .....	30
<i>VISÃO NO ESCURO [DARKVISION]</i> .....	30
<i>3º NÍVEL</i> .....	30
<i>METEOROS INSTANTANEOS DE MELF [MELF'S MINUTE METEORS]</i> .....	30
<i>FLECHAS FLAMEJANTES [FLAME ARROWS]</i> .....	30
<i>TERRA ERUPTANTE [ERUPTING EARTH]</i> .....	30
<i>PAREDE DE AGUA [WALL OF WATER]</i> .....	31
<i>BOLA DE FOGO [FIREBALL]</i> .....	31
<i>CAMINHAR NA ÁGUA [WATER WALK]</i> .....	31
<i>CLARIVIDÊNCIA [CLAIRVOYANCE]</i> .....	32
<i>CONTRAMAGIA [COUNTERSPELL]</i> .....	32
<i>DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]</i> .....	32
<i>FORMA GASOSA [GASEOUS FORM]</i> .....	33
<i>IDIOMAS [TONGUES]</i> .....	33
<i>IMAGEM MAIOR [MAJOR IMAGE]</i> .....	34
<i>LENTIDÃO [SLOW]</i> .....	34
<i>LUZ DO DIA [DAYLIGHT]</i> .....	35
<i>MEDO [FEAR]</i> .....	35
<i>NEVASCA [SLEET STORM]</i> .....	35
<i>NUVEM FÉTIDA [STINKING CLOUD]</i> .....	36
<i>PADRÃO HIPNÓTICO [HYPNOTIC PATTERN]</i> .....	36
<i>PISCAR [BLINK]</i> .....	36
<i>PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY]</i> .....	37
<i>RELÂMPAGO [LIGHTNING BOLT]</i> .....	37
<i>RESPIRAR NA ÁGUA [WATER BREATHING]</i> .....	37
<i>VELOCIDADE [HASTE]</i> .....	37
<i>VOO [FLY]</i> .....	38
<i>4º NÍVEL</i> .....	38
<i>ESFERA TEMPESTUOSA [STORM SPHERE]</i> .....	38
<i>ESFERA SARCÁSTICA [VITRIOLIC SPHERE]</i> .....	38
<i>ESFERA AQUÁTICA [WATERY SPHERE]</i> .....	38
<i>BANIMENTO [BANISHMENT]</i> .....	39
<i>CONFUSÃO [CONFUSION]</i> .....	39
<i>DEFINHAR [BLIGHT]</i> .....	40
<i>DOMINAR BESTAS [DOMINATE BEAST]</i> .....	40
<i>INVISIBILIDADE MAIOR [INVISIBILIDADE MAIOR]</i> .....	41
<i>METAMORFOSE [POLYMORPHY]</i> .....	41
<i>MURALHA DE FOGO [WALL OF FIRE]</i> .....	41

<b>PELE ROCHOSA [STONESKIN]</b> .....	42
<b>PORTA DIMENSIONAL [DIMENSIONAL DOOR]</b> .....	42
<b>TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]</b> .....	42
<b>5º NÍVEL</b> .....	43
<b>CONTROLAR VENTOS [CONTROL WINDS]</b> .....	43
<b>IMOLAÇÃO [IMMOLATION]</b> .....	43
<b>ANIMAR OBJETOS [ANIMATE OBJECTS]</b> .....	44
<b>CÍRCULO DE TELEPORTE [TELEPORATION CIRCLE]</b> .....	45
<b>CONE DE GELO [CONE OF COLD]</b> .....	45
<b>CRIAÇÃO [CREATION]</b> .....	46
<b>DOMINAR PESSOAS [DOMINATE PERSON]</b> .....	46
<b>IMOBILIZAR MONSTROS [HOLD MONSTER]</b> .....	47
<b>MUDAR APARÊNCIA [SEEMING]</b> .....	47
<b>MURALHA DE PEDRA [WALL OF STONE]</b> .....	48
<b>NÉVOA MORTAL [CLOUDKILL]</b> .....	48
<b>PRAGA DE INSETOS [INSECT PLAGUE]</b> .....	49
<b>TELECINÉSIA [TELEKINESIS]</b> .....	49
<b>6º NÍVEL</b> .....	50
<b>TOMADA IGNEA [INVESTITURE OF FLAME]</b> .....	50
<b>TOMADA GÉLIDA [INVESTITURE OF ICE]</b> .....	50
<b>TOMADA ROCHOSA [INVESTITURE OF STONE]</b> .....	50
<b>TOMADA ZÉFIRA [INVESTITURE OF WIND]</b> .....	50
<b>CÍRCULO DA MORTE [CIRCLE OF DEATH]</b> .....	51
<b>CORRENTE DE RELÂMPAGOS [CHAIN LIGHTNING]</b> .....	51
<b>DESINTEGRAR [DISINTEGRATE]</b> .....	51
<b>GLOBO DE INVULNERABILIDADE [GLOBE OF INVULNERABILITY]</b> .....	52
<b>MOVER TERRA [MOVE EARTH]</b> .....	52
<b>OLHAR VORAZ [EYEBITE]</b> .....	53
<b>PORTÃO ARCANO [ARCANE GATE]</b> .....	53
<b>RAIO DE SOL [SUNBEAM]</b> .....	54
<b>SUGESTÃO EM MASSA [MASS SUGGESTION]</b> .....	54
<b>VISÃO DA VERDADE [TRUE SEEING]</b> .....	54
<b>7º NÍVEL</b> .....	55
<b>BOLA DE FOGO CONTROLÁVEL [DELAYED BLAST FIREBALL]</b> .....	55
<b>DEDO DA MORTE [FINGER OF DEATH]</b> .....	55
<b>FORMA ETÉREA [ETHEREALNESS]</b> .....	56
<b>RAJADA PRISMÁTICA [PRISMATIC SPRAY]</b> .....	57
<b>REVERTER GRAVIDADE [REVERSE GRAVITY]</b> .....	57
<b>TELEPORTE [TELEPORT]</b> .....	58

<b>TEMPESTADE DE FOGO [FIRE STORM]</b> .....	59
<b>VIAGEM PLANAR [PLANAR SHIFT]</b> .....	59
<b>8º NÍVEL</b> .....	59
<b>RESSECAMENTO HORRENDO DE ABI-DALZIM [ABI-DALZIM'S HORRID WILTING]</b> .....	59
<b>DOMINAR MONSTROS [DOMINATE MONSTER]</b> .....	60
<b>EXPLOÇÃO SOLAR [SUNBURST]</b> .....	60
<b>NUVEM INCENDIÁRIA [INCENDIARY CLOUD]</b> .....	61
<b>PALAVRA DE PODER: ATORDOAR [POWER WORD STUN]</b> .....	61
<b>TERREMOTO [EARTHQUAKE]</b> .....	62
<b>9º NÍVEL</b> .....	62
<b>CHUVA DE METEOROS [METEOR SWARM]</b> .....	62
<b>DESEJO [WISH]</b> .....	63
<b>PALAVRA DE PODER: MATAR [POWER WORD KILL]</b> .....	64
<b>PARAR O TEMPO [TIME STOP]</b> .....	64
<b>PORTAL [GATE]</b> .....	64

## **TRUQUE**

### ***CRIAR FOGUEIRA [CREATE BONFIRE]***

***Conjuração truque Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S Duração: Concentração até um minuto***

*Você cria uma fogueira em um local que você possa ver no chão. Até que a magia termine, a fogueira preenche um cubo de 2 metros. Qualquer criatura no espaço que você conjura a magia deve passar em um teste de resistência de destreza ou receber 1D8 de dano de fogo. Uma criatura também deve fazer um teste de resistência quando entra no espaço da fogueira ou quando termina seu turno dentro do espaço da fogueira. O dano da magia aumenta por 1D8 quando você atinge o 5º level (2d8), 11º level (3d8), e 17º level (4d8).*

### ***CONTROLAR CHAMAS [CONTROL FLAMES]***

***Transmutação truque Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: S Duração: instantâneo ou 1 hora (veja abaixo)***

*Você escolhe uma chama não-mágica que você possa ver e que caiba num cubo de 2 metros. Você a afeta em um dos seguintes modos: Você instantaneamente expande a chama em uma direção de 2 metros, desde que madeira ou outro combustível esteja presente no novo local. Você instantaneamente apaga chamas em um cubo de 2 metros. Você duplica ou diminui pela metade a área iluminada por uma fogueira, muda sua cor ou ambos. A mudança dura por 1 hora. Você causa aparições simples dentro das chamas, formas, criaturas, objetos inanimados, ou um lugar. As aparições duram por uma hora. Se você conjurar esta magia múltiplas vezes, você pode ter até 3 de seus efeitos ativos, usa uma ação para cancelar.*

### ***ULCERA DE GELO [FROSTBITE]***

***Evocação Truque Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S Duração: instantânea***

*Gelo se forma em uma criatura que você possa ver. O alvo deve fazer um teste de Resistência de constituição. Em um teste mal sucedido, o alvo recebe 1D6 de dano congelante, e tem desvantagem em ataques feitos com armas feitos até o final do seu próximo turno. O dano da magia aumenta em 1d6 quando você atinge o 5º level (2d6), 11º level (3d6), e 17º level (4d6).*

### ***RAJADA DE VENDO [GUST]***

***Transmutação truque Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 10 metros Componentes: V, S Duração: Instantâneo***

*Você controla o ar ate um ponto em que você possa ver e que esteja ao alcance, criando um dos seguintes efeitos: Uma criatura media ou menor que você escolher deve ser bem sucedida em um teste de resistência de força ou ser empurrada 2 metros longe de você. Você empurra um objeto que não esta sendo segurado ou carregado e que pese menos que 2 kilos por 3 metros, o objeto não é empurrado com força suficiente para causar dano. Você causa um efeito inofensivo como folhas se mexendo, ou tecidos balançando.*

### **MOLDAR TERRA [MOLD EARTH]**

**Transmutação truque Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 10 metros Componentes: S Duração: Instantânea ou 1 hora (veja abaixo)**

*Você escolhe uma porção de terra ou de pedra que você possa ver ao seu alcance e que caiba em um cubo de 2 metros. Você a manipula em um dos seguintes modos: você cava em qualquer direção de 2 metros sem causar dano. Você causa formas, cores e ambos a aparecer na terra, criando imagens, palavras ou padrões de imagens. A mudança dura por 1 hora. Você causa um terreno difícil se torne um terreno fácil e vice-versa.*

### **MOLDAR AGUA [SHAPE WATER]**

**Transmutação truque tempo para lançar magia: 1 ação alcance: 10 metros Componentes: S Duração: Instantânea ou 1 hora (veja abaixo)**

*Você molda um cubo d'água de 2 metros em um dos seguintes modos: sem causar dano você muda a direção da água ou muda ela de lugar. Você faz com que a água se torne animada e se mova nas formas que você quiser. Você muda a opacidade da água. Se não houver criaturas na água, você a congela*

### **TROVÃO [THUNDERCLAP]**

**Evocação truque Tempo para lançar magia: 1 ação alcance: você (1,5 metros de raio) Componentes: S Duração: Instantânea**

*Você cria um som trovejante, que pode ser ouvido a 30 metros de distancia. Toda criatura num raio de 1,5 metros deve fazer um teste de constituição. Caso falhe a criatura recebe 1d6 de dano de trovão. O dano da magia aumenta por 1d6 quando você atinge o 5° level (2d6), 11° level (3d6), e 17° level (4d6).*

### **AMIGOS [FRIENDS]**

**Truque Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: G, M (uma pequena quantidade de maquiagem aplicada à face à medida em que a magia é lançada) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

*Enquanto a magia durar, você tem vantagem em todos os testes de Carisma, direcionados à uma criatura à sua escolha, que não seja hostil a você. Quando a magia encerra, a criatura entende que você usou de magia para influenciar seu estado de espírito, tornando-se hostil a você. Uma criatura propensa à violência talvez ataque você. Outra criatura talvez possa buscar compensação de outra forma (descrito pelo Mestre), dependendo da natureza da sua interação com ela.*

### **ATAQUE CERTEIRO [TRUE STRIKE]**

**Truque Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: G Duração: Concentração, dura até 1 rodada**



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

### **CENTELHA DE FOGO [FIRE BOLT]**

***Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo***

*Você arremessa uma flecha de fogo em uma criatura ou objeto dentro do alcance da magia. Faça uma jogada de ataque mágico à distância. Se acertar, você causa 1d10 de dano flamejante. Um objeto inflamável acertado por esta magia incendeia se não estiver sendo usado ou carregado*

### **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.*

### **ESCUDO DE LÂMINAS [BLADE WARD]**

***Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração: 1 round***  
*Você entende sua mão e traça um símbolo de proteção no ar. Até o final de seu próximo turno, você possui resistência ao dano de concussão, cortante e perfurante causado por ataques com armas.*

### **GLOBOS DE LUZ [DANCING LIGHTS]**

***Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um pouco de fósforo, musgo fosforescente ou vagalume) Duração: Concentração, dura até 1 minuto***

*Você cria 4 fontes de luz de iluminação equivalente à de uma tocha, com a aparência de tochas, lanternas ou orbes brilhantes, que flutuam no ar até o final da magia. Você também pode combinar as 4 fontes de luz em uma só, em uma forma brilhante e vagamente humanoide de tamanho médio. Independente da forma escolhida, cada fonte de luz emana uma penumbra de 3 metros de raio. Como uma ação bônus em seu turno, você pode mover as luzes a até 18 metros para um novo ponto dentro do alcance da magia. Uma fonte de luz deve estar a até 6 metros uma da outra quando criada, e a luz se apaga se exceder a distância máxima da magia.*

### **ILUSÃO MENOR [MINOR ILLUSION]**

***Truque Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, M (um pouco de velo) Duração: 1 minuto***

*Você cria o som ou uma imagem de um objeto, dentro do alcance da magia, que dura até o fim da magia. A ilusão também termina se você a cancelar usando uma ação ou se você lançar a magia de novo. Se você criar um som, o volume pode ser de um sussurro até um grito. Pode ser a sua voz, a voz de outra pessoa, o rugido de um leão, uma batida de tambores ou qualquer outro som à sua escolha. O som continua no mesmo volume durante toda a duração da magia ou você pode fazer sons discretos em diferentes momentos durante a duração da magia. Se você cria a imagem de um objeto – como uma cadeira, pegadas lamacentas ou um baú pequeno – a imagem não pode ser maior do que um cubo de 1,5 metros. A imagem não pode criar som, cheiro, luz ou qualquer outro efeito sensorial. Interações físicas com a imagem a revelam como uma ilusão, porque qualquer coisa pode passar através dela. Se uma criatura usar uma ação para observar o som ou a imagem, a criatura pode determinar que se trata de uma ilusão se passar em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se uma criatura identificar a ilusão, a mesma se torna translúcida para ela.*

### **RAJADA DE VENENO [POISON SPRAY]**

***Truque Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo***

*Você estende sua mão na direção de uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia, e projeta uma rajada de gás nocivo da palma de sua mão. A criatura deve passar em um TR de Constituição ou sofre 1d12 de dano de veneno. O dano desta magia aumenta para 2d12 quando você alcança o 5º nível, 3d12 no 11º nível, e 4d12 no 17º nível.*

### **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.*

### **MÃOS MÁGICAS [MAGE HAND]**

***Truque Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração: 1 minuto***

*Uma flutuante mão espectral surge no ponto que você escolher, dentro do alcance da magia. A mão permanece pela duração da magia ou até você a cancelar como uma ação. A mão desaparece ao se distanciar mais do que 9 metros para longe de você ou caso você lance a magia de novo. Você pode usar sua ação para controlar a mão. Você pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, arrumar ou apanhar um objeto de um recipiente destrancado, ou derramar o conteúdo de um frasco. Você pode mover a mão 9 metros cada vez que a usar. A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais do que 4,5 kg.*

### **MENSAGEM [MESSAGE]**

***Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de cabo de cobre) Duração: 1 rodada***

*Você aponta seu dedo para uma criatura dentro do alcance da magia e sussurra uma mensagem. O alvo (e apenas o alvo) ouve a mensagem e pode replicar em outro sussurro que apenas você pode ouvir. Você pode lançar esta magia através de objetos sólidos, se você for familiar ao alvo e saber que o alvo está do outro lado da barreira. Silêncio mágico, 0,3 metros de pedra, 2,5 cm de metal comum ou 0,9 metros de madeira, bloqueiam esta magia. A magia não precisa seguir uma linha reta e pode trafegar livremente por quinas ou através de aberturas.*

### **ORBE ÁCIDO [ACID SPLASH]**

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

*Você arremessa uma bolha ácida, escolhendo uma criatura, dentro do alcance da magia, ou duas criaturas que também estejam dentro do alcance da magia e até 1,5 metros de distância uma da outra. O alvo deve passar em um TR de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano ácido. O dano desta magia aumenta para 2d6 quando você alcança o 5º nível, 3d6 no 11º nível e 4d6 no 17º nível.*

### **PRESTIDIGITAÇÃO [PRESTIDIGITATION]**

*Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V, G Duração:*

*Até 1 hora*

*Esta magia é um truque mágico simples que os novatos usam para praticar magia. Você cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance da magia. Você cria um inofensivo e instantâneo efeito sensorial, uma chuva de faíscas, uma lufada de vento, notas musicais ou um odor estranho. Você instantaneamente acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira. Você instantaneamente limpa ou suja um objeto inanimado que não tenha mais do que um cubo de 0,3 metros de lado. Você instantaneamente resfria, aquece ou confere aroma a um objeto inanimado não maior que 0,3 metros cúbicos. Você produz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo em um objeto ou superfície que dura 1 hora. Você cria uma bugiganga não mágica ou uma imagem ilusória, que caiba em sua mão com duração até o final do seu próximo turno. Se você lançar esta magia múltiplas vezes, você pode ter até 3 efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode cancelar cada efeito usando uma ação.*

### **RAIO DE GELO [RAY OF FROST]**

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

*Instantâneo*

*Uma luz fria branco-azulada em forma de raio golpeia uma criatura dentro do alcance da magia. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 1d8 de dano congelante e seu deslocamento é reduzido para 3 metros até o começo do próximo turno você. O dano da magia aumenta para 2d8 no 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.*

### **TOQUE CHOCANTE [SHOCKING GRASP]**

*Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G Duração:*

*Instantâneo*

*Relâmpagos saem de suas mãos e tentam eletrocutar uma criatura que você tenta tocar. Você deve fazer uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Você possui vantagem no ataque caso o alvo esteja usando alguma armadura feita de metal. Se acertar, o alvo sofre 1d8 de dano elétrico, e não pode ter reações até o começo de seu próximo turno. O dano da magia aumenta para 2d8 no 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.*

### **TOQUE MACABRO [CHILL TOUCH]**

***Truque Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração:***

***1 rodada***

*Você cria uma mão esquelética e fantasmagórica no espaço de uma criatura, dentro do alcance da magia. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância contra a criatura para tocá-lo com um frio sepulcral. Se acertar, o alvo sofre 1d8 de dano necrótico e não pode recuperar pontos de vida até o começo do seu próximo turno. Até lá, a mão fica agarrada ao alvo. Se você acertar um alvo morto-vivo, ele também recebe desvantagem nas jogadas de ataque contra você até o final do seu próximo turno. O dano desta magia aumenta para 2d8 quando você alcança o 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.*

### **1º NÍVEL**

#### **CATAPULTA [CATAPULT]**

***1º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Range: 45 metros Componentes: S Duração: Instantâneo***

*Escolha um objeto pesando até 2 kilos que esteja ao alcance e que não esteja sendo carregado ou usado. o objeto voa em linha reta ate 27 metros na direção que você escolher antes de cair ao chão, parando antes caso se colida com uma superfície solida. Caso o objeto ataque uma criatura, a criatura deve fazer um teste de Resistência de destreza. O alvo recebe 3d8 de dano ou metade caso passe no teste. Em níveis superiores o peso capaz de ser lançado aumenta em 2 kilos e o dano aumenta em 1d8 por nível de magia.*

#### **LAMINA DE GELO [ICE KNIFE]**

***1º level de conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: S, M (uma gota d'água ou um pedaço de gelo) Duração: Instantâneo***

*Você cria um pedaço de gelo e joga ele em uma criatura dentro do alcance. Fazendo um ataque mágico a distancia. Se acertar, o alvo recebe 1D10 de dano perfurante. Acertando ou errando o pedaço de gelo explode. O alvo e cada criatura a 1,5 metros de onde o gelo explodiu deve fazer um teste de resistência de destreza ou receber 2D6 de dano de gelo. Em níveis superiores, o dano aumenta em 1D6 para cada nível superior de magia utilizado.*

#### **TREMOR DE TERRA [EARTH TREMOR]**

***1º level de evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque (9 metros de raio) Componentes: V, S Duração: Instantânea***

*Você causa um tremor de terra com um raio de 9 metros. Cada criatura a não ser você deve fazer um teste de resistência de destreza. Caso falhe, cada criatura recebe 1D6 de dano de contusão e é lançada ao chão. Caso o terreno seja terra solta ou pedras, ele se torna terreno difícil. Em níveis superiores, quando você lança essa magia em níveis superiores o dano aumenta em 1D6 para cada nível utilizado.*

#### **ARMADURA ARCANA [MAGE ARMOR]**

***1º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um pedaço de couro curtido) Duração: 8 horas***

*Você toca uma criatura voluntária que não esteja usando armadura e uma força mágica protetora envolve o alvo até a magia terminar. A CA base do alvo se torna 13 + modificador de Destreza. A magia termina se o alvo vestir uma armadura ou se você a cancelar como uma ação.*

### **COMPREENDER IDIOMAS [COMPREHEND LANGUAGES]**

***1ª Nível Adivinhação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma pitada de fuligem e sal) Duração: 1 hora***

*Enquanto durar a magia você compreende o sentido literal de qualquer idioma falado que ouvir. Você também compreende qualquer idioma escrito que ver, porém deve tocar na superfície das palavras à medida em que for lendo. Leva-se em torno de 1 minuto para ler uma página de texto. Esta magia não decodifica mensagens secretas em um texto ou símbolo, como sigilo arcano, o qual não é parte de um idioma.*

### **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.*

### **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.*

### **ESCUDO ARCANO [SHIELD]**

***1º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 reação, que você ativa quando for alvo de um ataque ou da magia mísseis mágicos Alcance: Você Componentes: V, G Duração: 1 rodada***

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

### **IMAGEM SILENCIOSA [SILENT IMAGE]**

**1º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um bocado de lã) Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

Você cria a imagem de um objeto, uma criatura ou outro fenômeno visível que não seja maior do que um cubo de 4,5 metros. Esta imagem surge em um ponto dentro do alcance da magia e dura até o fim da magia.

Esta imagem é puramente visual, não é acompanhada por sons, cheiros ou quaisquer outros efeitos sensoriais. Você pode usar sua ação para mover a imagem para qualquer ponto dentro do alcance da magia. Se a magia muda de localização, você pode alterar a aparência dela para que seu movimento aparente ser natural. Por exemplo, se você cria uma imagem de uma criatura e a move, você pode alterar a imagem para que pareça que ela está andando. Interações físicas com a imagem a revelam como uma ilusão, porque qualquer coisa pode passar através dela. Se uma criatura usar uma ação para observar o som ou a imagem, a criatura pode determinar que se trata de uma ilusão se passar em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se uma criatura identificar a ilusão, a mesma se torna translúcida para ela.

### **LEQUE CROMÁTICO [COLOR SPRAY]**

**1º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (cone de 4,5 metros) Componentes: V, G, M (uma pitada de pó ou areia que seja colorida de vermelho, amarelo e azul) Duração: 1 rodada**

Uma matriz deslumbrante de lampejos, luzes coloridas saem da sua mão. Você joga 6d10: o resultado é a quantidade de pontos de vida de criaturas que a magia pode afetar. Criaturas dentro da área de um cone de 4,5 metros centrado em você são afetadas em ordem crescente dos seus pontos de vida atuais, começando com aquela que possuir menor valor (ignorando criaturas inconscientes e criaturas que não possam enxergar). Cada criatura afetada por essa magia fica cega até o final da duração. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do resultado obtido, antes de impor o efeito da magia na próxima criatura, obedecendo a ordem crescente de seus pontos de vida atuais. Os pontos de vida de uma criatura devem ser iguais ou menores ao restante do resultado obtido, para que ela seja afetada. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você adiciona 2d10 à jogada para cada nível acima do 5º.

### **MÃOS FLAMEJANTES [BURNING HANDS]**

**1º 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.*

### **MÍSSEIS MÁGICOS [MAGIC MISSILE]**

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

*Você cria 3 dardos brilhantes de energia mágica. Cada dardo acerta uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia. Cada dardo causa 1d4 + 1 de dano de força ao alvo. Todos os dardos atacam simultaneamente, e você pode direcioná-los para um único alvo ou diversos. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a magia cria um dardo a mais para cada nível acima do 1º.*

### **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 o superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.*



### **ORBE CROMÁTICO [CHROMATIC ORB]**

**1ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros**

**Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 50 po) Duração: Instantâneo**

Você arremessa uma esfera de energia de 10 cm de diâmetro em uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. Você escolhe se o tipo do orbe criado causará dano ácido, congelante, flamejante, elétrico, venenoso ou trovejante, e então faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se o ataque acertar, a criatura sofre 3d8 do tipo de dano escolhido. 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.

### **QUEDA SUAVE [FEATHER FALL]**

**1ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 reação, a qual ocorre quando você ou uma criatura a até 18 metros de você cai Alcance: 18 metros Componentes: V, M (uma pequena pena ou um punhado de plumas) Duração: 1 minuto**

Você escolhe até 5 criaturas que estejam caindo, dentro do alcance da magia. Uma criatura em queda terá um ritmo de descida de 18 metros por rodada até o término da magia. Se a criatura conseguir chegar ao solo antes da magia terminar, ela não sofre dano de queda e pode pousar em pé. Após isto, a magia se encerra para esta criatura.

### **RAIO DA BRUXA [WITCH BOLT]**

**1ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um galho de uma árvore que tenha sido acertado por um relâmpago) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

Você lança um feixe de energia azul, crepitante contra uma criatura dentro do alcance da magia, formando um relâmpago sustento entre você e o alvo. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância contra a criatura. Se acertar, o alvo sofre 1d12 de dano elétrico, e em cada um dos seus turnos, você pode usar sua ação para causar 1d12 de dano elétrico no alvo automaticamente. Esta magia acaba se você usar sua ação para qualquer outra coisa. A magia também termina se o alvo se mover para longe do alcance da magia ou conseguir cobertura total com relação a você. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano inicial aumenta em 1d12 para cada nível acima do 1º.

### **RAIO DEBILITANTE [RAY OF SICKNESS]**

**1ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo**

Um raio com uma energia esverdeada e nociva açoita uma criatura dentro do alcance da magia. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 2d8 de dano venenoso e

*deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo fica envenenado até o final do seu próprio próximo turno. Em Níveis Superiores. Quando 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.*

### ***RECUO ACELERADO [EXPEDITIOUS RETREAT]***

***1º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: Você***

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

*Esta magia permite você se mover em um ritmo incrível. Quando você lança esta magia, como uma ação bônus em cada um dos seus turnos, até a magia terminar, você pode usar uma ação Correr.*

### ***SALTO [JUMP]***

***1º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque***

***Componentes: V, G, M (uma perna traseira de um gafanhoto) Duração: 1 minuto***

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

### ***SONO [SLEEP]***

***1º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros***

***Componentes: V, G, M (uma pitada de areia fina, pétalas de rosa ou um grilo) Duração: 1 minuto***

*Esta magia põe as criaturas em um entorpecimento mágico. Você deve jogar 5d8. O resultado é quantos pontos de vidas das criaturas a magia consegue afetar. Criaturas a até 6 metros do ponto de origem em que você escolheu, dentro do alcance da magia, são afetadas em ordem ascendente dos seus atuais pontos de vida (ignorando criaturas inconscientes). Começando pela que tiver o ponto de vida atual mais baixo, cada criatura afetada por esta magia cai inconsciente até o final da duração. A criatura desperta se sofrer dano, ou se alguém gastar uma ação para chacoalhar ou esbofetear a criatura adormecida. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de seguir para a próxima criatura com menor ponto de vida atual. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menor do que o valor restante para que a criatura possa ser afetada. Mortos-vivos e criaturas imunes a efeitos de encantamento são imunes a esta magia.*

*Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, jogue 2d8 adicionais para cada nível acima do 1º.*

### **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.

### **VITALIDADE ILUSÓRIA [FALSE LIFE]**

**1ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma pequena quantidade de álcool ou um agente destilado) Duração: 1 hora**

Reforçando a si mesmo com uma versão similar e necromântica da vida, você ganha 1d4 + 4 pontos de vida temporários enquanto durar a magia. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você ganha 5 pontos de vida temporários adicionais para cada nível acima do 1º.

### **2º NÍVEL**

#### **CALCINADOR DE AGANAZZAR [AGANAZZAR'S SCORCHER]**

**2º nível de evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, S, M (uma escama de dragão) Duração: Instantânea**

Uma linha de chamas de 9 metros de comprimento e 1,5 de largura emana da sua direção, para qualquer lado que você escolha. Cada criatura na linha deve fazer um teste de Resistência de destreza. A criatura recebe 3d8 de dano de fogo, ou metade caso seja bem sucedida no teste. O dano aumenta em 1d8 para cada nível de magia superior que você lança esta magia

### **DEMONIO DE POEIRA [DUST DEVIL]**

**2º level de conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S, M (uma pítada de poeira) Duração: Concentração, ate 1 minuto**

Escolha um cubo desocupado de ar com 1,5 metros que você possa ver. Uma força Elemental que se parece com um demônio de poeira aparece no cubo enquanto a magia durar. Qualquer criatura que terminar seu turno a 1,5 metros do demônio de poeira deve fazer um teste de resistência de força. Caso falhe no teste, a criatura recebe 1D8 de dano de contusão e são empurrados 3 metros. Caso seja bem sucedido, a criatura recebe metade do dano e não é empurrada. Como uma ação bônus você pode mover o demônio em qualquer direção por 18 metros. Em níveis superiores o dano aumenta em 1D8 para cada nível de magia utilizado acima do 2º

### **ANCORA TERRESTE [EARTHBIND]**

**2º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 100 metros Componentes: V Duração: Concentração, até um minuto**

Escolha uma criatura que você possa ver. Faixas amarelas de energia mágicas envolvem a criatura. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência ou sua velocidade de voo (se tiver alguma) é reduzida a 0. Uma criatura aérea desce a uma velocidade de 18 metros por rodada ou ate que chegue ao chão.

### **APERTÃO TÉRREO MAXIMILIANO [MAXIMILIAN'S EARTHEN GRASP]**

**2º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, S, M (uma miniatura feita a mão de barro) Duração: Concentração, até 1 minuto**

Você escolhe um quadrado de 1,5 metros desocupado que você possa ver e esteja ao alcance. Uma mão media feita de barro surge no local e agarra a criatura. O alvo deve fazer um teste de Resistência de força. O alvo recebe 2d6 de dano e fica restringido caso falhe no teste. Como uma ação você pode fazer com que a Mão esmague o alvo, que deve fazer um teste de resistência de força. O alvo recebe 2d6 de dano de contusão, ou metade caso seja bem sucedido no teste. Para se libertar, o alvo pode fazer um teste de Resistência de força contra a sua DC de conjurador. Como uma ação você pode mover a mão ou fazê-la agarrar outra criatura, a criatura presa anteriormente é solta.

### **PIROTECNIAS [PYROTECHNICS]**

**2º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S Duração: Instantânea**

Escolha uma área com chamas que você possa ver e que caiba em uma área de 1,5 metros. Você pode extinguir a chama desse local e criar ou fumaça ou fogos de artifício. Fogos de artifício: o alvo explode com cores cintilantes. Cada criatura num raio de 3 metros da fogueira deve fazer um teste de Resistência de constituição ou ficar cega ate o final do próximo turno. Fumaça: se espalha num raio de 6 metros, preenchendo o espaço todo neste raio e tornando o local como altamente obscurecido durante 1 minuto ou ate que um vento forte a dissipe.

### **ENXAME DE BOLAS DE NEVE DE SNILLOC [SNILLOC'S SNOWBALL SWARM]**

**2º nível de evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, S, M (um pedaço de gelo ou de pedra branca) Duração: Instantânea**

Uma torrente de bolas de neve magicas surge de um ponto que você escolher, que esteja a distancia e que você possa ver. Cada criatura num raio de 1,5 metros daquele ponto de origem escolhido deve fazer um teste de Resistência de destreza. Cada criatura recebe 3d6 de dano de gelo, ou metade caso passe no teste. O dano aumenta em 1d6 para cada nível superior de magia gasto.

### **VENTO DEFENSIVO [WARDING WIND]**

**2º nível de evocação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: toque Componentes: V Duração: Concentração, até 10 minutos**

Um vento forte de 32 km/h se move com você e a seu redor, permanecendo centrado em você. O vento dura até a magia acabar. O vento tem os seguintes efeitos: ensurdece você e outras criaturas na área (9m).

Extingue chamas desprotegidas do tamanho de tochas ou menores. A área se torna terreno difícil para todas as criaturas que não forem você. Caso ataques a distancia passem por dentro ou por fora do vento, são feitos com desvantagem. Dispersa gases, vapores e neblina.

### **ALTERAR-SE [ALTER SELF]**

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

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

um ambiente aquático, brotando guelras e crescendo nadadeiras entre seus dedos. Você pode respirar debaixo d'água e ganha deslocamento de natação igual ao seu deslocamento normal.

Mudar Aparência Você transforma sua aparência. Você decide como quer parecer, incluindo sua altura, seu peso, seus traços faciais, o som da sua voz, comprimento do cabelo, coloração e características distintas, se quiser. Você pode fazer se parecer como um membro de outra raça, embora nenhuma de suas estatísticas se altere. Você também não pode parecer com uma criatura de tamanho diferente do seu e sua forma básica permanece a mesma. Se você é bípede, não pode usar a magia para se tornar um quadrúpede, por exemplo. Em qualquer momento da magia, você pode usar sua ação para reverter sua aparência deste mesmo modo. Armas Naturais Crescem em você garras, presas, espinhos, chifres ou uma arma natural diferente, à sua escolha. Seu ataque desarmado causa 1d6 de dano de concussão, perfurante ou cortante, de modo apropriado à arma natural escolhida, e você se torna proficiente com seu ataque desarmado. Finalmente, a arma natural é mágica, possuindo um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano, quando você fizer uso dela.

### **ARROMBAR [KNOCK]**

**2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros**

**Componentes: V Duração: Instantânea**

Você escolhe um objeto que possa ver dentro do alcance da magia. O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú, um par de algemas, uma fechadura ou outro objeto que contenha meios mundanos ou mágicos que previnam seu acesso. O alvo, que está fechado por uma tranca mundana ou que está emperrado ou barrado, torna-se destrancado, desemperrado ou desbarrado. Se o objeto tiver múltiplas trancas, apenas uma delas é aberta.

Se você escolher um alvo que está trancado por *tranca arcana*, a magia é suprimida por 10 minutos.

Durante este tempo, o alvo pode ser aberto e fechado normalmente.

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

### **AUMENTAR/DIMINUIR [ENLARGE/REDUCE]**

**2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros**

**Componentes: V, G, M (uma pitada de pó de ferro) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

Você faz com que uma criatura ou um objeto que você possa ver, dentro do alcance da magia, fique maior ou menor enquanto a magia durar. Você escolhe uma criatura ou um objeto que não esteja sendo usado e nem carregado. Se o alvo não for amigável, ele pode fazer um TR de Constituição. Se passar a magia não surte efeito. Se o alvo for uma criatura, tudo o que ela estiver vestindo e carregando muda de tamanho junto com ela. Qualquer item jogado por uma criatura afetada retorna para o seu tamanho normal imediatamente. Aumentar. O alvo duplica seu tamanho em todas suas dimensões e seu peso é multiplicado por oito. Este crescimento sobe sua categoria em um tamanho – do Médio para o Grande por exemplo. Se não houver espaço suficiente para o alvo duplicar de tamanho, a criatura ou o objeto aumenta para o tamanho máximo possível que o espaço possibilitar. Até o término da magia, o alvo também recebe vantagem nos testes de Força e nos testes de resistência de Força. As armas do alvo também aumentam para corresponder ao seu novo tamanho. Enquanto estas armas estiverem em tamanho maior, os ataques do alvo feitos com a arma causam um dano extra de 1d4. Diminuir. O tamanho do alvo é diminuído pela metade em todas as suas dimensões e seu peso é reduzido em 1/8 do seu peso normal. Esta redução diminui o tamanho do alvo em uma categoria – do Médio para o Pequeno, por exemplo. Até o término da magia, o alvo também recebe desvantagem nos testes de Força e nos testes de resistência de Força. As armas do alvo também diminuem para corresponder ao seu novo tamanho. Enquanto estas armas estiverem em tamanho menor, os ataques do alvo feitos com a arma causam 1d4 a menos de dano (o dano não pode ser reduzido para menos do que 1).

### **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.

### **COROA DA LOUCURA [CROWN OF MADNESS]**

**2ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros**

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

*Um humanoide à sua escolha que você possa ver, dentro do alcance da magia, deve passar em um TR de Sabedoria ou ficará enfeitiçado por você enquanto durar a magia. Enquanto o alvo estiver enfeitiçado deste modo, uma coroa retorcida de ferros denteados surge em sua cabeça, bem como um brilho de loucura surge em seus olhos. O alvo enfeitiçado deve usar sua ação antes de se mover em cada turno para fazer um ataque corpo a corpo contra uma criatura, que não seja ela própria, escolhida mentalmente por você. O alvo pode agir normalmente no seu respectivo turno se você não escolher nenhuma criatura, ou se nenhuma estiver ao alcance do alvo.*

*Em seus turnos subsequentes, você deve usar sua ação para manter o controle sobre o alvo ou a magia se encerra, como também o alvo pode fazer um TR de Sabedoria no final de cada um de seus respectivos turnos, encerrando o efeito da magia se passar.*

### **DESPEDAÇAR [SHATTER]**

**2ª 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.*

### **DETECTAR PENSAMENTOS [DETECT THOUGHTS]**

**2ª Nível Adivinhação** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma peça de cobre) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Enquanto a magia durar, você pode ler o pensamento de certas criaturas. Quando você lança a magia usando uma ação em cada turno, até a magia encerrar, você pode focar sua mente em qualquer criatura que possa ver no alcance de até 9 metro. Se a criatura escolhida tiver inteligência 3 ou menos, ou não seja capaz de falar nenhuma língua, a criatura não é afetada. Você inicialmente aprende a superfície dos pensamentos da criatura, o que estiver mais frequente na mente dela naquele momento. Como uma ação, você pode ou focar sua atenção nos pensamentos de outra criatura ou tentar sondar mais profundamente a mente da mesma criatura. Se você tentar sondar mais profundamente, o alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, você ganha intuição sobre o raciocínio da criatura (se ela tiver), seu estado emocional e algo que fervilhe de modo significativo em sua mente (como algo com que o alvo se preocupa, ama ou odeia). Se o alvo passar, a magia se encerra. De todo modo, o alvo sabe que você está tentando se aprofundar na sua mente e, ao menos que você foque sua atenção para os pensamentos de outra criatura, a criatura pode usar sua ação no seu próprio turno para fazer um teste de Inteligência resistido pelo seu teste de Inteligência. Se o alvo passar, a magia se encerra. Perguntas verbais diretas feitas ao alvo naturalmente moldam o curso dos seus pensamentos, logo esta magia é particularmente efetiva como parte de um interrogatório. Você também pode usar esta magia para detectar a presença de criaturas pensantes que não possa ver. Quando você lança essa magia, ou como uma ação durante a concentração, você pode procurar por pensamentos a até 9 metros de você. A magia pode atravessar barreiras, mas 3 metros de pedra, 5 cm de qualquer metal, que não chumbo, ou uma fina chapa de chumbo bloqueiam a magia. Você não pode detectar uma criatura com inteligência 3 ou menor, ou que não seja capaz de falar nenhuma língua. Uma vez que você tenha detectado a presença de uma criatura desate modo, você pode ler seus pensamentos pelo restante da duração da magia, como descrito acima, mesmo que você não possa ver a criatura, porém ela ainda deve estar dentro do alcance da magia.

### **ESCURIDÃO [DARKNESS]**

**2º Nível Evocação** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, M (pele de morcego e um pouco de piche ou um pedaço de carvão) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Escuridão mágica surge de um ponto escolhido por você, preenchendo um raio esférico de 4,5 metros. A escuridão também se propaga nos cantos do ambiente. Uma criatura com visão no escuro não consegue ver através desta escuridão e nenhuma luz que não seja mágica pode iluminá-la. Se o ponto escolhido por você for um objeto que você esteja segurando, ou um objeto que não esteja sendo usado ou carregado, a escuridão emana deste objeto e se move juntamente com ele. Cobrir completamente a fonte da escuridão com um objeto opaco, como uma caixa ou um elmo, bloqueia a escuridão. Se qualquer área desta magia se sobrepor com uma área de luz criada por uma magia de 2º nível ou menor, a magia que criou a luz é dissipada.



### **FORÇA FANTASMAGÓRICA [PHANTASMAL FORCE]**

**2ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pouco de lâ) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

*Você cria uma ilusão que se enraíza na mente de uma criatura que você possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve fazer um TR de Inteligência. Se falhar, você cria um objeto ou criatura fantasmagórica, ou outro fenômeno visível à sua escolha que não seja maior do que um cubo de 3 metros, e apenas é perceptível ao alvo enquanto a magia durar. Esta magia não tem efeito em mortos-vivos ou construtos. A ilusão fantasmagórica inclui som, temperatura e outros estímulos, também apenas evidentes à criatura. O alvo pode usar sua ação para examinar a ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se passar, o alvo entende que a ilusão fantasma é apenas uma ilusão, e a magia se encerra. Enquanto estiver afetado pela magia, o alvo trata a ilusão fantasma como se fosse real. O alvo busca de modo racional um motivo lógico para qualquer resultado ilógico, vindo da interação com a ilusão fantasma. Por exemplo, um alvo tenta atravessar uma ponte fantasma que o leva a cair em um abismo ao pôr os pés na ponte. Se o alvo sobreviver à queda, ele ainda acredita que a ponte exista e se convence de que há alguma outra explicação para sua queda – ou que foi empurrado, escorregou ou que um vento forte o possa ter derrubado. Um alvo afetado está tão convencido que a ilusão fantasma é real que ele pode até mesmo sofrer dano da ilusão. Uma ilusão fantasma criada para parecer com uma criatura pode atacar o alvo. Similarmente, uma ilusão criada para parecer com um fogo, uma poça ácido, ou lava pode queimar o alvo. Em cada um de seus turnos, a ilusão pode causar 1d6 de dano psíquico ao alvo se ele estiver dentro do espaço da ilusão, ou até 1,5 metros dela, considerando que a ilusão seja uma criatura ou uma forma de perigo que possa logicamente causar dano, tal como se estivesse atacando. O alvo classifica o tipo de dano como o tipo apropriado para a ilusão.*

### **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.*

## **INVISIBILIDADE [INVISIBILITY]**

**2ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque**

**Componentes: V, G, M (um cílio envolto em goma arábica) Duração: Concentração, dura até 1 hora**

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

## **LEVITAÇÃO [LEVITATE]**

**2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pequeno laço de couro ou um pedaço de arame dourado dobrado em forma de copo, com uma haste longa no final) Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

Uma criatura ou objeto que você possa ver dentro do alcance da magia, levita verticalmente a até 6 metros do chão, e permanece suspenso durante a duração da magia. A magia pode levitar um alvo que pese até 226 kg. Se a criatura quiser, pode fazer um TR de Constituição para resistir à magia. Se passar, a magia não tem efeito nela. O alvo apenas pode se mover puxando ou empurrando seu corpo contra um objeto fixo ou superfície que possa alcançar (como uma parede ou teto), o que permite se mover como se estivesse escalando. Você pode mudar em outra direção a altitude do alvo em até 6 metros no seu turno. Se você for o próprio alvo, você pode subir ou descer como parte do seu movimento. Caso contrário, você pode usar sua ação para mover o alvo, que deve permanecer dentro do alcance da magia da magia.

## **LUFADA DE VENTO [GUST OF WIND]**

**2ª 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.

### **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.

### **NUBLAR [BLUR]**

**2ª Nível Ilusão** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V Duração: Concentração, dura até 1 minuto

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

### **NUVEM DE ADAGAS [CLOUD OF DAGGERS]**

**2ª Nível Conjuração** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (uma lasca de vidro) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você preenche o ar com adagas rodopiantes num espaço equivalente a um cubo de 1,5 metros, centrado no ponto escolhido dentro do alcance. Uma criatura sofre 4d4 de dano cortante quanto entra pela primeira vez em seu turno na área da magia ou começa seu turno nela. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 2d4 para cada nível acima do 4º.

### **PASSO DAS BRUMAS [MISTY STEP]**

**2º Nível Conjuração** Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: Você Componentes: V Duração: Instantâneo

Você é rapidamente coberto por uma névoa prateada e se teleporta a até 9 metros para um espaço desocupado que você possa ver.

### **PATAS DE ARANHA [SPIDER CLIMB]**

**2º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma gota de betume e uma aranha) Duração: Concentração, dura até 1 hora**

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

### **RAIO 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.*

### **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.*

## **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.

## **TEIA [WEB]**

**2º Nível Conjuração** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pouco de teia de aranha) Duração: Concentração, dura até 1 hora

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

Se a teia não estiver sendo suportada por duas superfícies sólidas (como paredes ou árvores) ou estiver em camadas sobre o chão, parede e teto, a teia criada entre em colapso e a magia se encerra no começo do seu próximo turno. Teias em camadas sobre superfícies planas possuem uma profundidade de 1,5 metros. Cada criatura que comece seu turno dentro da teia, ou que entre nela durante seu turno deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura fica impedida, o tempo que durar a teia ou se for libertada. Uma criatura impedida pela teia pode usar sua ação para fazer um teste de Força contra a CD de suas magias. Se passar, não mais estará impedida. As teias são inflamáveis, qualquer cubo de 1,5 metros de teia que for exposto ao fogo se extingue em 1 rodada, causando 2d4 de dano flamejante a qualquer criatura que começar seu turno dentro do fogo.

### **VER O INVISÍVEL [SEE INVISIBILITY]**

**2º Nível Adivinhação** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma pitada de talco e uma pequena aspersão de pó de prata) Duração: 1 hora

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

### **VISÃO NO ESCURO [DARKVISION]**

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

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

### **3º NÍVEL**

#### **METEOROS INSTANTANEOS DE MELF [MELF'S MINUTE METEORS]**

**3º nível de evocação** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: toque Componentes: V, S, M (nitrato, enxofre e alcatrão de pinheiro moldados em uma bola) Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria 6 pequenos meteoros. Eles flutuam em torno de você ate o termino da magia. Quando você lança a magia—e como uma ação bônus nos seus turnos posteriores—voce pode lançar ate 2 meteoros, escolhendo 1 ou 2 alvos que estejam ate 36,5 metros de distancia. quando encontra uma criatura ou uma superfície solida o meteoro explode. A criatura atingida e todas em um entorno de 1,5 metros devem fazer um teste de Resistência de destreza. Recebendo 2d6 de dano ou metade caso passe no teste. O numero de meteoros aumenta em 2 para cada nível de magia superior em que for conjurada.

#### **FLECHAS FLAMEJANTES [FLAME ARROWS]**

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

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

#### **TERRA ERUPTANTE [ERUPTING EARTH]**

**3º nível de transmutação** tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 40 metros Componentes: V, S, M (um pedaço de obsidiana) Duração: Instantâneo

Escolha um ponto que você possa ver ao seu alcance no chão. Uma fonte de terra e pedra derretida surge num raio de 6 metros. Cada criatura nesta área deve fazer um teste de Resistência de destreza. A criatura recebe 3d12 de dano de contusão em um teste falho, ou metade do dano em um teste bem sucedido. Adicionalmente, o chão se torna terreno difícil ate que seja reparado. Cada 1,5 metros requerem 1 minuto para ser reparado via mãos nuas. Em níveis superiores. O dano aumenta em 1d12 em cada nível de magia superior quando se lança a magia

### **PAREDE DE AGUA [WALL OF WATER]**

**3º nível de evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S, M (uma gota de água) Duração: Concentração, até 10 minutos**

Você conjura uma parede de água no chão onde você possa ver e que esteja ao alcance. A área pode ter até 9 metros de comprimento, até 3 metros de largura, e 30 cm de grossura, ou você pode fazer um círculo com 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura, e 30 cm de grossura. A parede desaparece quando a magia se encerra. O espaço da magia se torna terreno difícil. Qualquer ataque a distância feito através da parede é feito com desvantagem, qualquer dano de fogo que passe pela parede é diminuído pela metade. Magias que cause dano de gelo fazem com que a parede seja inteira congelada. Cada 1,5 metros da parede tem uma CA 5 e 15 hitpoints. Reduzindo uma parte congelada a 0 hitpoints a destrói. Quando uma parte é destruída, água da parede não a restaura.

### **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.

### **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.

### **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.

### **CONTRAMAGIA [COUNTERSPELL]**

**3ª Nível Abjuração** Tempo para lançar magia: 1 reação, que pode ser usada quando você ver uma criatura a até 18 metros de distância lançando uma magia Alcance: 18 metros Componentes: G Duração:

#### **Instantâneo**

Você tenta interromper uma criatura durante o processo de lançar uma magia. Se a criatura estiver lançando uma magia de 3º nível ou menor, a magia falha e não tem efeito. Se for uma magia de 4º nível ou maior, você faz um teste de atributo usando seu atributo para lançar magias. A CD é igual à 10 + o nível da magia. Se passar, a magia da criatura falha e não tem efeito.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a magia da criatura falha e não tem efeito se o nível for igual ou menor que o nível de magia utilizado.

### **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.



### **FORMA GASOSA [GASEOUS FORM]**

**6º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (fogo e água benta) Duração: 8 horas**

Você e até dez criaturas voluntárias que você possa ver, dentro do alcance da magia, assumem uma forma gasosa enquanto a magia durar, com uma aparência de traços de nuvem. Enquanto estiver na forma gasosa, uma criatura ganha deslocamento de voo de 90 metros e tem resistência ao dano de armas não mágicas. As únicas ações que uma criatura pode fazer nesta forma são as de Correr ou a de reverter para sua forma normal. Reverter para a forma normal leva 1 minuto. Durante este tempo, a criatura está incapacitada e não pode se mover. Até o término da magia, uma criatura pode reverter novamente para a forma gasosa, o que requer 1 minuto de transformação.

Se uma criatura está em forma gasosa e voando quando o efeito se encerra, a criatura desce 18 metros por rodada, por 1 minuto até aterrissar com total segurança. Se ela não conseguir aterrissar depois de 1 minuto, a criatura entra em queda pela distância que restar até o solo.

### **IDIOMAS [TONGUES]**

**3º 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.

### **IMAGEM MAIOR [MAJOR IMAGE]**

**3º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um bocado de vela) Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

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

Enquanto você estiver no alcance da ilusão, você pode usar sua ação para mover a imagem para qualquer lugar dentro do alcance da magia. Caso a imagem mude de localização, você pode alterar a aparência dela para que seu movimento aparente ser natural. Por exemplo, se você cria uma imagem de uma criatura e a move, você pode alterar a imagem para que pareça que ela está andando.

Similarmente, você pode fazer com que a ilusão faça diferentes sons em diferentes momentos, tornando os sons em uma conversação por exemplo. Interação física com a imagem revela se tratar de uma ilusão, pois qualquer coisa pode passar através dela. Uma criatura que usar sua ação, a fim de determinar se a imagem é ou não uma ilusão, precisa passar em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se uma criatura discernir a ilusão como tal, ela pode enxergar através ilusão e outras qualidades sensoriais se tornam fracas para a criatura.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, a magia dura até ser cancelada sem necessitar de concentração para mantê-la.

### **LENTIDÃO [SLOW]**

**3ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (uma gota de melão) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

Você altera o tempo para até seis criaturas à sua escolha em um espaço equivalente a um cubo de 12 metros dentro do alcance da magia. Cada alvo precisa passar em um TR de Sabedoria ou será afetado pela magia, enquanto ela durar. O deslocamento de uma criatura afetada cai pela metade e ela também recebe uma penalidade de -2 na CA e testes de resistência de Destreza, além de não poder usar reações. Em seu turno, o alvo só pode usar uma ação ou uma ação bônus, nunca ambos. Independentemente das habilidades da criatura ou de itens mágicos, ela não pode fazer mais do que um ataque corpo a corpo ou à distância durante seu turno.

Se uma criatura tentar lançar uma magia com tempo para lançar magia de 1 ação, você joga 1d20.

Se tirar 11 ou mais, a magia não surte efeito até o próximo turno da criatura, e a criatura deve usar novamente sua ação neste outro turno para completar a magia. Se não o fizer, a magia é desperdiçada. Uma criatura afetada por esta magia faz outro TR de Sabedoria no final de seu turno. Se passar, o efeito termina para ela.

### **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.*

### **MEDO [FEAR]**

**3ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (cone de 9 metros) Componentes: V, G, M (uma pena branca ou o coração de uma galinha) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

*Você projeta uma imagem fantasma dos piores temores de uma criatura. As criaturas em um cone de 9 metros deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura joga no chão tudo que estiver segurando e fica assustada enquanto a magia durar. Enquanto estiver assustada por esta magia, uma criatura deve realizar a ação Correr para se mover, pela rota mais segura e mais distante de você, em cada um dos seus turnos, a menos que não haja para onde se mover. Se uma criatura terminar seu turno em uma localização onde não consiga mais ver você, a criatura pode fazer um TR de Sabedoria. Se passar, a magia encerra para aquela criatura.*

### **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 concentrando dentro da área da magia, a criatura deve passar em um TR de Constituição contra a CD de suas magias ou perde a concentração.*

### **NUVEM FÉTIDA [STINKING CLOUD]**

**3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (um ovo podre ou várias folhas de repolho fétido) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

Você cria um raio esférico de 6 metros de diâmetro, de gás amarelo e nauseante centrado em um ponto dentro do alcance da magia. A nuvem se propaga em cantos e a área é de ocultamento total. A nuvem perdura no ar enquanto durar a magia. Cada criatura que esteja completamente dentro da nuvem no começo de seu turno de fazer um TR de Constituição contra veneno. Se falhar, a criatura gasta sua ação naquele turno tendo ânsias de vômito e cambaleando. Criaturas que não precisam respirar ou que são imunes a veneno, automaticamente passam no teste de resistência.

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

### **PADRÃO HIPNÓTICO [HYPNOTIC PATTERN]**

**3ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: G, M (uma vareta incandescente de incenso ou um pequeno frasco de cristal preenchido com material fosforescente)**

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

Você cria uma torção espiral de cores que ondula pelo ar equivalente a um cubo de 9 metros, dentro do alcance da magia. A torção surge por um momento e então desaparece. Cada criatura na área que veja a torção deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura fica enfeitiçada enquanto durar a magia. Enquanto enfeitiçada por esta magia, a criatura está incapacitada e tem seu deslocamento reduzido para 0. A magia termina para uma criatura afetada se ela sofrer qualquer dano ou se alguém usar de uma ação para chacoalhar a criatura, tirando-a do seu estado de torpor.

### **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.

### **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.

### **RELÂMPAGO [LIGHTNING BOLT]**

**3ª Nível Evocação** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (30 metros de alcance) Componentes:

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

Um golpe de relâmpago formando uma linha de 30 metros por 1,5 metros de largura explode na direção que você escolher. Cada criatura na linha precisa fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 8d6 de dano elétrico, ou metade se passar. O relâmpago incendeia objetos inflamáveis na linha de alcance, desde que não estejam sendo vestidos 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.

### **RESPIRAR NA ÁGUA [WATER BREATHING]**

**3ª Nível Transmutação (ritual)** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G,

**M (um pequeno pedaço de vara de bambu ou um pouco de palha)** **Duração:** 24 horas

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

### **VELOCIDADE [HASTE]**

**3ª Nível Transmutação** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros

**Componentes:** V, G, M (um chumaço de raiz de alcaçuz) **Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

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

Quando a magia termina, o alvo não pode se mover ou realizar ações até depois do próximo turno respectivo, como se uma onda de letargia o varresse.

## **VOO [FLY]**

**3º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, G, M (a pena de uma asa de qualquer pássaro) Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

*Você toca uma criatura amigável. O alvo recebe deslocamento de voo 18 metros até o fim da magia.*

*Quando a magia encerrar, o alvo cai se ainda estiver acima do chão, a menos que o alvo possa parar a queda. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura para cada nível acima 3º.*

## **4º NÍVEL**

### **ESFERA TEMPESTUOSA [STORM SPHERE]**

**4º nível de evocação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, S Duração: Concentração, até 1 minuto**

*Uma esfera de tempestade de 6 metros de raio surge em um ponto em que você escolha, dentro do alcance. Cada criatura na área da esfera deve fazer um teste de Resistência de força ou receber 2d6 de dano de contusão. O terreno em que a esfera se encontra se torna terreno difícil. Em cada um dos seus turnos você pode gastar uma ação bônus para fazer com que um raio saia da esfera, ate uma distancia de 18 metros. Você tem vantagem no ataque se a criatura estiver na área da esfera. O dano deste raio é de 4d6. Criaturas em uma area de 9 metros da esfera tem desvantagem para fazer testes de percepção quando forem ouvir algo. Para cada nível superior de magia utilizado o dano aumenta em 1d6.*

### **ESFERA SARCÁSTICA [VITRIOLIC SPHERE]**

**4º nível de evocação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, S, M (uma gota de bile de lesma gigante) Duração: Instantânea**

*Você aponta um lugar ao alcance e uma esfera de 30 cm explode com um raio de 6 metros de explosão. Cada criatura na área deve fazer um teste de Resistência de destreza. A criatura recebe 10d4 de dano de acido e 5d4 ao final do turno dela. Caso seja bem sucedida a criatura recebe apenas metade do dano inicial e nada do dano secundário. O dano aumenta em 2d4 para cada nível superior de magia utilizado.*

### **ESFERA AQUÁTICA [WATERY SPHERE]**

**4º nível de conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, S, M (uma gota de agua) Duração: Concentração, até 1 minuto**

*Você conjura uma esfera de agua de 3 metros de raio em uma área que você possa ver. A esfera pode fluturar no ar por 3 metros. Qualquer criatura no espaço da esfera deve fazer um teste de Resistência de força. Em um teste bem sucedido a criatura é ejetada para um espaço desocupado. Uma criatura grande ou maior passa automaticamente no teste. Caso falhe a criatura é engolida pela esfera. Ao final de cada turno, a criatura presa pode repetir um teste. A esfera aprisiona 4 criaturas medias ou menores. Se a esfera aprisionar mais que 4 criaturas, uma criatura aleatória é ejetada para fora. Como uma ação você pode mover a esfera 9 metros por turno. Se a esfera for movida até um local sem chão, ela seguramente cai ate o chão ate ficar a 3 metros do chão.as criaturas dentro da esferas são movidas com ela. Você pode jogar a esfera com força em outras criaturas para forçar que o teste de Resistência seja feito, mas não mais do que uma criatura por turno. Quando a magia acaba a esfera se dissipa e apaga todas as chamas em um raio de 9 metros. Qualquer criatura dentro da esfera é ejetada e forçada ao chão.*

## **BANIMENTO [BANISHMENT]**

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

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

## **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.

### **DEFINHAR [BLIGHT]**

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

**Duração: Instantâneo**

Energia necromântica varre uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, à sua escolha, drenando seus fluidos e sua vitalidade. O alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, sofre 8d8 de dano necrótico ou metade se passar. Esta magia não surte efeito contra mortos-vivos ou construtos. Se você tiver como alvo uma criatura do tipo planta ou uma planta mágica, o alvo deve fazer o TR com desvantagem e a magia causa dano máximo. Se você tiver como alvo uma planta não mágica que não seja uma criatura, como uma árvore ou um arbusto, o alvo não faz nenhum TR. Ele simplesmente seca e morre. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4º.

### **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.



### **INVISIBILIDADE MAIOR [INVISIBILIDADE MAIOR]**

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

**Concentração, dura até 1 minuto**

*Você ou uma criatura que você toque, se torna invisível até o final da magia. Qualquer coisa que o alvo estiver usando ou carregando fica invisível enquanto estiver nas posses do alvo.*

### **METAMORFOSE [POLYMORPHY]**

**4º 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.*

### **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.*

### **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.*

### **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.*

### **TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]**

**4º 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.*

## **5º NÍVEL**

### **CONTROLAR VENTOS [CONTROL WINDS]**

**5º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 91 metros Componentes: V, S  
Duração: Concentração, até 1 hora**

*Você controla o ar de um cubo de 30 metros que você possa ver ao seu alcance. Escolha um dos seguintes efeitos quando lançar a magia. O efeito dura até o término da magia ou até você cancelá-lo. Você pode usar sua ação para pausar ou retomar uma magia previamente pausada. LUFADA: o vento acelera em uma direção horizontal a sua escolha. Todos os ataques a distância feitos que passarem pela corrente de ar sofrem desvantagem, e o terreno se torna difícil. CORRENTE DE VENTO: você causa uma corrente de vento que é soprada de cima para baixo do cubo. Ataques a distância feitos que passem pelo cubo sofrem desvantagem. Uma criatura voadora que for atingida pelo cubo deve fazer um teste de Resistência de força. Caso falhe a criatura é jogada ao chão. VENTANIA: você faz com que vento sopra de baixo pra cima do cubo. Criaturas que terminem sua queda no cubo levam apenas metade do dano. Quando uma criatura faz um pulo vertical com o cubo, ela pode pular 3 metros adicionais.*

### **IMOLAÇÃO [IMMOLATION]**

**5º nível de evocação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V  
Duração: Concentração, até 1 minuto**

*Chamas consomem um alvo que esteja ao alcance, e ele deve fazer um teste de Resistência de destreza. O alvo recebe 7d6 de dano de fogo, ou metade em um teste bem sucedido. Caso falhe no teste, o alvo fica em chamas pela duração da magia. No começo de cada turno dela a criatura pode repetir o teste. Ela recebe 3d6 de dano enquanto estiver em chamas, quando for bem sucedida no teste as chamas se apagam. As chamas não podem ser apagadas por meios não mágicos. Se o alvo chegar a 0 hit points a magia se encerra.*

## **ANIMAR OBJETOS [ANIMATE OBJECTS]**

**5ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G**

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

Objetos ganham vida ao seu comando. Você escolhe até dez objetos não mágicos dentro do alcance da magia, que não estejam sendo empunhados ou carregados. Alvos de tamanho Médio contam como dois alvos, Grandes contam como 4 alvos e Enormes como 8 alvos. Você não pode animar objetos maiores do que o tamanho Enorme. Cada alvo é animado e se torna uma criatura sob seu controle até a magia se encerrar ou até o alvo cair a 0 pontos de vida. Como uma ação bônus, você pode mentalmente comandar qualquer criatura animada com esta magia se a criatura estiver a até 150 metros de você (se você controlar múltiplas criaturas, você pode comandar uma ou todas de uma 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. Estatística de Objetos Animados

Tamanho	HP	CA	Ataque	For	Des	Minúsculo	Pequeno	Médio	Grande	Enorme
Minúsculo	20	18	+8	no acerto, 1d4 +4	de dano	4				
Pequeno	25	16	+6	no acerto, 1d8 + 2	de dano	6				
Médio	40	13	+5	no acerto, 2d6 + 1	de dano	14				
Grande	50	10	+6	no acerto, 2d10 + 2	de dano	14				
Enorme	80	10	+8	no acerto, 2d12 + 4	de dano	18				

Um objeto animado é um construto com CA, pontos de vida, ataques, Força e Destreza determinados pelo seu tamanho. Sua Constituição é 10, sua Inteligência e Sabedoria são 3, bem como seu Carisma é 1. Seu deslocamento é de 9. Se o objeto não tiver pernas ou outro tipo de apoio que possa usar como locomoção, ele terá deslocamento de voo de 9 metros e pode pairar sobre o ar. Se o objeto estiver firmemente preso a uma superfície ou a um objeto maior, como correntes presas à parede, seu deslocamento será 0. O objeto possui visão às cegas com um raio de até 9 metros e é considerado cego para qualquer distância além desta. Quando um objeto animado cai a 0 pontos de vida, ele se reverte para a forma original e qualquer dano subsequente a ele recai sobre sua forma original. Se você comanda um objeto para atacar, o objeto pode fazer um simples ataque básico contra uma criatura que esteja a até 1,5 metros do objeto. O objeto faz um ataque de impacto com seu bônus de ataque e dano de concussão de acordo com seu tamanho descrito na tabela. O Mestre pode determina que um objeto em específico cause dano do tipo cortante ou perfurante com base em sua forma. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, você pode animar até dois objetos adicionais para cada nível acima do 5º.

### **CÍRCULO DE TELEPORTE [TELEPORTATION CIRCLE]**

**5ª Nível Conjuração** Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 3 metros Componentes: V, M (gizes raros e tintas infundidas com gemas preciosas que valham ao menos 50 po, os quais são consumidos pela magia) Duração: 1 rodada

Enquanto você lança esta magia, você desenha um círculo com diâmetro de 3 metros no chão inscrito com símbolos que conectam a sua localização a um círculo permanente de teleporte à sua escolha, desde que você conheça a sequência de símbolos e que esteja no mesmo plano de existência que você.

Um portal brilhante se abre no círculo que você desenhou e permanece aberto até o final do seu próximo turno. Qualquer criatura que entrar no portal instantaneamente surge a 1,5 metros do círculo de destino, em um espaço desocupado mais próximo, se aquele estiver ocupado.

Muitos templos maiores, guildas e outros lugares importantes tem círculos permanentes de teleporte escritos em algum lugar dos seus confins. Cada círculo possui uma única sequência de símbolos, uma cadeia de runas mágicas, distribuídas em um padrão particular. Quando você ganha a habilidade de lançar esta magia pela primeira vez, você recebe a sequência de símbolos de dois destinos do Plano Material, determinado pelo Mestre. Você pode aprender sequências de símbolos adicionais durante suas aventuras. Você pode se debruçar sobre uma nova sequência de símbolos, estudando-a durante 1 minuto, para memorizá-la. Você pode criar um círculo de teleporte permanente lançando esta magia no mesmo local, todos os dias, durante um ano. Você não precisa usar o círculo para se teleporte quando lança a magia deste modo.

### **CONE DE GELO [CONE OF COLD]**

**5ª Nível Evocação** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (cone de 18 metros) Componentes: V, G, M (um pequeno cristal ou cone de vidro) Duração: Instantâneo

Uma explosão de ar frio irrompe de seus dedos. Cada criatura no cone de 18 metros deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 8d8 de dano congelante, ou metade se passar. Uma criatura morta por esta magia se torna uma estátua congelada até derreter. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 5º.

## **CRIAÇÃO [CREATION]**

**5ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço da matéria do mesmo tipo de item que Você pretende criar) Duração: Especial**

Você extrai um punhado de matéria sombria do Pendur das Sombras para criar um objeto inanimado de matéria vegetal dentro do alcance: produtos têxteis, corda, madeira ou algo similar. Você também pode usar esta magia para criar objetos minerais como uma pedra, cristal ou metal. O objeto criado não pode ser maior do que um cubo de 1,5 metros e o objeto deve ser de um formato e material que você já tenha visto antes. A duração depende do material do objeto. Se o objeto é composto de múltiplos materiais, você deve usar a duração mais curta. Material Duração Matéria Vegetal 1 dia Pedra ou Cristal 12 horas Metais Preciosos 1 hora Gemas 10 minutos Adamantium ou Mithril 1 minuto Usar qualquer material desta magia como componente material para outra magia fará com que a magia falhe.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o tamanho do cubo aumenta em 1,5 metros para cada nível acima do 5º.

## **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.

### **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.*

### **MUDAR APARÊNCIA [SEEMING]**

**5ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração: 8 horas**

*Esta magia permite a você mudar a aparência de qualquer número de criaturas que possa ver, dentro do alcance da magia. Você confere a cada alvo que escolher uma nova aparência ilusória. Uma criatura não amigável pode fazer um TR de Carisma, e se passar, não é afetada pela magia. Esta magia modifica a aparência física, bem como roupa, armadura, armas e equipamentos. Você pode fazer com que cada criatura pareça 0,3 metros maior ou menor e seja aparentemente magro, gordo ou um intervalo entre os dois. Você não pode alterar o tipo do corpo do alvo, logo ele deve escolher uma forma que siga os mesmos critérios de membros. Do contrário a extensão da ilusão fica a seu critério. A magia dura até sua duração normal, a menos que você use sua ação para dissipá-la prematuramente. As mudanças feitas pela magia falham se confrontadas por uma inspeção física. Por exemplo, para adicionar um chapéu ao vestuário para a criatura, objetos passariam pelo chapéu e qualquer um que o tocasse não sentiria nada ou sentiria a cabeça da criatura e seu cabelo. 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. Uma criatura pode usar sua ação para inspecionar um alvo e fazer um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se passar, a criatura fica ciente que o alvo está disfarçado.*

### **MURALHA DE PEDRA [WALL OF STONE]**

**5º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um pequeno bloco de granito) Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

Uma parede não mágica de pedra sólida surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance da magia. A parede possui 0,15 metros de espessura e é composta por dez painéis de 3x3 metros cada painel precisa estar contíguo a pelo menos outro painel. Alternativamente você pode criar um painel de 3x6 metros porém ele terá apenas 7,5 cm de espessura. Se a parede atravessar o espaço ocupado por uma criatura quando surgir, a criatura é empurrada para um dos lados da parede (à sua escolha). Se uma criatura ficar cercada por todos os lados da parede (ou pela parede e por outra superfície sólida) esta criatura poderá fazer um TR de Destreza. Se passar, ela pode usar sua reação para usar seu deslocamento, afim de não ficar emparedada. A parede pode ter a forma que você desejar, embora não possa ocupar o mesmo espaço como uma criatura ou objeto. A parede não precisa ser vertical ou estar sob qualquer tipo de fundação firme. Ela precisa, no entanto, fundir-se com e ser solidamente suportada por uma pedra existente. Assim, você pode criar esta magia para criar uma ponte sobre um abismo ou construir uma rampa. Se você criar um vão de até 6 metros de comprimento, ele deve reduzir pela metade o tamanho de cada painel, para criar uma sustentação. Você pode grosseiramente modelar a parede com o fim de criar ondulações, rampas e assim por diante. A parede é um objeto feito de pedra que pode ser danificado e atravessado. Cada painel tem CA 15 e 30 pontos de vida para cada 3 cm de espessura. Reduzir um painel para 0 pontos de vida o destrói podendo fazer com que entre em colapso o painel conectado a ele, segundo descrição do Mestre. Se você manter sua concentração durante toda a duração da magia, a parede se torna permanente e não pode ser cancelada. Caso contrário, a parede desaparece quando a magia acabar.

### **NÉVOA MORTAL [CLOUDKILL]**

**5º Nível Conjuração Tempo de lançamento: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

Você cria uma névoa amarelo-esverdeada venenosa que preenche uma esfera de 6 metros de raio em um ponto à sua escolha dentro do alcance. A névoa espalha-se ao redor de quinas. Ela permanece por toda a duração ou até um vento forte dispersá-la, terminando a magia. A área é considerada de escuridão pesada. Quando uma criatura entra na área da magia pela primeira vez a cada turno ou começa o turno ali, ela deve fazer um teste de resistência de Constituição. A criatura sofre 5d8 de dano venenoso se falhar, e metade se passar no teste. Criaturas são afetadas até mesmo se prenderem a respiração ou se não precisarem respirar. A névoa move-se por até 3 metros para longe de você no começo do seu turno, rolando sobre a superfície do chão. O vapor, que é mais denso que o ar, afunda em depressões no chão, e até penetra por eventuais aberturas existentes ali. Em Níveis Superiores. Quando você lança essa magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano causado aumenta em 1d8 para cada espaço acima do 5º.



### **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.

### **TELECINÉSIA [TELEKINESIS]**

**5ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 10 minutos**

Você ganha a habilidade de manipular ou mover criaturas ou objetos com o pensamento. Quando você lança esta magia, e como uma ação em cada turno pela duração da magia, ele pode exercer sua vontade em uma criatura ou objeto que você possa ver dentro do alcance da magia, causando o efeito apropriado abaixo. Você pode afetar o mesmo alvo rodada após rodada ou escolher um novo alvo de cada vez. Se você alternar entre alvos, o alvo primário não mais fica afetado pela magia. Criatura. Você pode tentar mover uma criatura de tamanho Enorme ou menor. Você faz um teste de atributo com o seu modificador de atributo para lançar magia resistido por um teste de Força da criatura. Se vencer a competição, você move a criatura a até 9 metros em qualquer direção, incluindo para cima, mas não além do alcance da magia. Até o final do próximo seu turno, a criatura fica impedida pela sua força telecinética. Uma criatura movida para cima fica suspensa no ar. Nas rodadas subsequentes, você pode usar sua ação para tentar manter sua força telecinética sobre a criatura repetindo os testes resistivos. Objeto. Você pode tentar mover um objeto que pese até 450 kg. Se o objeto não estiver sendo usado ou carregado por uma criatura, você automaticamente o move 9 metros em qualquer direção, mas não além do alcance da magia. Se o objeto estiver sendo usado ou carregado por uma criatura, você faz um teste de atributo com o seu modificador de atributo para lançar magia resistido por um teste de Força da criatura. Se passar, você arranca o objeto da criatura e pode movê-lo a até 9 metros em qualquer direção, mas não além do alcance da magia. Você pode exercer um detalhado controle em objetos com sua força telecinética, como até mesmo manipular ferramentas, abrir uma porta ou recipiente, arrumar ou recuperar um item de um recipiente aberto, ou derramar o conteúdo de frasco.

## **6º NÍVEL**

### **TOMADA IGNEA [INVESTITURE OF FLAME]**

**6th-level transmutation Casting Time: 1 action Range: Self Components: V, S Duration: Concentration, up to 10 minutes**

*Chamas percorrem seu corpo, emanando luz em um raio de 9 metros e criando uma penumbra por mais 9 metros até o final da magia. As chamas não te machucam. Até que a magia seja encerrada você ganha os seguintes benefícios: você é imune a fogo e tem resistência contra gelo. Qualquer criatura que passar a 1,5 metros de você recebe 1d10 de dano de fogo. Você pode usar sua ação para criar uma linha de fogo de 4,5 metros de comprimento e 1,5 metros de largura em qualquer direção partindo de você. Cada criatura nessa linha deve fazer um teste de Resistência de destreza. A criatura recebe 4d8 de dano de fogo, ou metade do dano caso seja bem sucedida no teste.*

### **TOMADA GÉLIDA [INVESTITURE OF ICE]**

**6º nível de transmutação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: toque Componentes: V, S Duração: Concentração, até 10 minutos**

*Até que a magia se encerre gelo se forma em seu corpo, te garantindo os seguintes benefícios: Você é imune a dano de gelo e tem Resistência a dano de fogo. Você pode se mover por terrenos difíceis criados por gelo ou neve sem gastar movimento extra. Em um raio de 3 metros a partir de você o terreno se torna escorregadio e difícil para outras criaturas que não sejam você. Você pode criar um cone de 4,5 metros a partir da sua localização. Cada criatura deve fazer um teste de Resistência de constituição. A criatura recebe 4d6 de dano de gelo ou metade do dano em um teste bem sucedido. A criatura que não passar no teste tem sua velocidade de deslocamento diminuída pela metade até o começo do seu próximo turno.*

### **TOMADA ROCHOSA [INVESTITURE OF STONE]**

**6º nível de transmutação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: toque Componentes: V, S Duração: Concentração, até 10 minutos**

*Até que a magia se encerre pedaços de pedra se grudam ao seu corpo, lhe garantindo os seguintes benefícios: você tem resistência a todo dano físico não mágico. Você pode usar sua ação para criar um pequeno terremoto de 4,5 metros de diâmetro centrado em você. Criaturas nessa área devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de destreza ou serem levadas ao chão. Você se move normalmente por terreno difícil causado por rochas ou madeiras. Você se move através de rochas sólidas como se fosse ar, mas não pode terminar seu turno lá. Caso você termine, você é ejetado para o local mais próximo, a magia se encerra e você é atordoado até o próximo turno.*

### **TOMADA ZÉFIRA [INVESTITURE OF WIND]**

**6º nível de transmutação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: toque Componentes: V, S Duração: Concentração, até 10 minutos**

*Até o término da magia vento cerca você e você ganha os seguintes benefícios: ataques físicos a distância feitos contra você sofrem desvantagem. Você ganha 18 metros de deslocamento de voo. Se você ainda estiver voando quando a magia se encerrar você cai, a menos que tenha como prevenir isto. Você pode usar sua ação para criar um cubo de 4,5 metros de diâmetro a partir de você em um local que você possa ver a 18 metros. Cada criatura no local do cubo deve fazer um teste de Resistência de constituição. A criatura recebe 2d10 de dano de contusão, ou metade do dano caso seja bem sucedida no teste. Se uma criatura grande ou menor falhar no teste, ela é empurrada 3 metros para longe do centro do cubo.*

### **CÍRCULO DA MORTE [CIRCLE OF DEATH]**

**6ª Nível Necromância Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (o pó de uma pérola negra esmagada que valha ao menos 500 po) Duração: Instantâneo**

Uma esfera de energia negativa ondula em um raio esférico de 18 metros a partir de um ponto dentro do alcance da magia. Cada criatura na área deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo sofre 8d6 de dano necrótico ou metade se passar. Em Níveis Superiores. Quando você lança essa magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o dano aumenta em 2d6 para cada nível acima do 6º.

### **CORRENTE DE RELÂMPAGOS [CHAIN LIGHTNING]**

**6ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (um pouco de pele, um pedaço de âmbar, vidro ou um bastão de vidro e três pregos de prata) Duração: Instantâneo**

Você cria um arco de luz elétrica que golpeia um alvo que você possa ver, dentro do alcance da magia, à sua escolha. Três raios então ricocheteiam para outros três alvos a partir do alvo inicial. Cada alvo deve estar a 9 metros do alvo inicial. O alvo pode ser uma criatura ou objeto, e pode ser alvo de apenas um dos raios. O alvo deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, o alvo sofre 10d8 de dano elétrico ou metade do dano se passar. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o raio ricocheteia em um alvo adicional para cada nível acima do 6º.

### **DESINTEGRAR [DISINTEGRATE]**

**6º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um imã e um punhado de poeira) Duração: Instantâneo**

Um pequeno raio verde sai da ponta do seu dedo indicador até um alvo que você possa ver, dentro do alcance da magia. O alvo pode ser uma criatura, um objeto ou uma criação de força mágica, como uma parede criada pela magia *muralha de força*. Uma criatura que seja alvo desta magia deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, o alvo sofre 10d6 + 40 de dano de força. Se o dano reduzir pontos de vida da criatura para 0, ela é desintegrada. Uma criatura desintegrada e tudo que ela estiver carregando, exceto itens mágicos, são reduzidos a uma fina poeira cinza. A criatura pode retornar à vida somente por meios das magias *ressurreição verdadeira* ou *desejo*. A magia automaticamente desintegra um objeto não mágico ou uma criação de força mágica de tamanho Grande ou menor. Se o alvo for um objeto não mágico ou uma criação de força mágica de tamanho Enorme ou maior, a magia desintegra uma porção equivalente a um cubo de 3 metros. Itens mágicos não são afetados por esta magia. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o dano aumenta em 3d6 para cada nível acima do 6º.

### **GLOBO DE INVULNERABILIDADE [GLOBE OF INVULNERABILITY]**

**6º Nível Abjuração** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (3 metros de raio a partir de você)

**Componentes:** V, G, M (um vidro ou um cristal perolado que se estilhaça quando a magia se encerra)

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

Uma barreira imóvel, que emana um brilho suave, surge em um raio de 3 metros a partir de você. Quaisquer magias de 5º nível ou menor lançadas de fora da barreira, não podem afetar criaturas ou objetos dentro dela, mesmo se a magia estiver utilizando um espaço de magia de nível superior. As magias podem usar criaturas e objetos dentro da barreira como alvos, mas não possuem efeito sobre eles. Similarmente, a área com barreira é excluída de áreas afetadas por tais magias. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, a barreira bloqueia magias de um nível a mais para cada nível acima do 6º.

### **MOVER TERRA [MOVE EARTH]**

**6º Nível Transmutação** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (uma lâmina de ferro e uma pequena bolsa contendo uma mistura de solos – barro, marga e areia) Duração:

**Concentração, dura até 2 horas**

Você escolhe uma área de um terreno não maior do que 12 metros em seu lado. Você pode moldar lama, areia ou barro na área, da maneira que desejar enquanto a magia durar. Você pode elevar ou rebaixar o nível da área, criar ou preencher uma trincheira, criar ou desnivelar uma parede, ou formar um pilar. A extensão de tais mudanças não podem passar da metade da dimensão mais larga da área. Logo, se você afeta uma área de um quadrado de 12 metros de lado, você pode criar um pilar de até 6 metros de altura, aumentar ou diminuir o nível da área em até 6 metros, cavar ou encher uma trincheira com até 6 metros de profundidade, e assim por diante. Levam 10 minutos para que essas mudanças se completem. No final de cada 10 minutos que você gastou se concentrando na magia, você pode escolher uma nova área do terreno para afetar. Devido à transformação do terreno ocorrer de forma lenta, criaturas na área não podem normalmente ser presas ou machucadas pelo movimento do solo. Esta magia não pode manipular pedras naturais ou construções de pedra. Rochas e estruturas se ajustam para se acomodar ao novo terreno. O modo como você molda o terreno pode deixar a estrutura instável, fazendo com que ela possa entrar em colapso. Similarmente, esta magia não afeta diretamente o crescimento de plantas. A terra movida carrega as plantas junto com ela.

### **OLHAR VORAZ [EYEBITE]**

**6ª Nível Necromância Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V, G Duração:**

**Concentração, dura até 1 minuto**

*Enquanto durar a magia, os seus olhos se tornam globos negros imbuídos com um poder pavoroso.*

*Uma criatura que você possa ver à sua escolha, a até 18 metros de você, deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura é afetada por um dos seguintes efeitos à sua escolha, enquanto durar a magia. Em cada um de seus turnos, até que a magia termine, você pode usar sua ação para ter como alvo outra criatura, mas não pode ter como alvo de novo uma criatura que tenha passado no TR do olhar voraz. Adormecido. O alvo cai inconsciente. Ele desperta se sofrer qualquer dano ou se outra criatura usar sua ação para chacoalha-lo até que acorde. Amedrontado. O alvo fica assustado para com você. O alvo deve realizar a ação Correr em cada um de seus turnos e mover-se o mais longe possível de você, pela rota mais curta e segura possível, a menos que não haja para onde ir. Se o alvo se mover para um local 18 metros longe você onde não possa mais avistá-lo, o efeito se encerra. Doente. O alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque e teste de atributo. O alvo pode, em cada um de seus turnos, fazer outro TR de Sabedoria. Se passar, o efeito se encerra.*

### **PORTÃO ARCANO [ARCANE GATE]**

**6ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 150 metros Componentes: V, G**

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

*Você cria portais de teleporte conectados que permanecem abertos até o término da magia. Você escolhe dois pontos no chão os quais possa ver, um ponto a até 3 metros de você e outro ponto a até 150 metros de você. Um portal circular, de 3 metros de diâmetro, abre-se em cada ponto. Se o portal se abrir em um espaço ocupado por uma criatura, a magia falha e o lançamento é perdido.*

*Os portais são dois anéis brilhantes, envoltos de névoa, pairando a alguns centímetros do chão e perpendiculares ao ponto escolhido. O anel é visível apenas de um lado (à sua escolha), lado esse que funciona como portal. Qualquer criatura ou objeto que entre pelo portal sai pelo outro, como se eles estivessem adjacentes. Passar através de um portal pelo lado não visível não surte efeito. A névoa que preenche cada portal é opaca e bloqueia a visão através dela. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para girar os anéis, fazendo com que a face ativa do portal fique em diferentes direções.*

### **RAIO DE SOL [SUNBEAM]**

**6ª Nível Evocação** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (uma linha de 18 metros)

**Componentes:** V, G, M (uma lente de aumento) **Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

Um raio de luz brilhante irradia da sua mão em uma linha longa de 1,5 metros de largura por 18 metros de comprimento. Cada criatura na linha deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, uma criatura sofre 6d8 de dano radiante e fica cega até o seu próximo. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não fica cega pela magia. Mortos-vivos e limos tem desvantagem no TR. Você pode criar uma nova linha radiante, como uma ação, em qualquer turno, até que a magia Acabe. Enquanto durar a magia, uma partícula de brilho radiante brilha na sua mão. Ela emana luz plena em um raio de 9 metros e penumbra em um raio adicional de 9 metros além da luz plena. Esta luz é considerada luz do sol.

### **SUGESTÃO EM MASSA [MASS SUGGESTION]**

**6º Nível Encantamento** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros **Componentes:** V, G, M (uma língua de cobra e ou um bocado de favo de mel, ou uma gota de azeite) **Duração:** 24 horas

Você sugere um curso de atividade (limitado a uma sentença ou duas) e magicamente influencia até 12 criaturas que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia, e que possam escutar e entender você. Criaturas que não possam ser encantadas são imunes a este efeito. A sugestão deve soar como uma ação razoável. Pedir a uma criatura para se golpear, lançar-se a à ponta de uma lança, suicidar-se ou fazer algo que seja obviamente prejudicial, automaticamente faz com que ela negue o efeito da magia. Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. 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 puder ser completada em um período curto de tempo, a magia encerra quando o alvo terminar 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 grupo de soldados entregue todo o seu dinheiro ao primeiro mendigo que encontrarem. Se a condição não ocorrer antes da magia terminar, a atividade não será feita.

Se você ou um de seus aliados machucar o alvo durante a duração da magia, o efeito da magia é encerrado para aquele alvo. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível, a duração passa a ser de 10 dias; usando um espaço de magia de 8º nível, a duração é de 30 dias; e quando você lança usando um espaço de magia de 9º nível, a duração é de 1 ano e 1 dia.

### **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 pós 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**

### **BOLA DE FOGO CONTROLÁVEL [DELAYED BLAST FIREBALL]**

**7º Nível Evocação** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (uma pequena bola de estrume de morcego e enxofre) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Um raio de luz amarela irrompe em um lampejo do seu dedo indicador, e se concentra em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia, na forma de uma pérola brilhante. Quando a magia se encerrar, seja porque a sua concentração foi quebrada ou você mesmo decidiu encerrá-la, a pérola expande-se com um som baixo de um estrondo até detonar em uma explosão de chamas que alcança tanto os cantos do ambiente, como quinas. Cada criatura dentro de um raio esférico de 6 metros, centrado no ponto da pérola, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre dano flamejante igual ao total de dano acumulado (ler abaixo), ou metade do dano se passar. A base de dano da magia é de 12d6. Se no final do seu turno a pérola ainda não for detonada, o dano aumenta em 1d6. Se a pérola brilhante for tocada antes deste intervalo, a criatura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar a magia se encerra imediatamente, fazendo com que a pérola se irrompa em chamas. Se passar, a criatura pode lançar a pérola a até 12 metros. Quando acertar uma criatura ou um objeto sólido, a magia se encerra e a pérola explode. O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados. Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 8º nível ou superior, a base de dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 7º.

### **DEDO DA MORTE [FINGER OF DEATH]**

**7º Nível Necromancia** Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros

**Componentes: V, G Duração: Instantâneo**

Você lança uma energia negativa que visa uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia, causando à criatura uma dor lancinante. O alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, sofre 7d8 + 30 de dano necrótico, ou metade se passar. Um humanoide morto por esta magia ergue-se no começo do seu próximo turno como um zumbi, que fica permanentemente sob o seu comando, seguindo suas ordens verbais com as melhores habilidades que possuir.

## **FORMA ETÉREA [ETHEREALNESS]**

**7º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você**

**Componentes: V, G 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.*



### **RAJADA PRISMÁTICA [PRISMATIC SPRAY]**

**7º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você (cone de 18 metros) Componentes: V, G Duração: Instantâneo**

Oito raios multicoloridos de luz pulsante irrompem de suas mãos. Cada raio é uma cor diferente e possui diferente poder e propósito. Cada criatura em um cone de 18 metros deve fazer um TR de Destreza. Para cada alvo, você joga 1d8 para determinar qual raio o afetou. 1. Vermelho. O alvo sofre 10d6 de dano flamejante se falhar no TR, ou metade se passar. 2. Laranja. O alvo sofre 10d6 de dano ácido se falhar no TR, ou metade se passar. 3. Amarelo. O alvo sofre 10d6 de dano elétrico se falhar no TR, ou metade se passar. 4. Verde. O alvo sofre 10d6 de dano venenoso se falhar no TR, ou metade se passar. 5. Azul. O alvo sofre 10d6 de dano congelante se falhar no TR, ou metade se passar. 6. Índigo. Se falhar no teste de resistência o alvo fica impedido. Ele deve fazer um TR de Constituição no final de cada turno dele. Se passar três vezes, a magia se encerra. Se falhar três vezes, ele é permanentemente transformado em pedra e fica sujeito à condição petrificado. Os sucessos e as falhas não precisam ser consecutivas. Você anota os sucessos e as falhas até que o alvo acumule três resultados de um tipo.

7. Violeta. Se falhar no TR o alvo fica cego. Ele deve fazer um teste de Sabedoria no começo do próximo turno você. Se passar encerra a cegueira. Se falhar neste o alvo é transportado para outro plano de existência à escolha do Mestre e não mais está cego. (Normalmente, uma criatura que estiver em um plano que não seja seu plano original é banida para casa, enquanto outras criaturas são normalmente lançadas no Plano Astral ou Etéreo.) 8. Especial. O alvo é atingido por dois raios. Você joga mais duas vezes, desconsiderando e jogando novamente o dado caso caia novamente um oito.

### **REVERTER GRAVIDADE [REVERSE GRAVITY]**

**7º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 30 metros Componentes: V, G, M (um imã e limalhas de ferro) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

Esta magia inverte a gravidade em um cilindro com um raio de 15 metros, por 30 metros de altura, centrado em um ponto dentro do alcance da magia. Todas as criaturas e objetos que não estiverem de algum modo presos ao chão, "caem" para cima e atingem o topo da área quando você lança esta magia. Uma criatura pode fazer um TR de Destreza para se segurar a um objeto fixo, o qual ela possa alcançar, evitando assim a queda. Se alguns objetos sólidos (como um teto) são encontrados na queda, objetos ou criaturas em queda sofrem os efeitos de como se estivessem em uma queda normal. Se um objeto ou criatura alcançar o topo da área sem bater em nada, ele permanece ali, oscilando levemente, enquanto durar a magia. No final da duração, objetos e criaturas afetadas caem de volta.

## **TELEPORTE [TELEPORT]**

**7º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 3 metros Componentes: V Duração:**

### **Instantâneo**

*Esta magia teleporta você e até 8 criaturas amigáveis que possa ver, à sua escolha dentro do alcance da magia da magia, ou um simples objeto que você possa ver dentro do alcance da magia, para um destino que você escolher. Se o alvo for um objeto, ele deve caber inteiramente dentro do espaço de um cubo de 3 metros e não pode estar sendo mantido ou carregado por uma criatura que seja contra a vontade do transporte.*

*O destino escolhido deve ser conhecido por você, e deve ser no mesmo plano de existência dele. Sua familiaridade com o destino determina se a chegada foi bem sucedida. O mestre joga 1d100 e consulta a tabela abaixo: Familiaridade Acidente Área Similar Fora do Alvo No Alvo Círculo Permanente - - - 01-100 Objeto Associado - - - 01-100 Muito Familiar 01-05 06-13 14-24 25-100 Visto Casualmente 01-33 34-43 44-53 54-100 Visto uma vez 01-43 44-53 54-73 74-100 Descrição 01-43 44-53 54-73 74-100*

*Falso Destino 01-50 51-100 - - Familiaridade. "Círculo Permanente" significa um círculo permanente de transporte, cujas inscrições de ativação você conheça. "Objeto Associado" significa que você possui um objeto retirado do local de destino do transporte há pelo menos 6 meses, como um livro da biblioteca de um mago, roupa de cama de uma suíte real, ou um pedaço de mármore de uma tumba secreta de um lich. "Muito Familiar" é um lugar em que você tem ido frequentemente, um lugar cuidadosamente estudado ou um lugar que você possa ver quando lança uma magia. "Visto Casualmente" é um lugar que você tenha visto mais de uma vez, mas com o qual não é muito familiarizado. "Visto uma Vez" é um local que você tenha visto apenas uma vez, possivelmente usando de magia. "Descrição" é um local cuja a localização e aparência você conheça através apenas da descrição de outra pessoa, talvez de um mapa. "Falso Destino" é um lugar que não existe. Talvez você tenha tentado, por vidência, ver o sacrário de um inimigo, mas na verdade acabou vendo uma ilusão ou você está tentando se teleportar para a localização familiar que não existe mais. No Alvo. Você e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem onde você planejou. Fora do Alvo. Você e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem à uma distância aleatória do destino escolhido em uma direção também aleatória. A distância fora do alvo é de 1d10 x 1d10 por cento da distância que foi percorrida durante o te transporte. Por exemplo, se você tentou se teleportar a 190 km e apareceu fora do alvo, e obteve os resultados 5 e 3 nos dois d10, então você está fora do alvo há uma distância de 15%, que seria equivalente a 28,5 km. O mestre determina a direção fora do alvo aleatória jogando 1d8, designando 1 como norte, 2 como nordeste, 3 como leste e assim por diante, seguindo a ordem da rosa dos ventos. Se você se teleportou para uma cidade costeira e errou por uma distância de 28 km para o mar, você estará em sérios problemas.*

*Área Similar. Você e seu grupo (ou o objeto alvo) surgem em uma diferente área, porém que tenha uma visualização ou temática parecida com área de origem. Se você está tentando ir ao seu laboratório por exemplo, você pode parar no laboratório de outro mago ou numa loja de itens alquímicos, que possua as mesmas ferramentas e implementos do seu laboratório. Geralmente você aparece em um local similar mais próximo, mas como a magia não possui limite de distância, você pode concebivelmente parar em qualquer lugar no mesmo plano. Acidente. Um resultado imprevisível da magia resulta em uma jornada árdua. Cada criatura teleportada (ou o objeto alvo) sofre 3d10 de dano de força e o mestre joga novamente os dados para ver onde você irá surgir (múltiplos acidentes podem ocorrer, causando dano a cada vez).*

### **TEMPESTADE DE FOGO [FIRE STORM]**

**7º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, G 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 Dispaten 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**

#### **RESSECAMENTO HORRENDO DE ABI-DALZIM [ABI-DALZIM'S HORRID WILTING]**

**8º nível Necromancia tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros Componentes: V, S, M (um pedaço de esponja) Duração: Instantânea**

*Você reúne umidade do ar em um cubo de 9 metros de área. Cada criatura deve fazer um teste de Resistência de constituição. Construtos e mortos vivos não são afetados, plantas e elementais aquáticos fazem o teste com desvantagem. A criatura recebe 10d8 de dano necrótico, ou metade caso seja bem sucedida.*

### **DOMINAR MONSTROS [DOMINATE MONSTER]**

**8º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, G**

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

*Você tenta seduzir uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. A criatura deve passar em um TR de Sabedoria, ou fica enfeitiçada por você enquanto a magia durar. Se você ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura ela possui vantagem no TR. Enquanto a criatura estiver enfeitiçada, você e ela possuem um elo telepático, que independe de distância, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar esse elo para enviar comandos para a criatura enquanto você estiver consciente (não requer ações), fazendo 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 a criatura completar seu comando e não receber mais nenhum curso de ação, ela se defende e se preserva com as melhores habilidades que tiver. Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do próximo turno, a criatura irá tomar apenas ações escolhidas por você e não fará nada que não seja permitido por você. Durante este tempo, você também pode fazer com que a criatura faça uso de reação, mas isso irá requer que você faça uso de sua própria reação. Cada vez que o alvo sofre 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 9º nível, a duração da concentração sobe para 8 horas.*

### **EXPLOSÃO SOLAR [SUNBURST]**

**8º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros**

**Componentes: V, G, M (fogo e um pedaço de pedra do sol) Duração: Instantâneo**

*Uma brilhante luz do sol lampeja em um raio de 18 metros a partir do ponto dentro do alcance da magia escolhido por você. Cada criatura dentro da luz precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar a criatura sofre 12d6 de dano radiante e fica cega por 1 minuto. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não fica cega. Mortos-vivos e limos tem desvantagem no teste de resistência. Uma criatura cega por esta magia pode fazer outro TR de Constituição no final de cada turno, se passar não mais estará cega.*  
*Esta magia dispersa qualquer escuridão na área que tenha sido criada por magia.*

### ***NUVEM INCENDIÁRIA [INCENDIARY CLOUD]***

***8ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 45 metros***

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

*Um redemoinho de fumaça, com brasas incandescentes surge em um raio esférico de 6 metros centrado em um ponto dentro do alcance da magia. A nuvem se propaga em quinas e gera ocultação total. Ela permanece pela duração da magia ou até que um vento de velocidade moderada ou mais forte (pelo menos 16 km/hora) a disperse. Quando a nuvem surge, cada criatura dentro dela deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, cada criatura sofre 10d8 de dano flamejante, ou metade se passar. Cada criatura também deve fazer um TR quando entrar na área da magia no primeiro turno dela ou se terminar o turno dentro da nuvem. A nuvem se move 3 metros diretamente para longe de você, em uma direção à sua escolha no começo de cada um dos seus turnos.*

### ***PALAVRA DE PODER: ATORDOAR [POWER WORD STUN]***

***8º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V Duração:***

***Instantâneo***

*Você profere uma palavra de poder que pode oprimir a mente de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, deixando-a estupefata. Se o alvo tiver 150 pontos de vidas ou menos, ele fica atordoado. Do contrário, a magia não surte efeito. O alvo atordoado deve fazer um TR de Constituição no final de cada um de seus turnos. Se passar, o efeito do atordoamento encerra.*

## **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 concentrando 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**

### **CHUVA DE METEOROS [METEOR SWARM]**

**9º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 1,6 km Componentes: V, G Duração: Instantâneo**

Orbes flamejantes despencam ao chão em quatro diferentes pontos que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia. Cada criatura em um raio de 12 metros de esfera centrada a partir de cada ponto escolhido por você, precisa fazer um TR de Destreza. A esfera se propaga em cantos e quinas. Se falhar, a criatura sofre 20d6 de dano flamejante e 20d6 de dano de concussão, ou metade do dano se passar. Uma criatura na área de mais do que uma zona de meteoros, é afetada apenas por uma área. A magia danifica objetos que estiverem na área e também atea fogo em objetos inflamáveis, que não estejam sendo vestidos ou carregados.

## **DESEJO [WISH]**

**9º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V Duração:**

### **Instantâneo**

*Desejo é a mais poderosa magia que uma criatura mortal pode lançar. Simplesmente falando em voz alta, você molda a própria base da realidade de acordo com os seus desejos. O uso básico desta magia é duplicar qualquer outra magia de 8º nível ou menor. Você não precisa de nenhum requerimento na magia escolhida, incluindo custos de componentes. A magia simplesmente funciona. Alternativamente, você pode criar um dos seguintes efeitos à sua escolha: Você cria um objeto, que não seja um item mágico, estimado em um valor de até 25.000 po. O objeto não pode ser maior do que 90 metros em qualquer uma de suas dimensões, e ele surge em um espaço desocupado no chão que você possa ver. Você permite com que até vinte criaturas que possa ver recuperem todos os seus pontos de vida, e você encerra todos os efeitos impostos sobre eles, como a magia *restauração maior*. Você garante a até 10 criaturas que possa ver, resistência a um tipo de dano à sua escolha. Você garante a até 10 criaturas que possa ver imunidade a uma magia em particular, ou outro efeito mágico, durante 8 horas. Por exemplo, você pode fazer a si e aos seus companheiros imunes ao ataque drenar vida de um lich. Você desfaz um evento em particular, forçando com que sejam feitas novamente todas as jogadas dentro do último turno (incluindo o seu último turno). A realidade se molda para acomodar o novo resultado. Por exemplo, uma magia desejo pode desfazer o sucesso de um TR de um inimigo, o acerto crítico de um inimigo ou uma falha no TR de um aliado. Você pode forçar com que a nova jogada seja feita com vantagem ou desvantagem e pode escolher ou usar o novo resultado ou o antigo.*

*Você talvez possa alcançar algo além do esperado pelos exemplos acima. Você delibera seu desejo com o Mestre de forma mais precisa possível. O Mestre tem grande liberdade para reger o que ocorre em tal circunstância: quão maior o desejo, maiores são as probabilidades de que algo saia errado. Esta magia pode simplesmente falhar, o efeito desejado pode ser apenas parcialmente alcançado ou você pode sofrer alguma consequência inesperada, como resultado de como o desejo foi pedido. Por exemplo, desejar que um vilão esteja morto pode lançar você numa viagem no tempo, para um período onde o vilão não mais está vivo, efetivamente removendo o personagem do jogo. Igualmente, desejar um item mágico ou um artefato, pode instantaneamente teleportar você para a presença do proprietário atual do item. O estresse por lançar tal magia, com qualquer finalidade que não seja a de duplicar outra magia, enfraquece você. Depois de ficar enfraquecido com tal estresse, cada vez que você lançar uma magia antes de terminar um descanso longo, você sofre 1d10 de dano necrótico por nível da magia lançada.*

*Este dano não pode ser reduzido ou evitado de nenhuma maneira. Além disso, sua Força cai para 3 durante 2d4 dias, caso você já não possua Força 3 ou menor. Para cada um destes dias que você passar descansando e fazendo nada mais do que atividades brandas, seu tempo de recuperação diminui em 2 dias. Finalmente, há uma chance de 33% de que você nunca mais seja capaz de lançar a magia *desejo*, caso venha sofrer tal estresse.*

### **PALAVRA DE PODER: MATAR [POWER WORD KILL]**

**9º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros**

**Componentes: V Duração: Instantâneo**

*Você profere uma palavra de poder que pode compelir uma criatura, que você possa ver dentro do alcance da magia, a morrer instantaneamente. Se a criatura escolhida tiver 100 ou menos pontos de vida, ela morre.*

*Do contrário, a magia não surte efeito.*

### **PARAR O TEMPO [TIME STOP]**

**9º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: Você Componentes: V**

**Duração: Instantâneo**

*Você para o fluxo do tempo brevemente para todos, menos para si. O tempo não passa para as outras criaturas, enquanto que você recebe 1d4 +1 turnos consecutivos, durante os quais pode usar ações e se mover normalmente. Esta magia se encerra se em uma das ações que você usou durante esse período, ou qualquer efeito que tenha criado durante o mesmo, afete uma criatura que não seja você ou um objeto que esteja sendo usado ou carregado por alguém que não seja você. Além disso, a magia se encerra se você se mover para um lugar a mais de 300 metros de onde lançou a magia.*

### **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.*