

TOMO DO MAGO



Sumário

TRUQUE	9
ARMA ABENÇOADA [SHILLELAGH]	9
CRIAR FOGUEIRA [CREATE BONFIRE]	9
CONTROLAR CHAMAS [CONTROL FLAMES]	9
ULCERA DE GELO [FROSTBITE]	9
RAJADA DE VENDO [GUST]	9
PEDRA MÁGICA [MAGIC STONE]	10
MOLDAR TERRA [MOLD EARTH]	10
MOLDAR ÁGUA [SHAPE WATER]	10
TROVÃO [THUNDERCLAP]	10
AMIGOS [FRIENDS]	10
ATAQUE CERTEIRO [TRUE STRIKE]	10
CENTELHA DE FOGO [FIRE BOLT]	10
CONsertar [MENDING]	11
ESCUDO DE LÂMINAS [BLADE WARD]	11
GLOBOS DE LUZ [DANCING LIGHTS]	11
ILUSÃO MENOR [MINOR ILLUSION]	11
LUZ [LIGHT]	11
MÃOS MÁGICAS [MAGE HAND]	12
MENSAGEM [MESSAGE]	12
ORBE ÁCIDO [ACID SPLASH]	12
PRESTIDIGITAÇÃO [PRESTIDIGITATION]	12
RAIO DE GELO [RAY OF FROST]	12
TOQUE CHOCANTE [SHOCKING GRASP]	13
TOQUE MACABRO [CHILL TOUCH]	13
1º NÍVEL	13
ABSORVER ELEMENTOS [ABSORB ELEMENTS]	13
CATAPULTA [CATAPULT]	13
LAMINA DE GELO [ICE KNIFE]	13
TREMOR DE TERRA [EARTH TREMOR]	14
ALARME [ALARM]	14
ÁREA ESCORREGADIA [GREASE]	14
ARMADURA ARCANA [MAGE ARMOR]	14
COMPREENDER IDIOMAS [COMPREHEND LANGUAGES]	14
DETECTAR MAGIA [DETECT MAGIC]	14
DISCO FLUTUANTE DE TENSER [TENSER'S FLOATING DISK]	15
ENCONTRAR FAMILIAR [FIND FAMILIAR]	15
ENFEITIÇAR PESSOAS [CHARM PERSON]	15

<i>ESCRITA ILUSÓRIA [ILLUSORY SCRIPT]</i>	16
<i>ESCUDO ARCANO [SHIELD]</i>	16
<i>IDENTIFICAÇÃO [IDENTIFY]</i>	16
<i>IMAGEM SILENCIOSA [SILENT IMAGE]</i>	16
<i>LEQUE CROMÁTICO [COLOR SPRAY]</i>	17
<i>MÃOS FLAMEJANTES [BURNING HANDS]</i>	17
<i>MÍSSEIS MÁGICOS [MAGIC MISSILE]</i>	17
<i>NÉVOA [FOG CLOUD]</i>	17
<i>ONDA TROVEJANTE [THUNDERWAVE]</i>	17
<i>ORBE CROMÁTICO [CHROMATIC ORB]</i>	18
<i>PASSO LARGO [LONGSTRIDER]</i>	18
<i>PROTEÇÃO CONTRA O BEM E O MAL [PROTECTION FROM EVIL AND GOOD]</i>	18
<i>QUEDA SUAVE [FEATHER FALL]</i>	18
<i>RAIO DA BRUXA [WITCH BOLT]</i>	18
<i>RAIO DEBILITANTE [RAY OF SICKNESS]</i>	19
<i>RECUO ACELERADO [EXPEDITIOUS RETREAT]</i>	19
<i>RISO HISTÉRICA DE TASHA [TASHA'S HIDEOUS LAUGHTER]</i>	19
<i>SALTO [JUMP]</i>	19
<i>SERVO INVISÍVEL [UNSEEN SERVANT]</i>	19
<i>SONO [SLEEP]</i>	19
<i>TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA [DISGUISE SELF]</i>	20
<i>VITALIDADE ILUSÓRIA [FALSE LIFE]</i>	20
2º NÍVEL	20
<i>CALCINADOR DE AGANAZZAR [AGANAZZAR'S SCORCHER]</i>	20
<i>APERTÃO TÉRREO MAXIMILIANO [MAXIMILIAN'S EARTHEN GRASP]</i>	20
<i>PIROTECNIAS [PYROTECHNICS]</i>	21
<i>ENXAME DE BOLAS DE NEVE DE SNILLOC [SNILLOC'S SNOWBALL SWARM]</i>	21
<i>DEMONIO DE POEIRA [DUST DEVIL]</i>	21
<i>ANCORA TERRESTE [EARTHBIND]</i>	21
<i>ALTERAR-SE [ALTER SELF]</i>	22
<i>ARMA MÁGICA [MAGIC WEAPON]</i>	22
<i>ARROMBAR [KNOCK]</i>	22
<i>AUMENTAR/DIMINUIR [ENLARGE/REDUCE]</i>	23
<i>AURA MÁGICA DE NYSTUL [NYSTUL'S MAGIC AURA]</i>	23
<i>BOCA ENCANTADA [MAGIC MOUTH]</i>	24
<i>CEGUEIRA/SURDEZ [BLINDNESS/DEAFNESS]</i>	24
<i>CHAMA CONTÍNUA [CONTINUAL FLAME]</i>	24
<i>COROA DA LOUCURA [CROWN OF MADNESS]</i>	25
<i>DESCANSO TRANQUILO [GENTLE REPOSE]</i>	25

<i>DESPEDAÇAR [SHATTER]</i>	25
<i>DETECTAR PENSAMENTOS [DETECT THOUGHTS]</i>	26
<i>ESCURIDÃO [DARKNESS]</i>	26
<i>ESFERA FLAMEJANTE [FLAMING SPHERE]</i>	27
<i>FLECHA ÁCIDA DE MELF [MELF'S ACID ARROW]</i>	27
<i>FORÇA FANTASMAGÓRICA [PHANTASMAL FORCE]</i>	27
<i>IMOBILIZAR PESSOAS [HOLD PERSON]</i>	28
<i>INVISIBILIDADE [INVISIBILITY]</i>	28
<i>LEVITAÇÃO [LEVITATE]</i>	28
<i>LOCALIZAR OBJETO [LOCATE OBJECT]</i>	28
<i>LUFADA DE VENTO [GUST OF WIND]</i>	28
<i>NUBLAR [BLUR]</i>	29
<i>NUVEM DE ADAGAS [CLOUD OF DAGGERS]</i>	29
<i>PASSO DAS BRUMAS [MISTY STEP]</i>	29
<i>PATAS DE ARANHA [SPIDER CLIMB]</i>	29
<i>RAIO DO ENFRAQUECIMENTO [RAY OF ENFEEBLEMENT]</i>	29
<i>RAIO FLAMEJANTE [SCORCHING RAY]</i>	29
<i>REFLEXOS [MIRROR IMAGE]</i>	30
<i>SUGESTÃO [SUGGESTION]</i>	30
<i>TEIA [WEB]</i>	30
<i>TRANCA ARCANA [ARCANE LOCK]</i>	31
<i>TRUQUE DE CORDA [ROPE TRICK]</i>	31
<i>VER O INVISÍVEL [SEE INVISIBILITY]</i>	31
<i>VISÃO NO ESCURO [DARKVISION]</i>	31
<i>3º NÍVEL</i>	31
<i>METEOROS INSTANTANEOS DE MELF [MELF'S MINUTE METEORS]</i>	31
<i>PAREDE DE AREIA [WALL OF SAND]</i>	32
<i>TERRA ERUPTANTE [ERUPTING EARTH]</i>	32
<i>FLECHAS FLAMEJANTES [FLAME ARROWS]</i>	32
<i>MAREMOTO [TIDAL WAVE]</i>	32
<i>PAREDE DE AGUA [WALL OF WATER]</i>	32
<i>ANIMAR OS MORTOS [ANIMATED DEAD]</i>	33
<i>BOLA DE FOGO [FIREBALL]</i>	33
<i>CÍRCULO MÁGICO [MAGIC CIRCLE]</i>	33
<i>CLARIVIDÊNCIA [CLAIRVOYANCE]</i>	34
<i>CONTRAMAGIA [COUNTERSPELL]</i>	34
<i>DISSIPAR MAGIA [DISPEL MAGIC]</i>	34
<i>ENVIAR MENSAGEM [SENDING]</i>	34
<i>FINGIR MORTE [FEIGN DEATH]</i>	35

<i>FORMA GASOSA [GASEOUS FORM]</i>	35
<i>IDIOMAS [TONGUES]</i>	35
<i>IMAGEM MAIOR [MAJOR IMAGE]</i>	36
<i>INDETECTÁVEL [NONDETECTION]</i>	36
<i>LENTIDÃO [SLOW]</i>	36
<i>MEDO [FEAR]</i>	37
<i>MONTARIA FANTASMAGÓRICA [PHANTOM STEED]</i>	37
<i>NEVASCA [SLEET STORM]</i>	37
<i>NUVEM FÉTIDA [STINKING CLOUD]</i>	38
<i>PADRÃO HIPNÓTICO [HYPNOTIC PATTERN]</i>	38
<i>PEQUENO REFÚGIO DE LEOMUND [LEOMUND'S TINY HUT]</i>	38
<i>PISCAR [BLINK]</i>	39
<i>PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS [PROTECTION FROM ENERGY]</i>	39
<i>RELÂMPAGO [LIGHTNING BOLT]</i>	39
<i>REMOVER MALDIÇÃO [REMOVE CURSE]</i>	39
<i>RESPIRAR NA ÁGUA [WATER BREATHING]</i>	39
<i>ROGAR MALDIÇÃO [BESTOW CURSE]</i>	40
<i>SÍMBOLO DE PROTEÇÃO [GLYPH OF WARDING]</i>	41
<i>TOQUE VAMPÍRICO [VAMPIRIC TOUCH]</i>	42
<i>VELOCIDADE [HASTE]</i>	42
<i>VOO [FLY]</i>	42
<i>4º NÍVEL</i>	42
<i>BANIMENTO ELEMENTAL [ELEMENTAL BANE]</i>	42
<i>ESFERA AQUÁTICA [WATERY SPHERE]</i>	42
<i>ESFERA TEMPESTUOSA [STORM SPHERE]</i>	43
<i>ESFERA SARCÁSTICA [VITRIOLIC SPHERE]</i>	43
<i>ARCA SECRETA DE LEOMUND [LEOMUND'S SECRET CHEST]</i>	43
<i>ASSASSINO FANTASMAGÓRICO [PHANTASMAL KILLER]</i>	43
<i>BANIMENTO [BANISHMENT]</i>	44
<i>CÃO FIEL DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S FAITHFUL HOUND]</i>	44
<i>COMPOR [FABRICATE]</i>	44
<i>CONFUSÃO [CONFUSION]</i>	45
<i>CONTROLAR ÁGUA [CONTROL WATER]</i>	45
<i>DEFINHAR [BLIGHT]</i>	46
<i>ESCUDO DE FOGO [FIRE SHIELD]</i>	46
<i>ESFERA RESILIENTE DE OTILUKE [OTILUKE'S RESILIENT SPHERE]</i>	46
<i>INVISIBILIDADE MAIOR [INVISIBILIDADE MAIOR]</i>	46
<i>INVOCAR ELEMENTAIS MENORES [CONJURE MINOR ELEMENTAL]</i>	47
<i>LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]</i>	47

METAMORFOSE [POLYMORPHY]	47
MOLDAR ROCHAS [STONE SHAPE]	48
MURALHA DE FOGO [WALL OF FIRE]	48
OLHO ARCANO [ARCANE EYE]	48
PELE ROCHOSA [STONESKIN]	48
PORTA DIMENSIONAL [DIMENSIONAL DOOR]	48
SANTUÁRIO PARTICULAR DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S PRIVATE SANCTUM] ...	49
TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]	49
TENTÁCULOS NEGROS DE EVARD [EVARD'S BLACK TENTACLES]	49
TERRENO ILUSÓRIO [HALLUCINATORY TERRAIN]	50
5º NÍVEL	50
IMOLAÇÃO [IMMOLATION]	50
CONTROLAR VENTOS [CONTROL WINDS]	50
TRANSMUTAR PEDRA [TRANSMUTE ROCK]	51
ÂNCORA PLANAR [PLANAR BINDING]	51
ANIMAR OBJETOS [ANIMATE OBJECTS]	52
CÍRCULO DE TELEPORTE [TELEPORATION CIRCLE]	53
CONE DE GELO [CONE OF COLD]	53
CONTATO EXTRAPLANAR [CONTACT OTHER PLANE]	53
criação [CREATION]	54
criar passagem [PASSWALL]	54
DESPISTAR [MISLEAD]	54
DOMINAR PESSOAS [DOMINATE PERSON]	55
ELO TELEPÁTICO DE RARY [RARY'S TELEPATHIC BOND]	55
IMOBILIZAR MONSTROS [HOLD MONSTER]	55
INVOCAR ELEMENTAL [CONJURE ELEMENTAL]	56
LENDAS E HISTÓRIAS [LEGEND LORE]	56
MÃO DE BIGBY [BIGBY'S HAND]	57
MODIFICAR MEMÓRIA [MODIFY MEMORY]	58
MUDAR APARÊNCIA [SEEMING]	59
MURALHA DE FORÇA [WALL OF FORCE]	59
MURALHA DE PEDRA [WALL OF STONE]	60
NÉVOA MORTAL [CLOUDKILL]	60
OBSERVAÇÃO [SCRYING]	61
SONHO [DREAM]	62
TAREFA [GEAS]	62
TELECINÉSIA [TELEKINESIS]	63
6º NÍVEL	63
TOMADA IGNEA [INVESTITURE OF FLAME]	63

<i>TOMADA GÉLIDA [INVESTITURE OF ICE]</i>	63
<i>TOMADA ROCHOSA [INVESTITURE OF STONE]</i>	64
<i>TOMADA ZÉFIRA [INVESTITURE OF WIND]</i>	64
<i>CARNE PARA PEDRA [FLESH INTO STONE]</i>	64
<i>CÍRCULO DA MORTE [CIRCLE OF DEATH]</i>	65
<i>CONTINGÊNCIA [CONTINGENCY]</i>	65
<i>CONVOCAÇÃO INSTANTÂNEA DE DRAWMIJ [DRAWMIJ'S INSTANT SUMMONS]</i>	65
<i>CORRENTE DE RELÂMPAGOS [CHAIN LIGHTNING]</i>	65
<i>CRIAR MORTOS-VIVOS [CREATE UNDEAD]</i>	66
<i>DANÇA IRRESISTÍVEL DE OTTO [OTTO'S IRRESISTABLE DANCE]</i>	66
<i>DESINTEGRAR [DISINTEGRATE]</i>	67
<i>ESFERA CONGELANTE DE OTILUKE [OTILUKE'S FREEZING SPHERE]</i>	67
<i>GLOBO DE INVULNERABILIDADE [GLOBE OF INVULNERABILITY]</i>	67
<i>ILUSÃO PROGRAMADA [PROGRAMMED ILLUSION]</i>	68
<i>MOVER TERRA [MOVE EARTH]</i>	68
<i>MURALHA DE GELO [WALL OF ICE]</i>	69
<i>OLHAR VORAZ [EYEBITE]</i>	69
<i>PORTÃO ARCANO [ARCANE GATE]</i>	69
<i>PROTEGER FORTALEZA [GUARDS AND WARDS]</i>	70
<i>RAIO DE SOL [SUNBEAM]</i>	71
<i>RECIPIENTE ARCANO [MAGIC JAR]</i>	71
<i>SUGESTÃO EM MASSA [MASS SUGGESTION]</i>	72
<i>VISÃO DA VERDADE [TRUE SEEING]</i>	72
<i>7º NÍVEL</i>	72
<i>FURACÃO [WHIRLWIND]</i>	72
<i>BOLA DE FOGO CONTROLÁVEL [DELAYED BLAST FIREBALL]</i>	73
<i>CUBO DE FORÇA [FORCECAGE]</i>	73
<i>DEDO DA MORTE [FINGER OF DEATH]</i>	73
<i>ESPADA DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S SWORD]</i>	74
<i>FORMA ETÉREA [ETHEREALNESS]</i>	74
<i>MAGNÍFICA MANSÃO DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S MAGNIFICENT MANSION]</i>	75
<i>MIRAGEM ARCANA [MIRAGE ARCANE]</i>	75
<i>PROJETAR IMAGEM [PROJECT IMAGE]</i>	76
<i>RAJADA PRISMÁTICA [PRISMATIC SPRAY]</i>	76
<i>REFUGIAR ITENS [SEQUESTER]</i>	77
<i>REVERTER GRAVIDADE [REVERSE GRAVITY]</i>	77
<i>SÍMBOLO [SYMBOL]</i>	78
<i>SIMULACRO [SIMULACRUM]</i>	79
<i>TELEPORTE [TELEPORT]</i>	79

VIAGEM PLANAR [PLANAR SHIFT]	81
8º NÍVEL	81
RESSECAMENTO HORRENDO DE ABI-DALZIM [ABI-DALZIM'S HORRID WILTING]	81
ANTIPATIA/SIMPATIA [ANTIPATHY/SYMPATHY]	82
APRISIONAR ALMA [TRAP THE SOUL]	82
CAMPO DE ANTIMAGIA [ANTIMAGICFIELD]	83
CLONE [CLONE]	83
CONTROLAR O CLIMA [CONTROL WEATHER]	84
DOMINAR MONSTROS [DOMINATE MONSTER]	85
ENFRAQUECER O INTELLECTO [FEEBLE MIND]	85
EXPLOÇÃO SOLAR [SUNBURST]	85
LABIRINTO [MAZE]	85
LIMPAR A MENTE [MIND BLANK]	86
NUVEM INCENDIÁRIA [INCENDIARY CLOUD]	86
PALAVRA DE PODER: ATORDOAR [POWER WORD STUN]	86
SEMIPLANO [DEMIPLANE]	86
TELEPATIA [TELEPATHY]	87
9º NÍVEL	87
ALTERAR FORMA [SHAPECHANGE]	87
APRISIONAMENTO [IMPRISONMENT]	88
CHUVA DE METEOROS [METEOR SWARM]	89
DESEJO [WISH]	89
ENCARNAÇÃO FANTASMAGÓRICA [WEIRD]	89
METAMORFOSE VERDADEIRA [TRUE POLYMORPH]	90
MURALHA PRISMÁTICA [PRISMATICWALL]	91
PARAR O TEMPO [TIME STOP]	91
PORTAL [GATE]	92
PROJEÇÃO ASTRAL [ASTRAL PROJECTION]	93
SEXTO SENTIDO [FORESIGHT]	94

TRUQUE

ARMA ABENÇOADA [SHILLELAGH]

Truque Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (visco, uma folha de trevo e um porrete ou um cajado) Duração: 1 minuto

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

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 até um ponto em que você possa ver e que esteja ao alcance, criando um dos seguintes efeitos: Uma criatura média 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 está 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.

PEDRA MAGICA [MAGIC STONE]

Transmutação truque Tempo para lançar magia: 1 ação bônus Alcance: toque Componentes: V, S Duração: 1 minuto

Você imbui de 1 a 3 pedras com magia. Você ou algum aliado pode fazer um ataque com uma das pedras jogando-as. Quando jogadas, você adiciona o seu modificador de lançador de magia, não de quem jogou. O dano é 1D6 + seus modificadores de habilidade. O dano é de contusão.

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 5º level (2d6), 11º level (3d6), e 17º 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 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 maiores 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 vaga-lume) 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 humanóide 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.

LUZ [LIGHT]

Truque Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, M (um vaga-lume 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 souber 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

ABSORVER ELEMENTOS [ABSORB ELEMENTS]

1º level abjuração tempo para lançar magia: 1 reação, que você faz ao levar dano Elemental mágico
Alcance: toque Componentes: S Duração: 1 round

Seu próximo ataque corpo a corpo adiciona 1D6 adicional do mesmo elemento mágico do ataque realizado contra você. Quando você lança essa magia como 2º nível e acima, você adiciona 1D6 para cada nível superior de magia.

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.

ALARME [ALARM]

1ª Nível Abjuração (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pequeno sino e um pedaço de fino barbante prateado) Duração: 8 horas

Você cria um alarme contra um intruso indesejado. Você escolhe uma porta, uma janela ou uma área com um alcance que não seja maior do que um cubo de 6 metros. Até o término da magia, um alarme alerta você sempre que uma criatura de tamanho Minúsculo ou maior tocar ou entrar na área protegida. Quando você lança a magia, você pode designar criaturas que não ativarão o alarme. Você também pode escolher se o som do alarme será mental ou audível. Um alarme mental alerta o personagem com um silvo em sua mente se ele estiver a até 1,6 km da área protegida. Este silvo o acorda se ele estiver dormindo. Um alarme audível produz o som de um sinete por dez segundos num alcance de 18 metros.

ÁREA ESCORREGADIA [GREASE]

1ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pouco de torresmo ou manteiga) Duração: 1 minuto

Uma área escorregadia cobre o chão em um espaço com 3 metros de área, centrado em um ponto dentro do alcance da magia. O terreno se torna terreno difícil enquanto a magia durar. Quando a área escorregadia aparece, cada criatura de pé na área deve ser passar em um TR de Destreza ou cair. Uma criatura que entre na área ou termine seu turno nela, também deve passar em um TR de destreza ou também cai.

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+ 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 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.

DISCO FLUTUANTE DE TENSER [TENSER'S FLOATING DISK]

1ª Nível Conjuração (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma gota de mercúrio) Duração: 1 hora

Esta magia cria uma força plana, horizontal e circular, com 0,9 metros de diâmetro e 2,5 cm de espessura, que flutua a 0,9 metros do chão em um espaço desocupado que você possa ver, dentro do alcance da magia à sua escolha. O disco permanece enquanto a magia durar e pode carregar até 225 kg. Se mais peso for adicionado ao disco, a magia se encerra e tudo que estiver sobre ele cai ao chão. O disco é imóvel enquanto você estiver a até 6 metros dele. Se você se mover além dos 6 metros o disco o segue permanecendo a 6 metros de distância de você. O disco pode se mover através de terrenos desnivelados, subir ou descer escadas, inclinações e coisas do tipo, mas não consegue atravessar elevações com maior nívelação que 3 metros ou mais. Por exemplo, o disco não pode se mover através de um buraco com 3 metros de profundidade, como também não pode deixar o buraco, caso o disco fora criado em seu interior. Se você se mover a mais do que 30 metros do disco (normalmente porque não pôde se mover seguindo você, devido a um obstáculo) a magia se encerra.

ENCONTRAR FAMILIAR [FIND FAMILIAR]

1ª Nível Conjuração (ritual) Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: 3 metros Componentes: V, G, M (carvão, incenso e ervas num valor total de 10 po, que devem ser consumidos pelo fogo em um braseiro de bronze) Duração: Instantâneo

Você recebe o serviço de um familiar, um espírito que toma a forma de um animal à sua escolha: morcego, gato, caranguejo, sapo (rã), falcão, lagarto, polvo, coruja, cobra venenosa, peixe (piranha do gelo), rato, corvo, cavalo marinho, aranha ou uma doninha. Surgindo em um espaço desocupado entro do alcance da magia, o familiar tem as estatísticas da forma escolhida, embora seja considerado como celestial, feérico, ou infernal (à sua escolha) ao invés de besta. O familiar age independentemente de você, mas sempre obedece aos seus comandos. Em um combate, ele joga sua própria iniciativa e age no seu próprio turno. Um familiar não pode atacar, mas ele pode realizar outras ações normalmente. Quando um familiar cai a 0 pontos de vida, ele desaparece, sem deixar para trás qualquer forma física. Ele reaparece se você lançar esta magia de novo. Enquanto o familiar estiver a até 30 metros de você, você pode se comunicar com ele telepaticamente. Além disso, como uma ação, você pode ver através os olhos do familiar e ouvir o que ele ouve até o começo do seu próximo turno, ganhando os benefícios de qualquer sentido especial que o familiar possua. Durante este tempo, você está surdo e cego em relação aos seus próprios sentidos. Como uma ação, você pode temporariamente dispensar seu familiar. Ele desaparece dentro de um bolsão dimensional, aguardando ser invocado de novo. Alternativamente, você pode dispensá-lo para sempre. Como uma ação, enquanto o familiar estiver temporariamente dispensado, você pode fazer com que ele reapareça em um quadrado desocupado a até 9 metros de você. Você não pode possuir mais do que um familiar por vez. Se você já possui um familiar e lançar essa magia de novo, você faz com que ele adote uma nova forma. Você escolhe uma das formas da lista acima e o familiar irá se transformar na criatura escolhida. Finalmente, quando você lança uma magia com um alcance de toque, o familiar pode ser o canalizador da magia, como se ele próprio a tivesse lançado. O familiar deve estar a até 30 metros de você, e deve usar sua própria reação para efetivar o efeito mágico quando você lançar a magia. Se a magia requerer uma jogada de ataque, você usa seu próprio modificador para a jogada.

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 humanóide que você possa ver no alcance da magia. O humanóide deve fazer um TR de Sabedoria, tendo vantagem no teste, caso você ou seus companheiros estejam lutando contra ele. Se falhar no teste, o humanóide está enfeitiçado por você até a magia terminar ou até um de seus companheiros fizer qualquer coisa que lhe cause danos. 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.

ESCRITA ILUSÓRIA [ILLUSORY SCRIPT]

1º Nível Ilusão (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: G, M
(uma tinta à base de chumbo que valha ao menos 10 po, a qual é consumida pela magia)

Duração: 10 dias

Você escreve em um pergaminho, papel ou algum outro material adequado para escrita e o imbuí com uma potente ilusão que permanece pela duração da magia. Para você e qualquer criatura que você tenha designado quando lança a magia, a escrita aparenta ser normal, feita a mão por você, e transmite qualquer significado que você intencionou quando escreveu o texto. Para todos os outros, o texto aparenta ser escrito em um idioma desconhecida ou mágica, que é ininteligível.

Alternativamente, você pode fazer com que a escrita pareça conter uma mensagem totalmente diferente, escrita por uma letra que não a sua e em outro idioma que você conheça. Caso a magia seja dissipada, tanto a escrita original quanto a ilusão desaparecem. Uma criatura com visão verdadeira pode ler a mensagem escondida.

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-ataque preparados, e você não sofre dano dos mísseis mágicos.

IDENTIFICAÇÃO [IDENTIFY]

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

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

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 for 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 trate 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]

1ª 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]

1ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Você (um cone de 4,5 metros) Componentes: V, G Duração: Instantâneo

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

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 ou 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.

PASSO LARGO [LONGSTRIDER]

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

Você toca uma criatura. O deslocamento do alvo aumenta em 3 metros até o término da magia. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode adicionar um alvo para cada nível acima do 1º.

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

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

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

QUEDA SUAVE [FEATHER FALL]

1º 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]

1ª 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.

RISO HISTÉRICA DE TASHA [TASHA'S HIDEOUS LAUGHTER]

1ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M
(pequenas tortilhas e uma pena que é agitada ao ar) Duração: Concentração, dura até 1 minuto.

Uma criatura à sua escolha que você possa ver dentro do alcance da magia percebe tudo em sua volta como hilarantemente divertido e cai em ataques de riso se esta magia o afetar. O alvo deve passar em um TR de Sabedoria ou fica derrubado, ficando incapacitado e incapaz de ficar de pé até o término da magia. Uma criatura com um valor de Inteligência de 4 ou menos não é afetada. No final de cada um dos turnos da criatura, e cada vez que ela sofrer danos, ela pode fazer outro TR de Sabedoria. O alvo tem vantagem nos TR se o gatilho do teste for devido a um dano recebido. Se passar, a magia se encerra.

SALTO [JUMP]

1ª 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.

SERVO INVISÍVEL [UNSEEN SERVANT]

1ª Nível Conjuração (ritual). Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pedaço de barbante e um pouco de madeira) **Duração: 1 hora**

Esta magia cria uma força invisível, estúpida e amorfa, que executa tarefas simples aos seus comandos enquanto durar a magia. O servo surge

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 danos, 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

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 até 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 até 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 mágicas surge de um ponto que você escolher, que esteja a distância 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.

DEMONIO DE POEIRA [DUST DEVIL]

2º nível de conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 18 metros Componentes: V, S, M (uma pitada de poeira) Duração: Concentração, até 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 até que chegue ao chão.

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.

ARMA MÁGICA [MAGIC WEAPON]

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

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

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 as 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).

AURA MÁGICA DE NYSTUL [NYSTUL'S MAGIC AURA]

2ª Nível Ilusão. Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um pequeno retalho de seda). Duração: 24 horas

Você aplica uma ilusão em uma criatura ou objeto que tocar, para que uma magia de adivinhação revele falsas informações sobre ele. O alvo pode ser uma criatura amigável ou um objeto que não esteja sendo usado ou carregado por nenhuma criatura. Quando você lança a magia, escolha um ou ambos os efeitos abaixo. O efeito permanece enquanto a magia durar. Se você lança esta magia na mesma criatura ou objeto por um período de 30 dias, todos os dias, colocando o mesmo efeito em cada vez, a ilusão permanece até a magia ser dissipada. **Aura Falsa:** Você muda o modo como o alvo aparenta para magias e seus efeitos mágicos, como detectar magia, que detecta aura mágica. Você pode fazer um objeto não mágico parecer mágico ou vice-versa, ou mudar a aura de um objeto para parecer de uma escola de magia específica à sua escolha. Quando você usa este efeito em um objeto, você pode fazer a aura falsa de magia ser aparente para qualquer criatura que o segura. **Mascarar:** Você muda o modo como o alvo aparenta para magias e seus efeitos mágicos que detectam tipos de criaturas, como o Sentido Divino do paladino ou o gatilho da magia símbolo. Você escolhe um tipo de criatura e outras magias e efeitos mágicos, considerando o alvo como se ele fosse uma criatura daquele determinado tipo ou alinhamento.

BOCA ENCANTADA [MAGIC MOUTH]

2ª Nível Ilusão (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma pequena quantidade de favo de mel e pó de jade, que valha ao menos 10 po, que são consumidos pela magia) Duração: Até ser dissipada

Você implanta uma mensagem em um objeto dentro do alcance da magia, uma mensagem que é pronunciada quando a condição de gatilho é ativada. Você escolhe um objeto que possa ver e que não esteja sendo carregado e nem usado por outra criatura. Então pronuncia a mensagem, que deve ter no máximo 25 palavras, embora possa ser pronunciada pelo objeto em um espaço de tempo de até 10 minutos. Finalmente, você determina a circunstância que irá gerar o gatilho para que a magia entregue sua mensagem. Quando a circunstância ocorre, uma boca mágica surge no objeto e recita a mensagem com a sua voz no mesmo volume que você fala. Se o objeto tiver uma boca ou algo parecido com uma boca (por exemplo, a boca de uma estátua), a boca mágica faz com que as palavras pareçam sair da boca do objeto. Quando você lança esta magia, você pode decidir encerrar a magia após a mensagem ser entregue, ou pode permitir que ela se repita e a mensagem seja entregue sempre que o gatilho ocorrer. As circunstâncias do gatilho podem ser tão comuns ou detalhadas como você desejar, embora deva ser baseada em condições visuais ou audíveis, que devem ocorrer a até 9 metros do objeto. Por exemplo, você pode instruir a boca a falar quando qualquer criatura se mover a até 9 metros do objeto ou quando um sino de prata badalar na mesma distância.

CEGUEIRA/SURDEZ [BLINDNESS/DEAFNESS]

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

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

CHAMA CONTÍNUA [CONTINUAL FLAME]

2ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (rubi pulverizado que valha ao menos 50 po, o qual é consumido pela magia) Duração: Até ser dissipado
Uma chama, equivalente em iluminação a uma tocha, surge sobre um objeto que você tocar. O efeito tem a aparência de uma chama normal, mas não emana calor e não usa oxigênio. Uma chama continua pode ser coberta ou escondida, mas não pode abafada ou extinta.

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.

DESCANSO TRANQUILO [GENTLE REPOSE]

2ª Nível Necromancia (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma pitada de sal e uma moeda de cobre deposta sobre cada olho do corpo, que deve permanecer neles até a duração da magia) Duração: 10 dias

Você toca um corpo ou outros restos mortais. Enquanto a magia durar o alvo é protegido dos efeitos de apodrecimento e não pode se tornar um morto-vivo. Esta magia também estende o tempo limite na ressurreição de um alvo, já que os dias passados sob influência desta magia não contam dentro do tempo limite de magias como reviver os mortos.

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 metros. 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 freqüente 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 sobrepuser com uma área de luz criada por uma magia de 2º nível ou menor, a magia que criou a luz é dissipada.

ESFERA FLAMEJANTE [FLAMING SPHERE]

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

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

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

FLECHA ÁCIDA DE MELF [MELF'S ACID ARROW]

2ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (uma folha moída de ruibarbo e um estômago de víbora) Duração: Instantâneo
Uma flecha verde e brilhante golpeia um alvo dentro do alcance da magia e explode em uma borrifada ácida. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância. Se acertar, o alvo sofre 4d4 de dano ácido imediato e 2d4 de dano ácido no final do seu próximo turno. Se errar, a flecha salpica o alvo com ácido causando metade do dano inicial e não causa dano no final do próximo turno do alvo. **Em Níveis Superiores:** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano (ambos, o inicial e o posterior) aumenta em 1d4 para cada nível acima do 2º.

FORÇA FANTASMAGÓRICA [PHANTASMAL FORCE]

2ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pouco de lã) 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 ácida, 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 causardano, 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 humanóide 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 humanóide a cada espaço de nível de magia acima do 2º. Os humanóides 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.

LOCALIZAR OBJETO [LOCATE OBJECT]

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

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

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

LUFADA DE VENTO [GUST OF WIND]

2ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Você (uma linha de 18 metros) Componente: 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 similarmemente 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.

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 DO ENFRAQUECIMENTO [RAY OF ENFEEBLEMENT]

2ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Um feixe negro de energia enfraquecedora emana do seu dedo até uma criatura dentro do alcance da magia. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo causa apenas metade do dano com ataques com armas que usam a Força, até o término da magia. No final de cada turno do alvo, o alvo pode fazer um TR de Constituição contra a magia. Se passar, a magia se encerra.

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 a 8 ou maior, e com somente uma cópia você deve obter um resultado igual a 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.

TRANCA ARCANA [ARCANE LOCK]

2ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (ouro em pó que valha ao menos 25 po, que é consumido pela magia) Duração: Até ser dissipada.

Você toca uma porta fechada, janela, portão, baú ou outra entrada, e ele se torna trancado enquanto a magia durar. Você e as criaturas que escolher quando lançar a magia podem abrir o objeto normalmente. Você também pode colocar uma senha, que quando dita a 1,5 metros do objeto, suprime o efeito da magia por 1 minuto. Do contrário, o objeto é impenetrável até ser destruído ou até a magia ser dissipada ou suprimida. Lançar a magia arrombar no objeto suprime a tranca arcana por 10 minutos. Enquanto estiver afetado pela magia, o objeto se torna mais difícil de quebrar ou arrombar; a CD para arrombar ou destrancar qualquer fechadura aumenta em 10.

TRUQUE DE CORDA [ROPE TRICK]

2ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (extrato de milho em pó e um laço trançado de pergaminho) Duração: 1 hora

Você toca a extensão de uma corda que tenha até 18 metros de comprimento. Uma das pontas da corda então se ergue no ar até que a corda inteira fique perpendicular ao chão. Na ponta de cima da corda, uma entrada invisível se abre para um espaço extra dimensional que dura até o término da magia. O espaço extra dimensional pode ser alcançado subindo até o topo da corda. O espaço pode manter até oito criaturas de tamanho Médio ou menor. A corda pode ser puxada para dentro do espaço, fazendo com que desapareça às vistas de quem está do lado de fora do espaço. Ataques e magias não podem cruzar a entrada para o espaço extra dimensional e nem sair dele, mas quem estiver dentro do espaço pode ver o que há fora dele através de uma janela de 0,9 metros por 1,5 metros centrado na corda. Qualquer coisa dentro do espaço extra dimensional é retirado e cai quando a magia encerra.

VER O INVISÍVEL [SEE INVISIBILITY]

2ª 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 têm aparência fantasmagórica e translúcida.

VISÃO NO ESCURO [DARKVISION]

2ª 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 até o término da magia. Quando você lança a magia—e como uma ação bônus nos seus turnos posteriores—voce pode lançar até 2 meteoros, escolhendo 1 ou 2 alvos que estejam até 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.

PAREDE DE AREIA [WALL OF SAND]

3º nível de evocação tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, S, M (um punhado de areia) Duração: Concentração, até 10 minutos

Você pode criar uma parede de areia de 9 metros de comprimento, 3 metros de altura, e 3 metros de grossura, que desaparece quando a magia se encerra. Ela bloqueia a linha de visão mas não de movimento, e torna o terreno onde está, difícil.

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 até 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

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 distância 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 após 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.

MAREMOTO [TIDAL WAVE]

3º nível de conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 40 metros Componentes: V, S, M (uma gota de água) Duração: Instantâneo

Você conjura uma onda que possa ver e ao alcance. A área pode ter até 9 metros de comprimento, até 3 metros de largura, e até 3 metros de altura. Cada criatura deve fazer um teste de Resistência de destreza. Caso falhe, a criatura recebe 4d8 de dano de contusão e é levada ao chão. Caso seja bem sucedida no teste, a criatura recebe apenas metade do dano e não é levada ao chão. A água se espalha por todo o chão, extinguindo todas as chamas que não estejam protegidas numa área de 9 metros.

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.

ANIMAR OS MORTOS [ANIMATED DEAD]

3ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 3 metros

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

*Esta magia cria um servo morto-vivo. Você escolhe uma pilha de osso ou um corpo de um humanóide de tamanho Médio ou menor dentro do alcance da magia. A magia imbui o alvo com um mimetismo podre de vida, erguendo uma criatura morta-viva. O alvo se torna um esqueleto se você escolher os ossos ou um zumbi se a escolha for um corpo (o Mestre possui as estatísticas de jogo da criatura). Em cada um de seus turnos, você pode usar uma ação bônus para comandar mentalmente qualquer criatura que você tenha erguido com esta magia, desde que ela esteja a até 18 de distância de você (se você controlar múltiplas criaturas, você pode comandar uma ou todas de uma mesma vez, emitindo o mesmo comando para cada uma). Você decide que ação a criatura irá tomar e por aonde 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 à ordem, a criatura continua a segui-la até que esteja completa. A criatura está sob o seu controle por 24 horas, depois ela para de obedecer qualquer comando que você fizer a ela. Para manter o controle sobre a criatura por mais 24 horas, você deve lançar esta magia de novo na criatura antes que o período corrente das 24 horas se encerre. Usar a magia com esta finalidade permite que você reafirme seu controle sobre até 4 criaturas que você tenha animado com esta magia, ao invés de animar apenas mais uma, como descrito no início da descrição. **Em Níveis Superiores:** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você anima ou reafirma o controle sobre até 2 criaturas adicionais para cada nível acima do 3º. Cada uma destas criaturas deve vir de um diferente corpo ou pilha de ossos.*

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.*

CÍRCULO MÁGICO [MAGIC CIRCLE]

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

Duração: 1 hora

*Você cria um cilindro de energia mágica de 3 metros de raio por 6 metros de altura, centrado em um ponto no chão que você possa ver, dentro do alcance da magia. Runas brilhantes surgem onde quer que o cilindro se interseccione com o chão ou outra superfície. Você escolhe um ou mais dos seguintes tipos de criatura: celestiais, elementais, feéricos, infernais ou mortos-vivos. O círculo afeta uma criatura do tipo escolhido dos seguintes modos: A criatura não pode voluntariamente entrar no cilindro por meios não mágicos. Se a criatura tentar usar teleporte ou de viagem interplanar para fazê-lo, ela deve primeiro ser bem sucedida em um TR de Carisma. A criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque contra os alvos dentro do cilindro. Alvos dentro do cilindro não podem ser encantados, assustados ou possuídos pela criatura. Quando você lança esta magia, você pode escolher que sua magia opere em direção reversa, impedindo que uma criatura de um tipo específico saia do cilindro, protegendo assim os alvos do lado de fora. **Em Níveis Superiores.** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a duração aumenta em 1 hora para cada nível acima do 3º.*

CLARIVIDÊNCIA [CLAIRVOYANCE]

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

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

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 a 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.

ENVIAR MENSAGEM [SENDING]

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

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

FINGIR MORTE [FEIGN DEATH]

3ª Nível Necromancia (ritual) Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes:

V, G, M (uma pitada de areia de cemitério) Duração: 1 hora

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

FORMA GASOSA [GASEOUS FORM]

6ª 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 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]

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

INDETECTÁVEL [NONDETECTION]

3ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma pitada de pó de diamante, que valha ao menos 25 po aspergido sobre o alvo, pó esse que é consumido pela magia) Duração: 8 horas

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

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.

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 devem 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 o mais distante 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.

MONTARIA FANTASMAGÓRICA [PHANTOM STEED]

3ª Nível Ilusão (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 9 metros Componentes: V, G Duração: 1 hora

Uma criatura semi real de tamanho Grande, parecida com um cavalo, surge no chão em um espaço desocupado à sua escolha, dentro do alcance da magia. Você decide a aparência da criatura, mas ela vem equipada com cela, arreio e rédeas. Qualquer um dos equipamentos criados pela magia desvanecem em fumaça se for distanciado a mais do que 3 metros da montaria. Enquanto durar a magia, você ou uma criatura escolhida por você pode cavalgar sobre a montaria. A montaria usa as estatísticas de um cavalo decorrida, exceto que ela possui deslocamento de 30 metros e pode viajar 16 km em uma hora ou 21 km em marcha rápida. Quando a magia encerra, a montaria vai sumindo gradativamente, como se estivesse se apagando, dando ao cavaleiro 1 minuto para desmontar. Esta magia se encerra se você usar uma ação para dissipá-la ou se a montaria levar qualquer tipo de dano.

NEVASCA [SLEET STORM]

3ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 45 metros

Componentes: V, G, M (uma pitada de poeira e algumas gotas de água) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Até o término da magia, uma chuva congelante e de granizo cai em um raio cilíndrico de 6 metros de altura por 12 metros de raio, centrado em um ponto escolhido por você quando lança a magia. A área possui ocultamento total e qualquer chama exposta na área é extinguida. O chão na área é coberto com gelo escorregadio, tornando o terreno difícil. Quando uma criatura entra pela primeira vez no seu turno na área da magia ou começa seu turno dentro dela, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, fica derrubada. Se uma criatura estiver se concentrado dentro da área da magia, a criatura deve passar em um TR de Constituição contra a CD de suas magias ou perde a concentração.

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.

PEQUENO REFÚGIO DE LEOMUND [LEOMUND'S TINY HUT]

3ª Nível Evocação (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você (um hemisfério de 3 metros de raio) Componentes: V, G, M (uma pequena pérola de cristal) Duração: 8 horas

Uma cúpula de força imóvel, dentro de um raio de 3 metros, surge cercando e cobrindo você, e permanece imóvel enquanto a magia durar. A magia se encerra se você deixar a área. Até nove criaturas de tamanho Médio ou menor podem ficar dentro da cúpula com você. A magia falha se na área estiver alguma criatura de tamanho Grande ou mais do que nove criaturas. Criaturas e objetos que ficaram dentro da cúpula quando você lançou a magia, podem se mover através dela livremente. Todas as outras criaturas e objetos são barrados ao passar através dela. Magias e outros efeitos mágicos não podem se estender além da cúpula ou ser lançados através dela. A atmosfera dentro dela é confortável e seca, independente do clima que estiver fora dela. Até o término da magia, você pode comandar o interior da cúpula para que fique sob penumbra ou em total escuridão. A cúpula é opaca do lado de fora, com uma cor escolhida por você, mas é transparente pelo lado de dentro.

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]

3º 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.

REMOVER MALDIÇÃO [REMOVE CURSE]

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

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

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.

ROGAR MALDIÇÃO [BESTOW CURSE]

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

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você toca uma criatura, e a mesma deve ser bem sucedida em um TR de Sabedoria ou esta amaldiçoada enquanto a magia durar. Quando você lança esta magia, você escolhe a natureza da maldição de acordo com as seguintes opções: escolha um atributo. Enquanto estiver amaldiçoado, o alvo tem desvantagem nos testes de atributos e TR que envolvam o atributo escolhido. Enquanto estiver amaldiçoado o alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Enquanto estiver amaldiçoado, o alvo deve fazer um TR de Sabedoria no começo de cada um de seus turnos. Se falhar, o alvo perde suas ações naquele turno, fazendo nada. Enquanto o alvo estiver amaldiçoado os seus ataques e as suas magias contra o alvo causam 1d8 extra de dano necrótico. A magia remover maldição cessa o efeito desta magia. Com o aval Mestre, você pode escolher um efeito alternativo da maldição, desde que não seja mais poderoso do que os descritos acima. O Mestre tem a palavra final sobre o efeito da maldição. Em Níveis Superiores: Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível, a duração aumenta para 10 minutos. Se usar um espaço de magia de 5º ou 6º nível a duração aumenta para 8 horas. Se usar um espaço de magia de 7º ou 8º nível a duração aumenta para 24 horas. E se usar um espaço de magia de 9º nível, a magia permanece até ser dissipada. Se usar um espaço de magia de 5º nível ou superior, a magia não exige mais concentração.

SÍMBOLO DE PROTEÇÃO [GLYPH OF WARDING]

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

Até ser dissipada ou ter seu gatilho ativado

Quando você lança esta magia, você inscreve um símbolo que fere outras criaturas. Este símbolo pode ser posto sobre uma superfície (como uma mesa ou uma sessão de uma câmara ou parede) ou em um objeto que possa ser fechado (como um livro, um pergaminho ou um baú de tesouro) para que o símbolo fique oculto. Se você escolher uma superfície, o símbolo pode cobrir uma área de até 3 metros de diâmetro. Se você escolher um objeto, este objeto deve permanecer no local. Se o objeto for movido mais do que 3 metros para longe do espaço de onde você lançou a magia, o símbolo é quebrado e a magia termina sem nem mesmo ser engatilhada. O símbolo é quase invisível e requer sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência das suas magias para ser encontrado. Você decide qual o gatilho irá ativar o símbolo quando lança a magia. Para símbolos inscritos sobre superfícies, o gatilho mais comum inclui tocar ou pisar sobre o símbolo, remover um objeto que esteja cobrindo o símbolo, se aproximar a uma certa distância do símbolo ou manipular o objeto em que o símbolo foi escrito. Para símbolos inscritos em objetos, os gatilhos mais comuns incluem abrir o objeto, se aproximar a uma certa distância do objeto ou ver ou ler o símbolo. Uma vez que o símbolo for ativado, a magia se encerra. Você pode refinar com mais detalhe o gatilho para que a magia apenas funcione sob certas circunstâncias ou de acordo com a característica física (como peso ou altura) do tipo da criatura (por exemplo, a proteção pode ser colocada para afetar aberrações ou drows) ou alinhamento. Você também pode impor condições para que as criaturas não ativem o símbolo, como pronunciar algum tipo de senha. Quando você inscreve o símbolo, você escolhe runas explosivas ou símbolo de magia. Runas Explosivas: Quando ativado, o símbolo irrompe com uma energia mágica sobre um raio esférico de 6 metros, centrado no símbolo. A esfera alcança quinas. Cada criatura na área deve fazer um TR de Destreza. Uma criatura sofre 5d8 de dano ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante se falhar no teste de resistência (o tipo de dano fica a sua escolha quando você cria o símbolo) ou sofre a metade do dano se passar no teste. Símbolo de Magia: Você pode estocar uma magia preparada de 3º nível ou menor dentro do símbolo, lançando como parte da criação do símbolo. A magia deve ter como alvo uma única criatura ou área. A magia estocada não tem efeito imediato quando lançada desta maneira. Quando o símbolo é ativado, a magia estocada é lançada. Se a magia tem como alvo uma criatura, ela afeta a criatura que ativou o gatilho. Se a magia afeta uma área, a área é centrada nesta criatura. Se a magia invoca criaturas hostis ou cria objetos que ferem ou armadilhas, elas aparecem o mais perto possível da criatura invasora e a atacam. Se a magia requer concentração, ela dura até o final de sua duração. Em Níveis Superiores: Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano de uma runa explosiva aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º. Se você cria um símbolo de magia, o símbolo pode estocar qualquer magia de nível equivalente ao do espaço usado para o símbolo de proteção.

TOQUE VAMPÍRICO [VAMPIRIC TOUCH]

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

O toque da sua mão envolta de sombra pode sugar a força vital de outros para curar os seus ferimentos. Você faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura que possa alcançar. Se acertar, o alvo sofre 3d6 de dano necrótico e você recupera pontos de vida igual a metade do dano necrótico causado.

Até o final da magia, você pode fazer o ataque novamente em cada um dos seus turnos, como uma ação.

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.

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]

3ª 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

BANIMENTO ELEMENTAL [ELEMENTAL BANE]

4º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 27 metros Componentes: V, S Duração: Concentração até 1 minuto

Escolha uma criatura que voce possa ver e esteja ao alcance, e escolha um tipo de dano: acido, gelo, fogo, eletrico, or trovão. O alvo deve fazer um teste de Resistencia de constituição ou sera afetado pela magia durante sua duração. Ao inicado de cada turno, o alvo recebe 2d6 de dano do tipo escolhido. Em adição, o alvo perde a resistência aquele tipo de dano durante a duração da magia. Em niveis superiores voce pode escolher uma criatura adicional por nivel.

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.

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.

ARCA SECRETA DE LEOMUND [LEOMUND'S SECRET CHEST]

4ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (um baú luxuoso, na medida de 90x60x60 cm, construído de matérias primas que valham ao menos 5.000 po, e uma réplica de tamanho Pequeno, feita do mesmo material, que valha ao menos 50 po) Duração: Instantâneo Você esconde um baú e todo seu conteúdo no Plano Etéreo. Você deve tocar o baú e a réplica em miniatura, que serve como componente material para a magia. O baú pode conter até aproximadamente 0,3 metros cúbicos de material inanimado (0,9 x 0,6 x 0,6 metros). Enquanto o baú permanecer no Plano Etéreo, você pode usar uma ação e tocar a réplica para trazer o baú de volta. Ele surge em um espaço desocupado no chão a 1,5 metros de você. Você pode mandar o baú de volta para o Plano Etéreo usando uma ação e tocando ambos, o baú e a réplica. Depois de 60 dias, há uma chance cumulativa de 5% por dia de que o efeito da magia se encerre. Este efeito também encerra se você lançar esta magia de novo, se a réplica menor do baú for destruída ou se você escolher terminar a magia como uma ação. Se a magia terminar e o baú ainda estiver no Plano Etéreo, ele é irreversivelmente perdido.

ASSASSINO FANTASMAGÓRICO [PHANTASMAL KILLER]

4ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você tateia os pesadelos de uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia, e cria uma manifestação ilusória dos seus mais profundos temores, visível apenas para a criatura. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo fica assustado enquanto durar a magia. No começo de cada turno antes da magia terminar o alvo deve ter sucesso em um TR de Sabedoria ou sofre 4d10 de dano psíquico. Se passar, a magia se encerra. **Em Níveis Superiores:** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 4º.

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 semi plano 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.

CÃO FIEL DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S FAITHFUL HOUND]

4ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um pequeno apito de prata, um pedaço de osso e um fio) Duração: 8 horas

Você invoca um cão de caça fantasma em um espaço desocupado que você possa ver, dentro do alcance da magia. O cão permanece no lugar enquanto durar a magia, até você o dispensar como uma ação ou até você se mover mais do que 30 metros de distância dele. O cão é invisível para todas as criaturas, exceto para você e não pode ser ferido. Quando uma criatura de tamanho Pequeno ou maior se aproxima a 9 metros do cão sem falar a senha que você especificou quando lançou a magia, o cão começa a latir alto. O cão vê criaturas invisíveis e pode ver dentro do Plano Etéreo. Ele ignora ilusões. No começo de cada um de seus turnos, o cão tenta morder uma criatura hostil a você a até 1,5 metros dele. O bônus de ataque do cão é igual ao seu modificador de atributo para lançar magia + seu bônus de proficiência. Se acertar, ele causa 4d8 de dano perfurante.

COMPOR [FABRICATE]

4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 10 minutos. Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Instantâneo

Você converte matéria prima em produtos do mesmo material. Por exemplo, você pode fabricar uma ponte de madeira de um amontoado de árvores, uma corda de um remendo de cânhamo e roupas através de linho ou algodão. Você escolhe matérias primas que possa ver dentro do alcance da magia. Você pode fabricar um objeto de tamanho Grande ou menor (contido em um espaço equivalente a um cubo de 3 metros ou oito cubos de 1,5 metros conectados, havendo uma quantidade suficiente de matéria prima. Se você estiver trabalhando com metal, pedra ou outra substância mineral, o objeto fabricado não pode ser de tamanho maior do que Médio (contido em um espaço equivalente a um cubo de 1,5 metros. A qualidade dos objetos feitos por esta magia é proporcional à qualidade da matéria prima utilizada. Criaturas ou itens mágicos não podem ser criados e nem transmutados por esta magia. Você também não pode usar a magia para criar itens que comumente se exigiria um alto nível de perícia, como joias, armas, vidro ou armaduras, a menos que você tenha proficiência com o tipo das ferramentas artesanais usadas para a fabricação de tais objetos.

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.

CONTROLAR ÁGUA [CONTROL WATER]

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

Até o final da magia, você controla qualquer água livre dentro de uma área à sua escolha, que possua a dimensão equivalente a um cubo de 30 metros. Você pode escolher qualquer um dos seguintes efeitos quando lançar esta magia. Como uma ação no seu turno, você pode repetir o mesmo efeito ou escolher um diferente. **Inundação:** Você aumenta o nível de toda água parada na área em até 6 metros. Se a área for um litoral, a inundação transborda sobre a terra. Se você escolher uma área com um grande corpo de água, ao invés de criar uma inundação, você cria uma onda de 6 metros de altura, que corre de um lado ao outro da área e então quebra. Qualquer veículo de tamanho Enorme ou menor no caminho da onda, são levados com a onda até o outro lado. Qualquer veículo de tamanho Enorme ou menor atingido pela onda tem uma chance de 25% de virar. O nível da água permanece elevado até a magia encerrar, ou até você escolher um efeito diferente. Se este efeito produzir uma onda, a onda se repete no começo do seu próximo turno enquanto o efeito inundação durar. **Dividir Águas:** Você faz com que a água na área se mova separadamente e crie uma trincheira. A trincheira se estende através da área da magia, e a água separada forma uma parede de cada lado. A trincheira permanece até o término da magia ou até você escolher um efeito diferente. A água então preenche lentamente a trincheira durante a passagem da próxima rodada, até que o nível da água seja restaurado. **Definir Corrente:** Você faz com que a água corrente na área se mova em uma direção à sua escolha, mesmo que a água precise correr sobre obstáculos, subir paredes ou seguir outras direções improváveis. A água na área se move na direção escolhida por você, mas uma vez que ela se mova além da área da magia, ela continua sua corrente baseada nas condições do terreno. A água continua a se mover na direção escolhida por você até a magia encerrar ou até ele escolher um efeito diferente. **Vórtice:** Este efeito requer um corpo d'água de pelo menos um quadrado de 15 metros de lado e 7,5 metros de profundidade.

Você cria um vórtice que se forma no centro da área, que tem em sua base 1,5 metros de largura, até 15 metros de largura no topo, e 7,5 metros de altura. Qualquer objeto ou criatura na água que esteja a até 7,5 metros do vórtice é puxado 3 metros. Uma criatura pode tentar nadar para fora do vórtice fazendo um teste de Força (Atletismo) contra a CD de resistência de suas magias. Quando uma criatura entra no vórtice pela primeira vez no começo do turno dela ou começa seu turno nele, ela deve fazer um TR de Força. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano de concussão e é pega pelo vórtice até a magia encerrar. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não é pega pelo vórtice. Uma criatura pega pelo vórtice pode usar sua ação para nadar para fora dele, como descrito acima, mas tem desvantagem nas jogadas de Força (Atletismo) para fazê-lo. A primeira vez de cada turno que um objeto entrar no vórtice, o objeto sofre 2d8 de dano de concussão. Este dano ocorre em cada rodada que o objeto permanecer no vórtice.

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.

ESCUDO DE FOGO [FIRE SHIELD]

4ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Você Componentes: V, G, M (um pouco de fósforo ou um vaga-lume) Duração: 10 minutos

Chamas finas e contorcidas rodeiam o seu corpo enquanto a magia durar, emanando luz em um raio de 3 metros, e penumbra em um raio adicional de mais 3 metros. Você pode encerrar a magia prematuramente usando uma ação para dissipá-la. As chamas provêm a você um escudo de calor ou um escudo de frio, à sua escolha. O escudo de frio concede resistência ao dano congelante, e escudo de fogo concede resistência ao dano flamejante. Logo, sempre que uma criatura a até 1,5 metros de você o acertar com um ataque corpo a corpo, o escudo irrompe em chamas. O atacante sofre 2d8 de dano flamejante do escudo de calor, ou 2d8 de dano congelante do escudo de frio.

ESFERA RESILIENTE DE OTILUKE [OTILUKE'S RESILIENT SPHERE]

4ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (um pedaço hemisférico de um cristal límpido e um pedaço correspondentemente hemisférico de goma arábica) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Uma esfera de força cintilante envolve e contém uma criatura ou objeto de tamanho Grande ou menor dentro do alcance da magia. Uma criatura que resista deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura está contida até o término da magia. Nada – nem objetos físicos, energia ou outros efeitos mágicos – podem atravessar a barreira para fora ou para dentro, embora uma criatura dentro da esfera possa respirar normalmente dentro dela. A esfera é imune a todos os danos e a criatura ou objeto dentro da barreira não podem ser afetados por ataques ou efeitos originários de fora da barreira, bem como nenhuma criatura dentro da esfera pode danificar qualquer coisa que esteja do lado de fora. A esfera é leve e grande o suficiente para conter apenas a criatura ou o objeto dentro dela. Uma criatura contida dentro da barreira pode usar sua ação para empurrar-se contra as paredes da esfera, rolando assim a esfera metade do deslocamento do alvo. Similarmente, a esfera pode ser pega e movido por outras criaturas. A magia desintegrar se mirada na esfera, a destrói sem danificar nada que esteja dentro dela.

INVISIBILIDADE MAIOR [INVISIBILIDADE MAIOR]

4ª 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.

INVOCAR ELEMENTAIS MENORES [CONJURE MINOR ELEMENTAL]

**4ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 27 metros Componentes: V, G
Duração: Concentração, dura até 1 hora**

Você invoca elementais que surgem em espaços desocupados que você possa ver, dentro do alcance da magia. Você escolhe uma das seguintes opções para a invocação: Um elemental de nível de desafio 2 ou menor. Dois elementais de nível de desafio 1 ou menor, Quatro elementais de nível de desafio ½ ou menor, Oito elementais de nível de desafio ¼ ou menor Um elemental invocado por esta magia desaparece quando cai a 0 pontos de vida ou quando a magia se encerrar. Os elementais invocados são amigáveis a você e aos seus aliados. Você joga a iniciativa para os elementais invocadas como grupo, que agem em seus próprios turnos. Eles obedecem qualquer comando verbal que você anuncie para eles (nenhuma ação é requerida). Se você não emitir nenhum comando para eles, eles se defendem de criaturas hostis, do contrário, não fazem ações. O Mestre possui as estatísticas das criaturas. **Em Níveis Superiores:** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de nível superior, você escolhe uma das seguintes opções de invocação descritas acima, e mais criaturas surgem: o dobro se usar um espaço de magia de 6º nível, e o triplo se usar um espaço de magia de 8º nível.

LOCALIZAR CRIATURA [LOCATE CREATURE]

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

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

METAMORFOSE [POLYMORPHY]

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

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

MOLDAR ROCHAS [STONE SHAPE]

4ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (barro mole, o qual deve ser trabalhado grosseiramente na forma do molde desejado do objeto feito de rocha)

Duração: Instantâneo

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

MURALHA DE FOGO [WALL OF FIRE]

4ª 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.

OLHO ARCANO [ARCANE EYE]

4ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de pele de morcego) Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você cria um olho mágico invisível com um alcance que paira no ar pela duração da magia. Você recebe mentalmente informações visuais do olho, o qual possui visão normal e visão no escuro de até 9 metros. O olho pode olhar em todas as direções. Como uma ação, você pode mover o olho a até 9 metros para qualquer direção. Não há limite para o quão longe o olho pode se mover, mas ele não pode entrar em outro plano de existência. Uma barreira sólida bloqueia o movimento do olho, mas o olho pode passar por aberturas pequenas de até 2,5 cm de diâmetro.

PELE ROCHOSA [STONESKIN]

4ª 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]

4ª 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.

**SANTUÁRIO PARTICULAR DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S PRIVATE
SANCTUM]**

4ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 10 minutos. Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (uma folha fina de chumbo, um pedaço de vidro opaco, um chumaço de algodão ou pano e pó de crisólito)

Duração: 24 horas

Você cria uma área com um alcance magicamente seguro. A área é um cubo de 1,5 a 30 metros para cada lado. Esta magia dura até seu término ou até você usar uma ação para dissipá-la. Quando você lança a magia, você decide que tipo de segurança a magia provê, escolhendo qualquer uma ou todas das seguintes propriedades: Som não pode passar através da barreira fronteira da área guardada. A barreira da área guardada tem aspecto negro e denso, não permitindo que se veja através dela (incluindo visão no escuro). Sensores criados por magias de adivinhação não podem surgir dentro da área protegida ou passar através da barreira, como seu perímetro. Criaturas na área não podem ser alvo de magia de adivinhação. Nada pode teleportar para dentro ou para fora da área guardada. Viagem planar é bloqueada dentro da área guardada. Lançando esta magia no mesmo local todo dia por um ano, faz com que seu efeito seja permanente. **Em Níveis Superiores:** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode aumentar a área do cubo em 30 metros para cada nível acima do 4º. Assim você pode projetar um cubo que pode ter até 60 metros de um dos lados usando um espaço de magia de 5º nível.

TEMPESTADE DE GELO [ICE STORM]

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

Uma chuva de gelo e granizo de forma cilíndrica caem no chão em um raio de 12 metros por 12 metros de altura, a partir de um ponto dentro do alcance da magia. Cada criatura dentro da área do cilindro precisa fazer um teste de TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano de concussão e 4d6 de dano congelante, ou metade do dano se passar. O granizo torna a área de efeito da tempestade em terreno difícil até o final do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores: Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano de concussão aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4º.

TENTÁCULOS NEGROS DE EVARD [EVARD'S BLACK TENTACLES]

4ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (uma parte de um tentáculo de um polvo gigante ou uma lula gigante) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Contorcendo-se, tentáculos negros preenchem o chão em uma área de um quadrado de 6 metros de lado que você possa ver, dentro do alcance da magia. Enquanto a magia durar, estes tentáculos tornam o chão um terreno difícil. Quando uma criatura entra na área afetada pela primeira vez no seu turno, ou começa o turno na área, a criatura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 3d6 de dano de concussão e fica impedida pelos tentáculos até o término da magia. Uma criatura que comece seu turno na área e que já esteja impedida pelos tentáculos sofre 3d6 de dano de concussão. Uma criatura impedida pelos tentáculos pode usar sua ação para fazer um teste de Força ou de Destreza (à escolha dela) contra a CD de suas magias. Se passar, ela se liberta.

TERRENO ILUSÓRIO [HALLUCINATORY TERRAIN]

4ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 10 minutos. Alcance: 90 metros Componentes: V, G,

M (uma pedra, um galho e um pedaço de planta de cor verde) Duração: 24 horas

Você cria um terreno natural em um cubo de 60 metros no alcance. O terreno aparenta, soa e cheira como qualquer outro terreno natural. Sendo assim, campos abertos ou estradas podem ser alterados para se assemelharem a um pântano, colina, fenda, ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser alterada para um prado verdejante, um precipício para uma suave inclinação. Estruturas manufaturadas, equipamentos e criaturas não mudam de aparência. A característica tátil do terreno é imutável, logo criaturas que entrarem na área provavelmente verão através da ilusão. Se a diferença não for óbvia ao toque, uma criatura examinando cuidadosamente a ilusão pode tentar um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias para desacreditar na ilusão. Uma criatura que discernir a ilusão pelo o que ela realmente é, a vê como uma vaga imagem superposta sobre o terreno original.

5º NÍVEL

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.

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 distancia 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 distancia 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.

TRANSMUTAR PEDRA [TRANSMUTE ROCK]

5º nível de transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 36 metros Componentes: V, S, M (argila e água) Duração: Instantâneo

Você escolhe uma área que você possa ver e que esteja ao alcance de 12 metros de pedra ou barro, e escolhe um dos seguintes efeitos. Transmutar pedra para barro. Pedras não mágicas na área se tornam barro do mesmo volume. Se for conjurada no chão, ele se torna lamacento e criaturas podem ser engolidas pelo chão.

Cada 30 centímetros que a criatura se mover dentro da lama custa 1,2 metros de movimento, e qualquer criatura no chão quando você conjurar a magia deve fazer um teste de Resistência de força. A criatura também deve fazer este teste toda a vez que começar ou terminar seu turno na área, ou apenas passar pelo local. Caso falhe no teste a criatura afunda na lama e fica restringida, apesar de poder usar uma ação para se libertar da constrição. Se você conjurar esta magia no teto, o barro cai. Qualquer criatura debaixo do barro deve fazer um teste de Resistência de destreza. A criatura recebe 4d8 de dano de contusão, ou metade em um teste bem concedido. Transmutar barro para pedra. Barro não mágico é transformado em pedras do mesmo volume. Qualquer criatura na área deve fazer um teste de Resistência de destreza. Caso falhe a criatura sofre constrição. Para se livrar a criatura deve fazer um teste de força (DC 20) ou causar 25 de dano a pedra ao seu redor. Caso seja bem sucedida no teste de destreza, a criatura escapa dos efeitos constritores.

ÂNCORA PLANAR [PLANAR BINDING]

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

Com esta magia, você tenta vincular um celestial, um elemental, um ser feérico ou um infernal aos seus serviços. A criatura deve estar dentro do alcance da magia em todo o Tempo para lançar magia da magia (normalmente, a criatura é invocada primeiramente no centro de um círculo mágico invertido, de modo que fique aprisionada enquanto a magia é lançada). Ao completar o lançamento, o alvo deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, ele fica obrigado a servir você enquanto a magia durar. Se a criatura foi invocada ou criada por outra magia, a duração da magia inicial é estendida para ficar equivalente à duração desta magia. Uma criatura subserviente deve seguir as suas instruções usando o melhor de suas habilidades. Você pode comandar a criatura para que ela o siga em uma aventura, para guardar um local ou para entregar uma mensagem. A criatura obedece à letra suas instruções, mas se a criatura for hostil a você, ela se esforça para distorcer suas palavras com o fim de atender seus próprios objetivos. Se a criatura executar a tarefa dada antes do término da magia, ela volta até você para informar o fato, se ambos estiverem no mesmo plano de existência. Se você estiver em um plano de existência diferente, ela retorna para o local onde você a fez subserviente e ali permanece até que a magia acabe. Em Níveis Superiores: Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de nível superior, a duração aumenta 10 dias se usado o espaço de 6º nível, para 30 dias se usado espaço de 7º nível, para 180 dias, se usado espaço de 8º nível, e para 1 ano e 1 dia se usado espaço de 9º nível.

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

Um objeto animado é um construto com CA, pontos de vida, ataques, Força e Destreza determinados pelo seu tamanho. Sua Constituição é 10, 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.

CONTATO EXTRAPLANAR [CONTACT OTHER PLANE]

5ª Nível Adivinhação(ritual)Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você Componentes: V Duração:1 minuto

Você contata mentalmente um semideus, o espírito de um sábio há muito morto, ou alguma outra entidade misteriosa de outro plano. Contatar esta inteligência extraplanar pode forçar ou mesmo romper a sua mente. Quando você lançar esta magia, você deve fazer um TR de Inteligência CD 15. Se falhar, você sofre 6d6 de dano psíquico e fica insano até terminar um descanso longo. Enquanto estiver insano, você não pode fazer ações, não pode entender o que outras criaturas dizem, não pode ler e só consegue falar um idioma sem nexos. A magia restauração maior encerra este efeito. Se passar no TR, você pode perguntar à entidade até 5 questões. Você deve fazer suas perguntas antes da magia terminar. O Mestre responde cada pergunta com uma palavra, como "sim", "não", "talvez", "nunca", "irrelevante" ou "obscuro" (se a entidade não souber a resposta para esta pergunta). Se a resposta na forma de uma única palavra puder ser dúbia ou enganadora o Mestre pode usar uma pequena frase como resposta ao invés da palavra.

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 Pendor 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:** Vegetal / 1 dia Pedra; 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.

CRIAR PASSAGEM [PASSWALL]

6º Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma pitada de sementes de sésamo) Duração: 1 hora

Uma passagem surge em uma superfície de madeira, gesso ou pedra, em um ponto que você possa ver (como uma parede, um teto ou chão) e que esteja dentro do alcance da magia, e permanece durante a duração da mesma. Você escolhe as dimensões da abertura: até 1,5 metros de largura, até 3 metros de altura e até 6 metros de profundidade. A passagem não gera nenhum tipo de instabilidade à estrutura em sua volta. Quando a abertura desaparecer, qualquer criatura ou objeto ainda dentro da passagem criada pela magia, são expelidas com segurança para o espaço desocupado mais próximo à superfície na qual você lançou a magia.

DESPISTAR [MISLEAD]

5ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Você Componentes: G Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você se torna invisível ao mesmo tempo que uma ilusão dupla de você surge onde você está. A cópia dura até o término da magia, mas a invisibilidade termina se você ataca ou lança uma magia. Você pode ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da cópia, como se estivesse no local dela. Em cada um de seus turnos, como uma ação bônus, você pode alternar entre o uso dos sentidos da cópia e os seus. Enquanto você estiver usando os sentidos da cópia, você fica cego e surdo no que diz respeito ao que está à sua própria volta.

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 aos 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.

ELO TELEPÁTICO DE RARY [RARY'S TELEPATHIC BOND]

5ª Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (pedaços de casca de ovo de dois tipos diferentes de criaturas) Duração: 1 hora

Você forja um elo telepático entre até 8 criaturas amigáveis à sua escolha dentro do alcance da magia, conectando psiquicamente cada criatura a todas as outras pela duração da magia. Criaturas com atributo de Inteligência 2 ou menos não são afetadas pela magia. Até a magia terminar, os alvos podem se comunicar telepaticamente através do elo, tendo eles ou não uma linguagem em comum. A comunicação é possível sob qualquer distância, embora ela não possa se estender para além de outros planos de existência.

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.*

INVOCAR ELEMENTAL [CONJURE ELEMENTAL]

5º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 27 metros Componentes: V, G, M (um incenso aceso para elemental do ar, argila mole para elemental da terra, enxofre e fósforo para elemental do fogo ou água e areia para elemental da água) Duração: Concentração, dura até 1 hora.

Você invoca um servo elemental. Você escolhe uma área de ar, terra, fogo ou água, que preencha o equivalente a um cubo de 3 metros, dentro do alcance da magia. Um elemental de nível de desafio 5 ou menor, apropriado para área escolhida, surge em um espaço desocupado dentro da área cúbica de 3 metros.

Por exemplo, um elemental do fogo emerge de uma fogueira, um elemental da terra ergue-se do chão. O elemental desaparece quando cai a 0 pontos de vida ou quando a magia encerrar. O elemental é amigável a você e aos seus companheiros enquanto a magia durar. Você joga a iniciativa para o elemental, o qual possui seu próprio turno. Ele obedece qualquer comando verbal que você anuncie para ele (nenhuma ação é requerida). Se você não emitir nenhum comando para o elemental, ele se defende de criaturas hostis, do contrário, não faz ações. Se a sua concentração for quebrada, o Elemental não desaparece. Ao invés disso, você perde o controle sobre o elemental e ele se torna hostil para você e seus aliados e pode atacá-los. Um Elemental descontrolado não pode ser dispensado por você, e desaparece 1 hora após você o ter invocado. O Mestre possui as estatísticas do elemental. **Em Níveis Superiores:** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o nível de desafio aumenta em 1 para cada nível acima do 5º

LENDAS E HISTÓRIAS [LEGEND LORE]

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

Você nomeia ou descreve uma pessoa, lugar ou objeto. A magia traz à sua mente um breve sumário de conhecimento significativo a respeito daquilo que você nomeou. O conhecimento pode consistir de contos atuais, histórias esquecidas ou mesmo conhecimentos secretos que nunca foram amplamente descobertos. Se aquilo que você nomeou não tem importância lendária, você não recebe nenhuma informação. Quanto mais informação você já tiver sobre aquilo que nomeou, mais precisa e detalhada será a informação recebida. A informação que você descobre é precisa, mas pode ser revertida em uma linguagem figurativa. Por exemplo, se você tiver um machado mágico misterioso em mãos, a magia pode dar a seguinte informação: "Coitado do malfeitor cujas as mãos tocarem o machado, mesmo aqueles cujo punho decepe a mão dos malignos. Somente a Cria da Pedra, amante e amada de Moradin, pode despertar os verdadeiros poderes do machado e somente com a palavra sagrada Rudnogg em seus lábios."

MÃO DE BIGBY [BIGBY'S HAND]

5ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (uma casca de ovo e uma luva de pele de cobra) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você cria uma luz cintilante de tamanho Grande, uma força transluzente que ocupa um espaço que você possa ver, dentro do alcance da magia. A mão dura até o término da magia, e se move sob seu comando, imitando os movimentos de sua própria mão. A mão é considerada um objeto, possui CA 20 e tem pontos de vida equivalente aos seus pontos de vida máximos. Se a mão cai a 0 pontos de vida, a magia se encerra. A mão possui Força 26 (+8) e Destreza 10 (+0). A mão não ocupa espaço. Quando você lança a magia, você pode mover a mão, como uma ação bônus em seus turnos subsequentes, em até 18 metros e causar um dos seguintes efeitos: **Punho Cerrado:** A mão golpeia um objeto ou criatura que esteja a até 1,5 metros dela.

Você faz uma jogada de ataque mágico corpo a corpo para a mão usando suas próprias estatísticas. Se acertar, o alvo sofre 4d8 de dano de força. **Mão Vigorosa:** A mão tenta empurrar uma criatura que esteja a 1,5 metros dela, na direção escolhida por você. Você faz um teste resistido usando a Força da Mão contra o teste de força (Atletismo) do alvo. Se o alvo for médio ou menor, você tem vantagem na jogada. Se passar, a mão empurra o alvo 1,5 metros, mais o equivalente a 0,3 metros x o modificador do seu atributo para lançar magias. A mão se move junto com o alvo e permanece a 1,5 metros de distância dele. **Aperto de Mão:** A mão tenta agarrar uma criatura de tamanho Enorme ou menor a até 1,5 metros dela. Você usa o modificador de Força da mão para resolver a ação Agarrar. Se o alvo for Médio ou menor, a jogada tem vantagem.

Enquanto a mão estiver agarrando o alvo, você pode usar uma ação bônus para fazer com que a mão esmague o alvo. Quando você faz isso, o alvo sofre dano de concussão de 2d6 + o modificador do seu atributo para lançar magias. **Mão Interposta:** A mão se interpõe entre você e uma criatura à sua escolha, e assim permanece até receber outro comando. A mão se move para ficar entre você e o alvo, fazendo com que você ganhe meia cobertura contra o alvo. O alvo não pode se mover através do espaço da mão, se sua Força for menor ou igual à Força da mão. Se a Força do alvo for maior, o alvo pode se mover até você através do espaço ocupado pela mão, mas esse espaço é considerado terreno difícil. **Em Níveis Superiores:** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano da opção punho cerrado aumenta em 2d8 e o dano do aperto de mão aumenta em 2d6, para cada nível acima do 5º.

MODIFICAR MEMÓRIA [MODIFY MEMORY]

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

Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você tenta recriar as memórias de outra criatura. Uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, deve fazer um TR de Sabedoria. Se você estiver lutando contra a criatura, ela tem vantagem no teste de resistência. Se falhar, o alvo fica encantado por você enquanto a magia durar. A criatura encantada está incapacitada e inconsciente sobre as coisas à sua volta, embora ela ainda possa ouvir você. Se ela sofrer algum dano ou for alvo de outra magia, esta magia encerra e nenhuma das memórias do alvo são modificadas. Enquanto o alvo estiver encantado, você pode afetar as memórias de um evento que ele tenha vivenciado nas últimas 24 horas e que não tenha durado mais do que 10 minutos. Você pode eliminar permanentemente todas as memórias do evento ou permitir que o alvo relembre do evento com perfeita clareza e exatidão de detalhes, mas mudando sua memória sobre os detalhes do evento ou criando a memória de algum outro evento. Você deve falar para o alvo para descrever como suas memórias serão afetadas e o alvo deve ter a habilidade de entender o idioma que você fala para que as memórias modificadas se enraízem. A mente do alvo preenche qualquer lacuna nos detalhes da sua descrição. Se a magia terminar antes que você tenha terminado de descrever as memórias modificadas, a memória da criatura não é alterada. Do contrário, as memórias modificadas tomam posse quando a magia encerra. Uma memória modificada não precisa necessariamente afetar como uma criatura se comporta, particularmente se a memória contradiz à inclinação natural da criatura, alinhamento ou crenças. Uma memória modificada ilógica, como implantar no alvo uma memória de como a criatura adorou banhar-se em ácido é dissipada, sendo talvez um pesadelo no máximo. O Mestre pode considerar que uma memória modificada seja sem sentido para afetar uma criatura de modo significativo. Uma magia remover maldição ou restauração maior lançada no alvo restaura a verdadeira memória da criatura. Em Níveis Superiores: Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, você pode alterar as memórias do alvo em um evento que tenha ocorrido a até 7 dias (usando espaço de 6º nível), a até 30 dias (usando espaço de magia de 7º nível), a até 1 ano (usando espaço de magia de 8º nível), ou uma memória da criatura de qualquer tempo passado (9º nível).

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 FORÇA [WALL OF FORCE]

5ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (uma pitada de pó gerado ao esmagar uma gema preciosa) Duração:

Concentração, dura até 10 minutos

Uma parede de força invisível surge no plano existencial em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia. A parede surge em qualquer orientação que você determinar, como uma barreira horizontal ou vertical ou como um ângulo. A parede pode estar flutuante ou deposta sobre uma superfície sólida. Você pode lhe dar a forma de um domo hemisférico ou uma esfera com um raio de até 3 metros ou pode moldar a superfície plana em até 10 painéis de 3x3 metros. Cada painel deve estar contíguo a outro painel. De qualquer forma, a parede possui 6 metros de espessura e permanece pela duração da magia. Se a parede atravessar o espaço de uma criatura quando ela surgir, a criatura é empurrada para um dos lados da parede (à sua escolha). Nada pode atravessar fisicamente a parede. Ela é imune a todo tipo de dano e não pode ser dissipada por dissipar magia, no entanto, a magia desintegrar destrói a parede instantaneamente. A parede também se estende dentro do Plano Etéreo, bloqueando travessias etéreas através dela.

MURALHA DE PEDRA [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]

5ª 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.

OBSERVAÇÃO [SCRYING]

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

Você pode ver e ouvir uma criatura em particular à sua escolha, que esteja no mesmo plano de existência. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria, o qual é modificado por quão bem você conhece o alvo e o tipo de conexão psíquica que você tem com ele. Se o alvo souber que você está lançando esta magia, ele pode falhar voluntariamente no teste de resistência, caso queira ser observado.

Conhecimento	Modificador de TR
De segunda mão (Você ouviu falar do alvo)	+5
De primeira mão (Você conhece o alvo)	0
Familiar (Você conhece bem o alvo)	-5

Conexão	Modificador de TR
Semblante ou foto	-2
Posses ou vestuário	-4
Parte do corpo, mexa de cabelo, pedaço de unha, ou algo do tipo	-10

Se tiver sucesso no teste de resistência, o alvo não é afetado e você não pode usar esta magia contra o alvo novamente por um período de 24 horas. Se falhar, a magia cria um sensor invisível a 3 metros do alvo. Você pode ver e ouvir através do sensor como se lá estivesse. O sensor se move com o alvo, permanecendo a de 3 metros de distância enquanto durar a magia. Uma criatura que possa ver objetos invisíveis, vê o sensor como um orbe luminoso do tamanho de um punho. Ao invés de ter como alvo uma criatura, você pode escolher uma localização que tenha visto antes, como sendo o alvo da magia. Quando assim o fizer, o sensor surge no local e não se move.

SONHO [DREAM]

5º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Especial Componentes: V, G, M
(um punhado de areia, uma pincelada de tinta e uma pena para escrita arrancada de um pássaro
adormecido) Duração: 8 horas

Esta magia molda o sonho de uma criatura. Você escolhe como alvo desta magia, uma criatura que conheça. O alvo deve estar no mesmo plano de existência que você. Criaturas que não dormem, como os elfos, não podem ser contatadas por esta magia. Você ou uma criatura amigável tocada por você, entra em um estado de transe, agindo como um mensageiro. Enquanto estiver em transe, o mensageiro tem consciência de tudo à sua volta, mas não pode fazer ações, nem se mover. Se o alvo estiver dormindo, o mensageiro aparece no sonho do alvo e pode conversar com o alvo enquanto seu sono durar, como também enquanto durar a magia. O mensageiro também pode moldar os eventos do sonho, criando paisagens, objetos e outras imagens. O mensageiro pode emergir do transe em qualquer momento, terminando prematuramente o efeito da magia. O alvo recorda o sonho perfeitamente ao acordar. Se o alvo estiver acordado quando você lançar a magia, o mensageiro saberá disso e poderá ou encerrar o transe (e por consequência a magia), ou esperar que o alvo adormeça até um determinado ponto, em que o mensageiro surja no sonho do alvo. Você pode fazer com que o mensageiro pareça monstruoso e assustador para o alvo. Se o fizer, o mensageiro não pode dizer mais do que dez palavras e o alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, ecos de monstruosidade espectral geram um pesadelo que dura até o fim do sono do alvo e impede que o alvo receba os benefícios deste descanso. Além disso, quando o alvo acordar, ele sofre 3d6 de dano psíquico. Se você tiver uma parte do corpo, uma mecha do cabelo, um pedaço da unha ou uma porção similar do corpo do alvo, o alvo deve fazer seu TR com desvantagem.

TAREFA [GEAS]

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

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

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 tenta 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 ate o final da magia. As chamas não te machucam. Ate que a magia seja encerrada você ganha os seguintes beneficios: 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**

Ate que a magia se encerre gelo se forma em seu corpo, te garantindo os seguintes beneficios: 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 ate 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**

Ate 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 solidas como se fosse ar, mas não pode terminar seu turno la. 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**

Ate o termino da magia vento cerca você e você ganha os seguintes benefícios: ataques físicos a distancia 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.

CARNE PARA PEDRA [FLESH INTO STONE]

**6ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance:18 metros Componentes: V, G,
M (uma pitada de lima, água e terra) Duração: Concentração, dura até 1 minuto**

Você tenta transformar uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia em pedra. Se o corpo do alvo é feito de carne, a criatura deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura fica impedida, devido a sua carne começar a endurecer. Se passar, a criatura não é afetada. Uma criatura impedida por esta magia deve fazer outro TR de Constituição no final de cada um dos seus turnos. Se passar três vezes, a magia termina, mas se falhar três vezes o alvo é transformado em pedra e fica sujeito à condição petrificado enquanto a magia durar. As falhas ou os sucessos não precisam ser consecutivos; basta tomar nota dos resultados até que o alvo acumule os três resultados, favoráveis ou não. Se uma criatura for fisicamente quebrada enquanto estiver petrificada, ela sofre da deficiência similar se revertida ao estado original. Se você mantiver sua concentração pelo tempo possível da duração da magia, a criatura é transformada em pedra até que o efeito sobre ela seja removido.

CÍRCULO DA MORTE [CIRCLE OF DEATH]

6ª Nível Necromancia 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.

CONTINGÊNCIA [CONTINGENCY]

6ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 10 minutos. Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma estatueta de você mesmo, esculpida em marfim e decorada com gemas que valham ao menos 1.500 po)

Duração: 10 dias

Você escolhe uma magia de 5º nível ou menor que possa lançar, que tenha o tempo para lançar magia de 1 ação, e que tenha "Você" como alvo. Você lança a magia escolhida – chamada magia contingente – como parte do lançamento da magia contingência, gastando ambos os espaços de magia. Porém a magia contingente não surte efeito no momento, ao invés disso, ela tem efeito quando uma certa circunstância ocorrer. Você descreve a circunstância em que as duas magias serão. Por exemplo, uma magia contingência lançada com respirar na água pode estipular que o respirar na água tenha efeito quando você estiver submerso em água ou líquido similar. A magia contingente tem efeito imediato após a circunstância se apresentar em sua primeira vez, mesmo que você não queira lançá-la, e então a contingência se encerra. A magia contingente apenas surte efeito em você, mesmo que normalmente tenha efeito sobre outros alvos. Você pode usar apenas uma magia contingência de cada vez. Se você lançar esta magia de novo, o efeito da outra magia contingência sobre você se encerra. Também, a magia contingência termina seu efeito sobre você se o componente material não mais estiver presente com você.

CONVOCAÇÃO INSTANTÂNEA DE DRAWMIJ [DRAWMIJ'S INSTANT SUMMONS]

6ª Nível Conjuração (ritual) Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma safira que valha ao menos 1.000 po) Duração: Até ser dissipada

Você toca um objeto pesando 4,5 kg ou menos, cuja dimensão seja de 1,8 metros ou menor. Esta magia deixa uma marca invisível sobre a superfície e invisivelmente deixa inscrito o nome do item na safira que você usou como componente material. Cada vez que você lançar esta magia, você deve usar uma diferente safira. Em qualquer momento após isto, você pode usar sua ação para pronunciar o nome do item e esmagar a safira. O item surge instantaneamente na sua mão, independentemente da distância física ou planar, e a magia se encerra. Se outra criatura estiver segurando ou carregando o item, esmagar a safira não traz o item para você, ao invés disso, você tem o conhecimento sobre qual criatura está em posse do objeto e onde a criatura está localizada no momento, aproximadamente. Dissipar magia ou um efeito similar aplicado com sucesso sobre a safira encerra o efeito da magia.

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.

CRIAR MORTOS-VIVOS [CREATE UNDEAD]

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

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

DANÇA IRRESISTÍVEL DE OTTO [OTTO'S IRRESISTABLE DANCE]

6º Nível Encantamento **Tempo para lançar magia:** 1 ação. **Alcance:** 9 metros **Componentes:** V **Duração:** Concentração, dura até 1 minuto

Você escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia da magia. O alvo começa a dançar, no local onde está, uma dança cômica. Remexendo, batendo os pés e saltando durante a duração da magia. Criaturas que não possam ser encantadas são imunes a esta magia. Uma criatura que dance deve usar todo seu movimento para dançar sem sair do espaço que ocupa e tem desvantagem nos TR de Destreza e nas jogadas de ataques. Enquanto o alvo for afetado por esta magia, outras criaturas têm vantagem nas jogadas de ataque contra ele. Como uma ação, o alvo dançarino pode fazer um TR de Sabedoria para retomar o controle. Se passar, a magia é encerrada.

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.

ESFERA CONGELANTE DE OTILUKE [OTILUKE'S FREEZING SPHERE]

6º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (uma pequena esfera de cristal) Duração: Instantâneo

Um orbe glacial de energia congelante irrompe da ponta dos seus dedos para um ponto à sua escolha, dentro do alcance da magia. O orbe explode em um raio esférico de 18 metros. Cada criatura na área deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 10d6 de dano congelante, ou metade do dano se passar. Se o orbe atingir um corpo de água ou um corpo líquido que seja formado principalmente de água (não incluindo criaturas à base de água) a magia congela o líquido em uma profundidade de 0,15 metros sobre uma área de um quadrado de 9 metros de lado. Este gelo dura por 1 minuto. Criaturas que estiverem nadando na superfície da área congelada ficam presas no gelo. Uma criatura presa pode usar uma ação

para fazer um teste de Força contra a CD de suas magias para que possa se libertar. Você pode evitar lançar o orbe depois de completar a magia, se assim desejar. Um pequeno orbe do tamanho aproximado de uma pedra de funda, fria ao toque, surge na sua mão. Em qualquer momento, você ou uma criatura a quem

você tenha dado o orbe pode lançá-lo (em um alcance de 12 metros) ou arremessá-lo com uma funda (alcance normal da funda). O orbe se estilhaça no impacto, com os mesmos efeitos que o lançamento normal causaria. Você também pode fazer com que o orbe seja lançado sem se estilhaçar. Depois de 1 minuto, se o

orbe já não tiver sido estilhaçado, ele explode. **Em Níveis Superiores:** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 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.

ILUSÃO PROGRAMADA [PROGRAMMED ILLUSION]

6º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 60 metros Componentes: V, G, M (um punhado de lã e pó de jade que valha ao menos 25 po) Duração: Até ser dissipada

Você cria uma ilusão de um objeto, uma criatura ou algum outro fenômeno visível dentro do alcance da magia, quando uma condição específica ocorrer. A ilusão é até então imperceptível e não pode ser maior do que um cubo de 9 metros. Você decide quando lança a magia, como a ilusão irá se comportar e que tipo de som ela irá produzir. Este comportamento escolhido pode durar até 5 minutos. Quando a condição que você especificou ocorre, a ilusão surge no plano existencial e interage da maneira que você descreveu. Uma vez que a ilusão termine sua interação, ela desaparece e permanece adormecida durante 10 minutos. Depois deste tempo, a ilusão pode ser ativada novamente. A condição de gatilho pode ser tão simples ou detalhada quanto você desejar, embora deva ser baseada em condições audíveis ou visuais que devem ocorrer a até 9 metros da área. Por exemplo, você pode criar uma ilusão de si mesmo para surgir e prevenir outros que tentem abrir uma porta com armadilhas ou pode criar uma ilusão para ser ativada somente quando uma criatura diz a senha ou frase correta. Interação física com a imagem revela que se trata de uma ilusão, já que coisas podem passar através dela. Uma criatura que use sua ação para examinar a imagem pode determinar que se trata de uma ilusão, passando em teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se deste modo uma criatura discernir que se trata de uma ilusão, a criatura pode ver através dela e qualquer barulho feito pela ilusão soa vazia e irreal para a criatura.

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. As extensões 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.

MURALHA DE GELO [WALL OF ICE]

6ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 36 metros Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de quartzo) Duração: Concentração, dura até 10 minutos

Você cria uma parede de gelo em uma superfície sólida dentro do alcance da magia. Você pode moldá-la como um domo hemisférico ou uma esfera com um raio de até 3 metros ou pode moldar a superfície plana em até 10 painéis de 3x3 metros. Cada painel deve estar contíguo a outro painel. De qualquer forma, a parede possui 0,3 metros de espessura e permanece pela duração da magia. Se a parede atravessar o espaço de uma criatura quando ela surgir, a criatura é empurrada para um dos lados da parede (à sua escolha) e deve fazer um TR de Destreza. Se falhar a criatura sofre 10d6 de dano congelante, ou metade se passar. A parede é um objeto que pode ser danificado e assim rompido. Ela tem CA 12 e 30 pontos de vida para cada seção de painel de 3 metros e tem vulnerabilidade ao dano flamejante. Reduzindo uma seção de 3 metros a 0 pontos de vida a destrói, deixando para trás uma camada de ar gélido suspenso no ar no espaço que a parede ocupava. Uma criatura se movendo pela primeira vez em seu turno através da camada de ar gélido deve fazer um TR de Constituição. Esta criatura sofre 5d6 de dano congelante se falhar, ou metade se passar. **Em Níveis Superiores:** Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o dano da parede causado quando ela surge aumenta em 2d6, e o dano por passar através da camada de ar gélido aumenta em 1d6 para cada nível acima do 6º.

OLHAR VORAZ [EYEBITE]

6ª Nível Necromancia 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 chacoalhá-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 de 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.

PROTEGER FORTALEZA [GUARDS AND WARDS]

6ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 10 minutos. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (incenso em brasa, uma pequena quantidade de enxofre e óleo, um fio laçado, uma pequena quantidade de sangue de um Tribulo Brutal e um pequeno bastão de prata que valha ao menos

10 po) Duração: 24 horas

Você cria uma área de proteção de até 225 metros quadrados distribuídos em metros quadrados pelo chão (uma área de um quadrado de 15 metros de lado, ou cem quadrados de 1,5 metros de lado, ou vinte e cinco espaços de quadrados de 3 metros de lado). A área guardada pode ter até 6 metros de altura, e ter a forma que você desejar. Você pode guardar diversos depósitos de um forte, dividindo a área através deles, contanto que você possa andar em cada área contígua enquanto estiver lançando a magia. Quando você lança esta magia, você pode especificar indivíduos que não serão afetados por um ou todos os efeitos escolhidos por você. Você também pode especificar uma senha para isso, que quando falada em tom alto, faz com que o indivíduo fique imune a estes efeitos. Proteger fortaleza cria os seguintes efeitos na área guardada: Corredores: Névoa preenche todos os corredores guardados, fazendo deles uma área de ocultação total. Além disso, para cada intersecção ou passagem bifurcada que ofereça uma escolha de direção, há uma chance de 50% que uma outra criatura, que não seja você, acredite que está indo para uma direção oposta à escolhida. Portas: Todas as portas na área guardada são magicamente trancadas, como se seladas pela magia tranca arcana. Além disso você pode cobrir até 10 portas com uma ilusão (equivalente a função do objeto ilusório da magia ilusão menor) para fazer com que elas pareçam como uma extensão da seção das paredes. Escadas: Teias preenchem todas as escadas na área guardada do chão ao teto, bem como a magia teia. Essas teias crescem novamente em 10 minutos se forem queimadas ou rasgadas enquanto a proteger fortaleza durar. Outros Efeitos da Magia: Você pode escolher um dos seguintes efeitos mágicos na área guardada do forte: Colocar globos de luz em quatro corredores: Você pode designar um padrão simples para as luzes repetirem enquanto a magia durar. Colocar boca encantada em duas localizações. Colocar nuvem fétida em duas localizações: Os vapores surgem em lugares escolhidos por você. Os vapores retornam em 10 minutos se dispersos pelo vento enquanto a magia durar. Colocar uma constante lufada de vento em um corredor ou sala. Colocar sugestão em uma localização: Você seleciona uma área de um quadrado de até 1,5 metros de lado, e qualquer criatura que entrar ou passar pela área recebe a sugestão mentalmente. A área inteira guardada, irradia magia. Um dissipar magia lançado sobre um efeito específico, remove com sucesso apenas o efeito em particular. Você pode tornar permanentemente uma área guardada e protegida lançando esta magia todos os dias durante um ano.

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.

RECIPIENTE ARCANO [MAGIC JAR]

6ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Você Componentes: V, G, M (uma gema, cristal, relicário ou outro tipo de recipiente ornamental que valha ao menos 500 po) Duração: Até ser dissipado

O seu corpo cai em um estado catatônico à medida que sua alma deixa seu corpo e adentra no recipiente usado como componente da magia. Enquanto sua alma habita o recipiente, você está consciente de seus arredores, como se estivesse no espaço ocupado pelo recipiente. Você não pode se mover ou usar reações. A única ação que você pode fazer é projetar sua alma para até 30 metros fora do recipiente ou retornar para seu corpo vivente (encerrando assim a magia) ou tentar possuir um corpo humanoide. Você pode tentar possuir um humanoide a até 30 metros que você possa ver (criaturas protegidas por proteção contra o bem e mal ou círculo mágico não podem ser possuídas). O alvo deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, a sua alma se move para dentro do corpo do alvo, e alma do alvo fica aprisionada no recipiente. Se passar, o alvo resiste às tentativas de posse e você não pode tentar possuí-lo de novo pelas próximas 24 horas. Uma vez que você tenha possuído o corpo da criatura, você tem controle sobre ela. As suas estatísticas de jogo são substituídas pelas estatísticas da criatura, embora você mantenha seu alinhamento e seus atributos de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você conserva os benefícios das suas características de classe. Se o alvo tiver qualquer nível de classe, você pode usar uma de suas características de classe. Enquanto isso, a alma da criatura possuída pode perceber o entorno do recipiente usando seus próprios sentidos, mas não pode se mover ou fazer ações em absoluto. Enquanto estiver possuindo um corpo, você pode usar sua ação para retornar do seu corpo hospedeiro para o recipiente, caso ele esteja a até 30 metros de você, retornando assim a alma da criatura para seu corpo original. Se o corpo hospedeiro morrer enquanto você estiver dentro dele, a criatura morre e você deve fazer um TR de carisma contra sua CD de suas próprias magias. Se passar, você retorna ao recipiente se ele estiver a até 30 metros, do contrário, você morre. Se o recipiente for destruído ou a magia for encerrada, a sua alma retorna imediatamente para seu corpo. Se o seu corpo estiver a mais do que 30 metros de distância ou se o seu corpo estiver morto quando tentar retornar, você morre. Se a alma de outra criatura estiver no recipiente quando ele for destruído, a alma da criatura retorna para seu corpo, se o corpo estiver vivo e a até 30 metros da criatura. Do contrário, a criatura morre. Quando a magia termina, o recipiente é destruído.

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

FURACÃO [WHIRLWIND]

7º nível de evocação Tempo para lançar magia: 1 ação Alcance: 91 metros Componentes: V, M (um pedaço de feno) Duração: Concentração, até 1 minuto

Um furacão surge em um local que você especificar. O furacão tem 3 metros de raio, e 9 metros de altura. Até que a magia se encerre você pode usar sua ação para mover o furacão por 9 metros pelo chão. O furacão suga qualquer objeto de médio porte ou menor que não esteja seguro e não suga nada que esteja sendo vestido por alguém. A criatura deve fazer um teste de Resistência de destreza toda a vez que começar terminar seu turno ou passar pelo furacão. A criatura recebe 10d6 de dano de contusão, ou metade do dano caso seja bem sucedida no teste. Qualquer criatura grande ou menor deve fazer um teste de Resistência de força ou se tornar restringida pelo furacão.

Quando uma criatura inicia seu turno restringido pelo furacão é sugada 1,5 metros para dentro dele, a não ser que a criatura esteja no topo do furacão. a criatura restringida se mexe com o furacão e cai quando a magia se encerra a não ser que tenha meios de voar ou flutuar. Uma criatura restringida pode usar a ação dela para fazer um teste de Resistência de força ou destreza.

Caso seja bem sucedida a criatura não está mais restringida pelo furacão e é jogada 3d6 × 3 metros para longe do furacão em uma direção aleatória.

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.

CUBO DE FORÇA [FORCECAGE]

7ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 30 metros Componentes: V, G, M (rubi pulverizado que valha ao menos 1.500 po) Duração: 1 hora

Uma prisão em forma de cubo, imóvel e invisível, feita de uma força mágica, surge na área escolhida por você, dentro do alcance da magia. A prisão pode ser uma jaula ou uma caixa sólida, como você preferir. Uma prisão no formato de uma jaula pode ter até 6 metros de cada lado e tem suas barras com espessuras de 1,2 cm de diâmetro. Cada barra se distancia uma da outra a uma distância de 1,2 cm. Uma prisão no formato de uma caixa pode ter até 3 metros em cada lado, criando uma barreira sólida que impede que qualquer matéria passe através dela, bloqueando qualquer magia lançado de dentro ou de fora. Quando você lança esta magia, qualquer criatura que esteja completamente dentro da área da prisão, fica confinada. Criaturas que fiquem apenas parcialmente na área ou que sejam grandes demais para caberem completamente dentro da prisão, são empurradas para fora da prisão a partir do centro da área, até que estejam completamente fora dela. Uma criatura dentro da prisão não pode deixá-la por meios não mágicos. Se a criatura usar teleporte ou outro meio de viagem extraplanar para deixar a prisão, ela primeiro deve fazer um TR de Carisma. Se passar, a criatura pode usar a respectiva magia lançada para deixar a prisão. Se falhar, a criatura não pode sair da prisão e perde o uso da magia ou seu efeito. A prisão também se estende dentro do Plano Etéreo, bloqueando viagens etéreas. Esta magia não pode ser dissipada por dissipar magia.

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.

ESPADA DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S SWORD]

7º Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M
(uma miniatura de uma espada de platina com o cabo e empunhadura de zinco e cobre, num
valor de 250 po) Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Você cria uma espada de força, de formato plano que paira dentro do alcance da magia e dura até o fim da magia.

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 você quando você lançar a magia.*

MAGNÍFICA MANSÃO DE MORDENKAINEN [MORDENKAINEN'S MAGNIFICENT MANSION]

7ª Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 90 metros Componentes: V, G, M (um portal em miniatura talhado em marfim, um pedaço de mármore polido e uma pequena colher de prata, cada item deve custar ao menos 5 po) Duração: 24 horas

Você invoca uma moradia extradimensional dentro do alcance da magia, que dura até o término da magia, bem como escolhe onde a entrada fica localizada. A entrada cintila com uma luz suave e possui 1,5 metros de largura por 3 metros de altura. Você e qualquer criatura à sua escolha quando lançar a magia, podem entrar na moradia extradimensional, durante o tempo em que o portal fica aberto. Você pode abrir ou fechar o portal extradimensional se estiver a até 9 metros dele. Enquanto fechado, o portal é invisível. Após o portal há uma magnífica sala de estar, com inúmeros cômodos adiante. A atmosfera é limpa, fresca e aquecida. Você pode criar a planta do ambiente como quiser, mas o espaço não pode exceder o equivalente a 50 cubos, com cada cubo medindo 3 metros de cada lado. O lugar é mobilhado e decorado à sua escolha. Também contém comida suficiente para servir um banquete para até 100 pessoas. Um grupo de 100 servos semitransparentes recepciona a todos que ali entrarem. Você decide a aparência destes servos, bem como seu vestuário. Eles são completamente obedientes às suas ordens. Cada servo pode executar qualquer tarefa que um humano normal poderia executar, mas eles não podem atacar ou fazer qualquer tipo de ação que possa diretamente ferir outra criatura. Estes servos podem buscar coisas, limpar, consertar, dobrar roupas, acender luzes, servir comida, vinho e assim por diante. Os servos também podem ir para qualquer lugar na mansão, mas não podem deixá-la. Móveis e outros objetos criados pela magia se dissipam em fumaça se removidos da mansão. Quando a magia encerra, quaisquer criaturas dentro do espaço extradimensional são expelidas no espaço aberto mais próximo da entrada.

MIRAGEM ARCANA [MIRAGE ARCANE]

7ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 10 minutos. Alcance: Até à vista Componentes: V, G Duração: 10 dias

Você faz um terreno em uma área de um quadrado de até 1,6 km de lado aparentar, cheirar, soar e mesmo ser sentido como sendo outro tipo de terreno. No entanto, o molde geral do terreno permanece o mesmo. Sendo assim, campos abertos ou estradas podem ser alterados para se assemelharem a um pântano, colina, fenda ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser alterada para um prado verdejante, um precipício para uma suave inclinação, ou uma área rochosa parecer com uma ampla e macia estrada. Similarmente, você pode alterar a aparência de estruturas ou adicioná-las onde elas não se fazem presentes. Esta magia não disfarça, cancela ou adiciona criaturas. A ilusão inclui elementos audíveis, visuais, táteis e olfativos, logo, pode tornar um chão limpo em um terreno difícil (ou vice-versa) ou de algum outro modo impedir o movimento através da área. Qualquer detalhe de um terreno ilusório (como uma pedra ou um graveto) que for removido da área da magia, desaparece imediatamente. Criaturas com visão verdadeira podem ver a forma verdadeira do terreno através da ilusão, contudo, todos os outros elementos da ilusão permanecem. Então, enquanto a criatura estiver alerta a respeito da presença da ilusão, a mesma ainda pode interagir com a ilusão fisicamente.

PROJETAR IMAGEM [PROJECT IMAGE]

7ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 800 km Componentes: V, G, M (uma pequena réplica de você feita de materiais que valham ao menos 5 po) Duração: Concentração, até 1 dia

Você cria uma cópia ilusória de si mesmo que permanece pela duração da magia. A cópia pode aparecer em qualquer lugar desocupado, que você já viu anteriormente, não importando se há obstáculos. A ilusão parece e fala como você, mas é intangível. Ase a ilusão sofre qualquer dano, ela desaparece e a magia encerra. Você pode usar sua ação para mover esta ilusão até duas vezes o seu deslocamento, e fazer gestos, falar e possuir o comportamento que você desejar. Ela imita você perfeitamente. Você pode ver e ouvir através de sua cópia ilusória, como se estivesse no mesmo espaço. Em seus turnos, como uma ação bônus, você pode trocar os sentidos usando os da cópia ilusória ou os seus próprios. Enquanto estiver usando os sentidos da cópia ilusória, você está cego e surdo, ignorando completamente o seu redor. Interação física com a imagem revela que se trata de uma ilusão, já que coisas podem passar através dela. Uma criatura que use sua ação para examinar a imagem pode determinar que se trata de uma ilusão, passando em teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se deste modo uma criatura discernir que se trata de uma ilusão, a criatura pode ver através dela e qualquer barulho feito pela ilusão soa vazia e irreal para a criatura.

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.

REFUGIAR ITENS [SEQUESTER]

7º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (uma mistura de pós composta de diamante, esmeralda, rubi e safira, que valha ao menos 5.000 po, a qual é consumida pela magia) Duração: Até ser dissipada

Através desta magia, uma criatura voluntária ou um objeto pode ser seguramente escondido, protegido contra meios de detecção enquanto a magia durar. Quando você lança esta magia e toca o alvo, o alvo se torna invisível e não pode ser alvo de uma magia de adivinhação, nem ser percebido através de sensores de vidência criados por magias de adivinhação. Se o alvo for uma criatura, ela cai em um estado de animação suspensa. O tempo para de correr para ela e ela não envelhece. Você pode impor uma condição para que a magia se encerre prematuramente. A condição pode ser qualquer coisa que você escolher, mas ela deve acontecer ou ser visível a pelo menos 1,6 km do alvo. Exemplos incluem "depois de 1.000 anos" ou "quando o Tarrasque despertar." Esta magia também se encerra se o alvo sofrer qualquer tipo de dano.

REVERTER GRAVIDADE [REVERSE GRAVITY]

7º Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 30 metros Componentes: V, G, M (um ímã 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.

SÍMBOLO [SYMBOL]

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

Duração: Até ser dissipada ou ativado

Quando você lança esta magia, você inscreve um perigoso símbolo sobre uma superfície (como uma seção de um andar, uma parede ou mesa) ou em um objeto que possa ser fechado para ocultar o símbolo (como um livro, um pergaminho ou baú de tesouro). Se você escolher uma superfície, o símbolo pode cobrir uma área não maior do que 3 metros de diâmetro. Se escolher um objeto, este objeto deve permanecer no lugar. Se o objeto for movido para mais de 3 metros do local onde você lançou a magia, o símbolo é quebrado e a magia se encerra sem ser ativada. O símbolo é quase invisível, requerendo um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias para encontrá-lo. Você decide qual gatilho ativa o símbolo quando lança a magia. Para símbolos inscritos sobre superfícies, os gatilhos mais comuns incluem tocar ou pisar no símbolo, remover um objeto que esteja por cima dele, se aproximar a certa distância dele ou manipular o objeto que o tenha. Para símbolos inscritos em um objeto, os gatilhos mais comuns são abrir o objeto, se aproximar a certa distância ou ver ou ler o símbolo. Você pode refinar ainda mais o gatilho para que esta magia seja ativada apenas sob certas circunstâncias ou de acordo com as características físicas da criatura (como altura ou peso), ou tipo físico (por exemplo, uma proteção pode ser feita apenas para afetar bruxas ou metamorfos). Você também pode especificar criaturas que não ativam o símbolo, como os que dizem alguma senha. Quando você inscreve o símbolo, você escolhe uma das opções abaixo para seu efeito. Uma vez ativado, o símbolo resplandece, preenchendo um raio esférico de 18 metros com penumbra por 10 minutos. Depois deste tempo a magia encerra. Cada criatura na esfera, no momento em que o símbolo é ativado, se torna alvo do efeito, bem como uma criatura que entrar na área da esfera pela primeira vez no turno dela ou terminar o turno na área.

Morte: Cada alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo sofre 10d10 de dano necrótico, ou metade se passar. Discórdia: Cada alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo questiona e discute com outra criatura por 1 minuto. Durante este tempo, ele é incapaz de comunicar-se efetivamente e tem desvantagem em todas as jogadas de ataque e testes de atributos.

Medo: Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo fica assustado por 1 minuto.

Enquanto assustado, o alvo derruba qualquer coisa que estiver segurando e deve se mover ao menos 9 metros para longe do símbolo em cada turno, se assim ele puder. Desespero: Cada alvo deve fazer um TR de Carisma. Se falhar, o alvo é sobrecarregado com desespero por 1 minuto.

Durante este tempo o alvo não pode atacar ou definir como alvo nenhuma criatura com qualquer habilidade que cause dano, magias ou outros efeitos. Insanidade: Cada alvo deve fazer um TR de Inteligência. Se falhar, o alvo fica insano por 1 minuto. Uma criatura insana não pode realizar ações, não pode entender o que outras criaturas dizem, não pode ler e apenas balbucia palavras sem nexos. O mestre controla os movimentos da criatura, a qual anda irregularmente. Dor: Cada

alvo deve fazer um TR de Constituição e se falhar, se torna incapacitado devido a uma dor insuportável, que dura por 1 minuto. Sono: Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, cai inconsciente por 10 minutos. Uma criatura desperta se sofrer dano ou se alguém usar uma ação para chacoalhá-la ou esbofeteá-la. Paralisia: Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, fica paralisada por um minuto.

SIMULACRO [SIMULACRUM]

7º Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 12 horas. Alcance: Toque Componentes: V, G, M (neve ou gelo em quantidade suficiente para fazer uma cópia de tamanho real da criatura duplicada; algum cabelo, pedaço de unha ou outro pedaço do corpo da criatura posto dentro da neve ou do gelo; e pó de rubi que valha ao menos 1.500 po, aspergido sobre a duplicata e consumido pela magia) Duração: Até ser dissipada Você molda uma duplicata ilusória de uma besta ou humanoide que estiver dentro do alcance da magia por toda a duração da magia. A duplicata é uma criatura, parcialmente real e é formada a partir do gelo ou da neve, e pode realizar ações e ser de todo modo afetada como uma criatura normal. Ela aparenta ser igual ao original, mas possui metade dos pontos de vida máximos da criatura e é criada sem nenhum equipamento. Para outros fins, a ilusão usa todas as estatísticas de criatura duplicada. O simulacro é um aliado seu e de criaturas que você designar. Ele obedece aos comandos falados por você, se movendo e agindo conforme o seu desejo, com sua própria ação em seu turno de combate. O simulacro não possui a habilidade para aprender ou se tornar mais poderoso, logo nuncadeve-se aumentar seu nível ou outras habilidades, e não pode recuperar espaços de magia gastos. Se o simulacro for ferido, você pode repará-lo em um laboratório alquímico, usando ervas raras e minerais que valham ao menos 100 po por ponto de vida recuperado. O simulacro dura até cair a 0 pontos de vida, neste ponto, ele é revertido à neve e derrete instantaneamente. Se você lançar esta magia novamente, qualquer duplicata correntemente ativa que você tenha criado com esta magia, é instantementedestruída.

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 teleporte. 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 teleporte, cujas inscrições de ativação você conheça. "Objeto Associado" significa que você possui um objeto retirado do local de destino do teleporte há pelo menos 6 meses, como um livro da biblioteca de um mago, roupa de cama de uma suíte real, ou um pedaço de mármore de uma tumba secreta de um lich. "Muito Familiar" é um lugar em que 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 teleporte. 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).

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 emparticular) Duração: Instantâneo

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

8º NÍVEL

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.

ANTIPATIA/SIMPATIA [ANTIPATHY/SYMPATHY]

8ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: 18 metros Componentes: V, G, M (um pedaço de alume de potássio encharcado em vinagre para o efeito de antipatia ou uma gota de mel para o efeito de simpatia) Duração: 10 dias

Esta magia atrai ou repele criaturas à sua escolha. Você escolhe dentro do alcance da magia, uma criatura ou objeto de tamanho Enorme ou menor, ou uma área que não seja maior do que um cubo de 60 metros. Então você especifica um tipo de criatura inteligente, como dragões vermelhos, goblins ou vampiros. Você aplica sobre o alvo uma aura que atrai ou repele especificamente o tipo de criatura escolhida, enquanto durar a magia. Você escolhe simpatia ou antipatia como efeito da aura. **Antipatia:** O encantamento faz com que as criaturas do tipo escolhido por você sintam uma necessidade de deixar a área e se afastar do alvo. Quando tal criatura puder ver o alvo ou se aproximar dele a uma distância de até 18 metros, a criatura deve passar em um TR de Sabedoria ou fica assustada. A criatura permanece assustada enquanto puder ver o alvo ou enquanto se mantiver a até 18 metros ou menos do alvo. Enquanto estiver assustada pelo alvo, a criatura usa seu movimento para se deslocar para o ponto seguro mais próximo do qual ela já não possa mais ver o alvo. Se a criatura se mover a mais do que 18 metros do alvo e não puder mais vê-lo, a criatura não mais estará assustada, mas a criatura ficará novamente assustada se retomar a visão sobre o alvo ou se se aproximar novamente a até 18 metros ou menos do alvo. **Simpatia:** O encantamento faz com que o tipo específico de criatura escolhida sinta uma intensa necessidade de se aproximar do alvo a no mínimo 18 metros de distância ou de um modo que possa vê-lo. Quando tal criatura ver o alvo ou se aproximar dele a no mínimo 18 metros de distância, a criatura deve ter um sucesso em um TR de Sabedoria ou usará o movimento em cada um de seus turnos para entrar na área ou se mover para alcançar o alvo. Quando a criatura assim o fizer, ela não poderá voluntariamente se afastar do alvo. Se o alvo ferir ou de alguma maneira machucar a criatura, a criatura afetada pode fazer um TR de Sabedoria para cancelar o efeito, como descrito acima. **Encerrando o Efeito:** Se uma criatura afetada encerra seu turno e não estiver dentro dos 18 metros de alcance do alvo ou não puder vê-lo, a criatura faz um TR de Sabedoria. Se passar, a criatura não está mais afetada pelo alvo e reconhece a sensação de atração ou repugnância como sendo mágica. Além disso, uma criatura afetada por esta magia, pode fazer outro TR de Sabedoria a cada 24 horas enquanto a magia persistir. Uma criatura que passar no TR contra este efeito fica imune ao mesmo por 1 minuto, depois deste tempo ela pode ser afetada novamente.

APRISIONAR ALMA [TRAP THE SOUL]

8º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 15 metros Componentes: V, G, M (uma pedra preciosa no valor de no mínimo 1.000 po para cada Dado de Vida da criatura alvo) Duração: Permanente

Escolha uma criatura que você possa ver, no alcance da magia. O alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, você aprisiona a alma do alvo dentro da pedra preciosa. Enquanto a alma do alvo está aprisionada, o corpo do alvo e os equipamentos que carrega, deixa de existir. A gema aprisiona o alvo indefinidamente até a pedra preciosa ser quebrada. Uma vez quebrada, a pedra preciosa libera o corpo e a alma do alvo no local desocupado mais próximo de onde a magia foi lançada, com todos os equipamentos que o alvo estava carregando, no momento em que teve sua alma aprisionada. Você, e somente você, pode se comunicar telepaticamente com a alma aprisionada. Outras criaturas que inspecionam a pedra preciosa veem uma minúscula figura dentro dela. Se você falar o nome verdadeiro do alvo quando lança esta magia, o alvo possui desvantagem no TR.

CAMPO DE ANTIMAGIA [ANTIMAGICFIELD]

8ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Você (um raio de 3 metros) Componentes: V, G, M (uma pequena tira de um manto branco) Duração: Concentração, dura até 1 hora.

Uma esfera invisível de anti magia de um raio de 3 metros envolve você. Esta área é separada da energia mágica que permeia o universo. Nesta esfera, magias não podem ser lançadas, criaturas invocadas desaparecem e mesmo itens mágicos se tornam mundanos. Até o final da magia, a esfera se move junto com você, sempre centrada em você. Magias e outros efeitos mágicos, exceto aqueles criados por um artefato ou uma divindade, são suprimidos pela esfera e não podem sobressair dentro dela. Um espaço de magia gasto para lançar uma magia suprimida é consumido. Enquanto um efeito estiver suprimido ele não funciona, mas o tempo gasto durante a supressão é debitado de sua duração. **Alvos Afetados:** Magias e outros efeitos mágicos, como mísseis mágicos e enfeitiçar pessoas que tenham como alvo uma criatura ou um objeto dentro da esfera não surtem efeito contra o respectivo alvo. **Áreas de Magia:** A área de outra magia ou de outro efeito mágico, como uma bola de fogo, não pode se estender para dentro da esfera. Se a esfera sobrepor uma área de magia, a parte da área que for coberta pela esfera será suprimida. Por exemplo, as chamas criadas por uma muralha de fogo são suprimidas pela esfera, criando uma lacuna na parede se a sobreposição for larga o suficiente. **Magias:** Qualquer magia ativa ou outro efeito mágico em uma criatura ou objeto que estiver dentro da esfera é suprimido enquanto estiver dentro da mesma. **Itens Mágicos:** As propriedades e poderes dos itens mágicos são suprimidos dentro da esfera. Por exemplo, uma espada longa +1 dentro da esfera funciona como uma espada longa não mágica. Os poderes e propriedades de uma arma mágica são suprimidos se usados contra um alvo dentro da esfera ou se empunhada por um atacante dentro da esfera. Se uma arma mágica ou uma munição mágica deixa a esfera por completo (por exemplo, se você atirar uma flecha mágica ou arremessar uma lança mágica em um alvo fora da esfera) a magia deixa de ser suprimida tão logo saia da esfera. **Travessia Mágica:** Teleporte e viagem planar não funcionam na esfera, se a esfera for ou o ponto de partida ou o destino para tal travessia mágica. Um portal para outra localização, mundo ou plano de existência, também como uma abertura para um espaço extra dimensional como o criado pela magia truque de corda temporariamente se fecha enquanto estiver dentro da esfera. **Criaturas e Objetos:** Uma criatura ou objeto invocado ou criado por magia, temporariamente desaparece enquanto dentro da esfera, bem como uma criatura instantaneamente reaparece uma vez que o espaço ocupado pela criatura não mais esteja dentro da esfera. **Dissipar Magia:** Magias e efeitos mágicos como dissipar magia não possui efeito dentro da esfera, como também uma esfera criada por outro campo de antimagia não anula uma a outra.

CLONE [CLONE]

8ª Nível Necromancia Tempo para lançar magia: 1 hora Alcance: Toque Componentes: V, G (um diamante que valha ao menos 1.000 po e pelo menos o equivalente a um cubo de 2,5 cm da carne da criatura que se deseje clonar, consumidos pela magia, e um recipiente digno que valha ao menos 2.000 po e que possua uma tampa que possa ser selada e seja grande o bastante para conter uma criatura de tamanho Médio, como uma urna grande, um caixão, um a cisterna repleta de lama ou um recipiente de cristal repleto de água salgada) Duração: Instantâneo

Esta magia desenvolve uma cópia inerte de uma criatura existente como uma garantia contra a morte. Este clone se forma dentro de um recipiente de tamanho e escala equivalente a receber o clone, e se desenvolve ao seu tamanho máximo e maturidade depois de 120 dias. Você também pode optar que o clone seja uma versão mais jovem da mesma criatura. O clone permanece inerte e possui uma duração indefinida, enquanto seu recipiente permanecer intacto. Em qualquer momento depois que o clone atingir sua maturidade, se a criatura original morrer, sua alma se transfere para o clone, presumindo que sua alma esteja livre e voluntária para retornar. O clone é fisicamente idêntico ao original e possui a mesma personalidade, memórias e habilidades, mas nenhum dos seus equipamentos originais. Os restos físicos da criatura original, se ainda existirem, tornam-se inertes e não podem ser posteriormente restaurados à vida, caso a alma da criatura esteja em outro lugar.

CONTROLAR O CLIMA [CONTROL WEATHER]

8ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 10 minutos. Alcance: Você (raio de 8 km)

Componentes: V, G, M (incenso aceso e punhados de terra e madeira, misturados em água) Duração:

Concentração, dura até 8 horas

Você toma controle do clima a até 8 km de distância de você enquanto a magia durar. Você deve estar em campo aberto para lançar esta magia. Mover-se para um local onde você não possua uma visão clara do céu encerrará prematuramente a magia. Quando você lança a magia, você muda as condições atuais do clima determinado pelo Mestre, baseado na estação do ano e condições climáticas atuais. Você pode mudar a condição climática, a temperatura e o vento. Leva-se 1d4 x 10 minutos para a nova condição fazer efeito. Uma vez feita, você pode mudar as condições novamente. Quando a magia terminar, o clima gradativamente volta ao normal. Quando você mudar as condições climáticas, encontre uma condição atual na tabela seguinte e altere o estágio em um, para cima ou para baixo. Quando você modificar o vento, ele pode mudar sua direção.

Precipitação	
Estágio	Condição
1	Limpo
2	Poucas Nuvens
3	Nublado ou Neblina
4	Chuva, granizo ou neve
5	Chuva torrencial, granizo conduzido ou nevasca

Temperatura	
Estágio	Condição
1	Calor insuportável
2	Quente
3	Mormaço
4	Ambiente
5	Frio
6	Frio Ártico

Vento	
Estágio	Condição
1	Calmo
2	Vento Moderado
3	Vento Forte
4	Ventania
5	Tempestade

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 aos 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.

ENFRAQUECER O INTELLECTO [FEEBLE MIND]

8ª Nível Encantamento Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 45 metros Componentes: V, G, M (um punhado de barro, cristal, vidro ou esferas minerais) Duração: Instantâneo

Escolha uma criatura dentro do alcance da magia que você possa ver. Você explode a mente da criatura, tentando quebrar seu intelecto e personalidade. O alvo sofre 4d6 de dano psíquico e deve fazer um TR de Inteligência. Se falhar, o valor de atributo da Inteligência e do Carisma da criatura caem para 1. A criatura não pode lançar magias, ativar itens mágicos, entender idiomas ou se comunicar sob qualquer meio inteligível. A criatura pode, no entanto, identificar seus aliados, segui-los e mesmo protegê-los. No final de cada 300 dias, a criatura pode repetir o TR contra esta magia. Se passar, a magia se encerra. A magia também pode ser encerrada por restauração maior, cura completa ou desejo.

EXPLOÇÃO 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.

LABIRINTO [MAZE]

8º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 10 minutos.

Você bane uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia para um semiplano em forma de labirinto. O alvo permanece no labirinto enquanto durar a magia, ou até escapar. O alvo pode usar suas ações para tentar escapar. Durante a tentativa, ele deve fazer um teste de Inteligência CD 20. Se passar, o alvo escapa e a magia é encerrada (um minotauro ou um demônio goristro passam automaticamente). Quando a magia termina, o alvo reaparece no mesmo espaço que ele ou ela deixou anteriormente. Se o espaço estiver ocupado, o alvo aparece no espaço desocupado mais próximo.

LIMPAR A MENTE [MIND BLANK]

8º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Toque Componentes: V, G

Duração: 24 horas

Até o término da magia, uma criatura voluntária que você toca fica imune ao dano psíquico, qualquer efeito que possa afetar suas emoções ou ler seus pensamentos, magias de adivinhação e à condição encantado. A magia chega a frustrar até mesmo a magia desejo e magias ou efeitos de similar poder, usados para afetar a mente do alvo ou para conseguir informações sobre o alvo.

NUVEM INCENDIÁRIA [INCENDIARY CLOUD]

8º 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.

SEMIPLANO [DEMIPLANE]

8º Nível Conjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 18 metros Componentes: G

Duração: 1 hora

Você cria uma porta sombria em uma superfície sólida e plana que você possa ver, dentro do alcance da magia. A porta é grande o bastante para permitir que criaturas de tamanho Médio passem através dela facilmente. Quando aberta, a porta leva a um semiplano que aparenta ser uma sala vazia com 9 metros para cada direção, feita de madeira ou pedra. Quando a magia se encerra, a porta some, e qualquer criatura ou objeto ainda dentro do semiplano permanece presa ali, já que a porta também desaparece do outro lado. Cada vez que você lançar esta magia, você pode criar um novo semiplano, ou criar uma porta sombria conectada a um semiplano que você tenha criado em um lançamento anterior da magia. Adicionalmente, se você conhece a natureza e o conteúdo de um semiplano criado pelo lançamento desta magia por outra criatura, você pode criar uma porta sombria que se conecte a este semiplano em particular.

TELEPATIA [TELEPATHY]

8ª Nível Evocação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Ilimitado

Componentes: V, G, M (um par de anéis de prata conectados) Duração: 24 horas

Você cria um elo telepático entre você e uma criatura amigável, a qual você esteja familiarizado. A criatura pode estar em qualquer lugar do mesmo plano de existência que você. A magia termina se você ou o alvo não mais estiverem no mesmo plano. Até o término da magia, você e o alvo podem instantaneamente compartilhar palavras, imagens, sons e outras mensagens sensoriais, um com o outro, através do elo, e o alvo o reconhece como sendo a criatura responsável pela comunicação. Esta magia funciona sobre uma criatura com Inteligência de valor ao menos 1, para que ela possa entender o que as palavras você quer dizer e estar no escopo de qualquer mensagem sensorial que você lhe enviar.

9º NÍVEL

ALTERAR FORMA [SHAPECHANGE]

9ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: Você Componentes: V, G, M (um diadema de jade que valha ao menos 1.500 po, o qual você precisa pôr na cabeça antes de lançar a magia)

Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você assume a forma de uma criatura diferente pela duração da magia. A nova forma pode ser de qualquer criatura com um nível de desafio igual ou menor que o seu nível. A criatura não pode ser um morto-vivo ou um construto, e você deve ter visto o tipo de criatura ao menos uma vez. Você se transforma em uma forma proporcional da criatura, sem qualquer nível de classe ou traço da criatura. As suas estatísticas de jogo são substituídas pelas estatísticas da criatura escolhida, embora você mantenha sua tendência e valores de atributos de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você também mantém todas as suas perícias e proficiências de teste de resistência, além de ganhar os da criatura. Ser a criatura tiver a mesma proficiência que você e o bônus listado em suas estatísticas for maior que o seu, você deve usar o bônus da criatura. Você não pode usar nenhuma ação lendária ou ações de covil da nova forma. Você assume os pontos de vida da nova forma. Quando revertido para sua forma normal, você 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 sua forma original. Desde que o dano excedido também não subtraia os pontos de vida da forma original para 0, você não cai inconsciente. Você retém o benefício de qualquer talento de sua classe, raça ou outra fonte e pode fazer uso dele, considerando que a nova forma seja fisicamente capaz de fazê-lo. Você não pode usar nenhum sentido especial que possua (visão no escuro, por exemplo) a menos que a nova forma também possua o sentido. Você pode falar apenas se a criatura também puder falar. Quando você se transforma, você escolhe se seus equipamentos caem ao chão, se fundem à nova forma ou fica vestido e equipado com eles. Equipamentos vestidos tem sua função normal. O Mestre determina se a nova forma tem meios práticos de vestir o equipamento, baseando-se no formato e tamanho da criatura. O seu equipamento não pode se moldar ou alterar seu tamanho para atender à sua nova forma, e qualquer equipamento que não se comportar à nova forma, deve ser jogado ao chão ou fundido à nova forma. Equipamentos fundidos não têm efeitos. Durante a duração desta magia, você pode usar sua ação para assumir uma forma diferente, seguindo as mesmas regras e restrições para a forma original, com uma exceção: se a nova forma possui mais pontos de vida que os pontos de vida atuais da forma atual, eles permanecem no mesmo valor.

APRISIONAMENTO [IMPRISONMENT]

9ª Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (a forma do alvo esculpida em uma estátua ou desenhada em um velino, e um componente especial que varia de acordo com a versão da magia que você escolher, que valha ao menos 500 po por dado de vida do alvo) Duração: Até ser cancelada

Você cria uma limitação mágica que prende uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. O alvo precisa passar em um TR de Sabedoria ou ficará encarcerado pela magia. Se ele passar, o alvo fica imune ao efeito da magia, caso ela seja lançada novamente sobre ele. Enquanto estiver afetado por esta magia, o alvo não precisa respirar, comer ou beber, bem como não envelhece. Magias de adivinhação não podem localizar ou perceber o alvo. Quando você lançar a magia, escolha uma das seguintes formas de aprisionamento. Enterro: O alvo é sepultado nas profundezas da terra em uma esfera mágica, larga o suficiente para contê-lo. Nada pode passar através da esfera e nenhuma criatura pode teleportar ou usar viagem planar para entrar ou sair dela. O componente especial desta versão da magia é um pequeno orbe de mithril. Encadeamento: Pesadas correntes, firmemente enraizadas no chão, prendem o alvo no lugar. O alvo está contido até o término da magia e não pode se mover e nem ser movido por quaisquer meios até que a magia acabe. O componente especial desta versão da magia é uma fina corrente de metal precioso. Prisão Coberta: A magia transporta o alvo para dentro de um semiplano que é protegido contra teleporte e viagem planar. O semiplano pode ser um labirinto, uma jaula, uma torre ou qualquer estrutura similar à sua escolha. O componente especial desta versão da magia é uma réplica em miniatura da prisão feita de jade. Cárcere Mínimo: O alvo encolhe até uma altura de 2,5 cm e fica aprisionado dentro de uma gema ou objeto similar. Luz pode passar através da gema normalmente (permitindo o alvo ver o que está fora e a outras criaturas ver o que está dentro), mas nada mais pode passar através da gema, seja por meio de teleporte ou viagem planar. A gema não pode ser cortada ou quebrada enquanto o efeito da magia permanecer. O componente especial desta versão da magia é uma grande gema transparente, como o coríndon, o diamante ou o rubi. Torpor: O alvo cai em sono e não pode ser acordado. O componente especial desta versão da magia consiste de raras ervas soporíferas. Encerrando a Magia: Durante o lançamento da magia, em qualquer uma de suas versões, você pode especificar uma condição que irá causar o término da magia e libertar o alvo. A condição pode ser tão específica, quanto pode ser elaborada à sua escolha, mas o Mestre deve concordar que a condição seja razoável e que haja a possibilidade de que ela venha a acontecer. A condição pode ser baseada no nome, identidade ou mesmo divindade da criatura, caso contrário, deve ser baseada em ações observáveis ou qualidades e não baseada em coisas intangíveis, tal como nível, pontos de vida ou classe. A magia dissipar magia pode ser usada para terminar a magia apenas se ela for lançando como magia de 9º nível, tendo como alvo ou a prisão ou o componente usado para criá-la. Você só pode usar um componente especial e particular para criar somente uma prisão por vez. Ou seja, se você lançar a magia de novo usando do mesmo componente, o alvo do primeiro lançamento é libertado imediatamente.

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]

9ª 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.

ENCARNAÇÃO FANTASMAGÓRICA [WEIRD]

9ª Nível Ilusão Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 36 metros Componentes: V, G Duração: Concentração, dura até 1 minuto

Extraíndo dos mais profundos temores de um grupo de criaturas, você cria ilusórias criaturas em suas mentes, visíveis apenas para os alvos. Cada criatura em um raio esférico de 9 metros, centrado em um ponto à sua escolha, dentro do alcance da magia, deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura fica amedrontada enquanto durar a magia. A ilusão evoca os maiores temores da criatura, manifestando seus piores pesadelos e ameaças implacáveis. No começo de cada turno da criatura assustada, ela deve fazer TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura sofre 4d10 de dano psíquico. Se passar, a magia termina para aquela criatura.

METAMORFOSE VERDADEIRA [TRUE POLYMORPH]

9ª Nível Transmutação Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 9 metros Componentes: V, G, M (uma gota de mercúrio, uma boa quantidade de goma arábica e um punhado de fumaça)

Duração: Concentração, dura até 1 hora

Você escolhe uma criatura ou um objeto não mágico que possa ver, dentro do alcance da magia. Você transforma a criatura em uma criatura diferente, uma criatura em um objeto ou um objeto em uma criatura (o objeto não pode estar sendo vestido ou carregado por outra criatura). A transformação permanece enquanto durar a magia ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. Se você se concentrar na magia durante toda sua duração, a transformação se torna permanente. Metamorfose não são afetados por esta magia. Uma criatura não amigável pode fazer um TR de Sabedoria, se passar, não é afetada por esta magia. Criatura em Criatura: Se você transformar uma criatura em outro tipo de criatura, a nova forma pode ser qualquer tipo escolhido por você com um nível de desafio que seja igual ou menor que o do alvo (ou nível de classe, se o alvo não possuir nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seus atributos mentais, são substituídas pelas estatísticas da nova forma. O alvo permanece com sua tendência e personalidade. O alvo assume os pontos de vida da nova forma. Quando 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. Objeto em Criatura: Você pode transformar um objeto em uma criatura, tão logo o tamanho da criatura não seja maior que o do objeto, e o nível de desafio seja 9 ou menor. A criatura é sua aliada e de seus companheiros. Ela age no seu turno. Você decide que ações ela vai tomar e como ela irá se mover. O Mestre possui as estatísticas da criatura e resolve sobre todas as suas ações e movimento. Se a magia se tornar permanente, você não mais possui controle sobre a criatura. Ela pode permanecer sendo aliada, dependendo de como você a tenha tratado. Criatura em Objeto: Se você transformar uma criatura em um objeto, ele também transforma o que ela estiver vestindo ou carregando dentro da mesma forma. As estatísticas da criatura se tornam a do objeto e a criatura não tem memória sobre o tempo passado nesta forma após a magia se encerrar, e ela retornar para sua forma normal.

MURALHA PRISMÁTICA [PRISMATICWALL]

9º Nível Abjuração Tempo para lançar magia: 1 ação. Alcance: 18 metros Componentes: V, G Duração: 10 minutos

Um plano de luzes brilhantes e multicoloridas formam uma parede vertical opaca, com 27 metros de comprimento, 9 metros de altura e 2,5 cm de espessura – centrada em um ponto que você possa ver, dentro do alcance da magia. Alternativamente, você pode moldar a parede na forma de uma esfera de até 9 metros de diâmetro, centrada em um ponto escolhido dentro do alcance da magia. A parede permanece no lugar enquanto a magia durar. Se você posiciona a parede para que ela passe por um lugar ocupado por uma criatura, a magia falha, e a sua ação, bem como a magia, são desperdiçadas. A parede emana luz em um alcance de 30 metros, emanando penumbra a uma distância adicional demais 30 metros. Você e as criaturas que você tenha designado na hora em que lançou a magia, podem passar pela parede e ficar próximo a ela sem sofrer nenhum efeito ou dano. Se outra criatura que possa ver a parede se mover para até 6 metros dela, ou começar seu turno sob a mesma distância ou mais próximo, a criatura deve passar em um TR de Constituição ou ficará cega por 1 minuto. A parede consiste de sete camadas, cada uma com uma diferente coloração. Quando uma criatura tenta entrar ou atravessar a parede, ela o faz em uma camada de cada vez através de todas as camadas da parede. À medida que ela passa ou atravessa através de cada camada, a criatura deve passar em um TR de Destreza ou será afetada pela propriedade da camada como descrito abaixo. A parede pode ser destruída, em uma camada por vez, na ordem do vermelho até o violeta, pelos meios específicos para cada camada. Uma vez que uma camada é destruída, ela assim permanece pela duração da magia. Um cajado do cancelamento destrói uma muralha prismática, mas um campo de antimagia não surte efeito sobre ela. **1. Vermelho:** A criatura sofre 10d6 de dano flamejante se falhar no TR, ou metade se passar. Enquanto esta camada estiver no lugar, ataques não mágicos à distância não podem atravessar a parede. A camada pode ser destruída causando ao menos 25 pontos de dano congelante sobre ela. **2. Laranja:** A criatura sofre 10d6 de dano ácidos e falhar no TR, ou metade se passar. Enquanto esta camada estiver no lugar, ataques mágicos à distância não podem atravessar a parede. A camada pode ser destruída por um vento forte. **3. Amarelo:** A criatura sofre 10d6 de dano elétrico se falhar no TR, ou metade se passar. A camada pode ser destruída causando ao menos 60 pontos de dano de força sobre ela. **4. Verde:** A criatura sofre 10d6 de dano venenoso se falhar no TR, ou metade se passar. A magia criar passagens ou outra magia de nível igual ou superior, que possa abrir uma passagem em uma superfície sólida, destrói a camada. **5. Azul:** A criatura sofre 10d6 de dano congelante se falhar no TR, ou metade se passar. A camada pode ser destruída causando ao menos 25 pontos de dano flamejante sobre ela. **6. Índigo:** Se falhar no TR, a criatura fica impedida. Ela então deve fazer um TR de Carisma no final de cada turno dela. Se passar três vezes, a magia se encerra, mas se falhar três vezes, ela se torna permanentemente em pedra e fica sujeita às condições de da condição petrificado. Os sucessos o as falhas não precisam ser consecutivas. Você anota os sucessos e as falhas até que o alvo acumule três resultados de um tipo. Enquanto esta camada estiver no lugar, magias não podem ser lançadas através dela. A camada é destruída por luz plena, pela magia luz do dia ou uma magia similar de igual nível ou superior. **7. Violeta:** Se falhar no TR, a criatura está cega. Ela deve fazer um TR de Sabedoria no começo do próximo turno você. Se passar, ela encerra a cegueira. Se falhar, a criatura é transportada para outro plano, à escolha do Mestre, e não mais estará cega. (Normalmente, uma criatura que estiver em um plano que não seja seu plano original, é banida para casa, enquanto outras criaturas são normalmente lançadas no Plano Astral ou Etéreo.) Esta camada é destruída pela magia dissipar magia ou magia similar de nível igual ou superior, que possa encerrar magias e efeitos mágicos.

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.

PROJEÇÃO ASTRAL [ASTRAL PROJECTION]

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

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

SEXTO SENTIDO [FORESIGHT]

***9º Nível Adivinhação Tempo para lançar magia: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, G,
M (a pena de um beija-flor) Duração: 8 horas***

Você toca uma criatura voluntária e concede a ela a habilidade de ver o futuro imediato. Enquanto durar a magia, o alvo não pode ser surpreendido e tem vantagem nas jogadas de ataque, teste de atributos e testes de resistência. Além disso, outras criaturas têm desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo enquanto a magia durar. Esta magia encerra imediatamente se você a lançar de novo antes do final de sua duração.