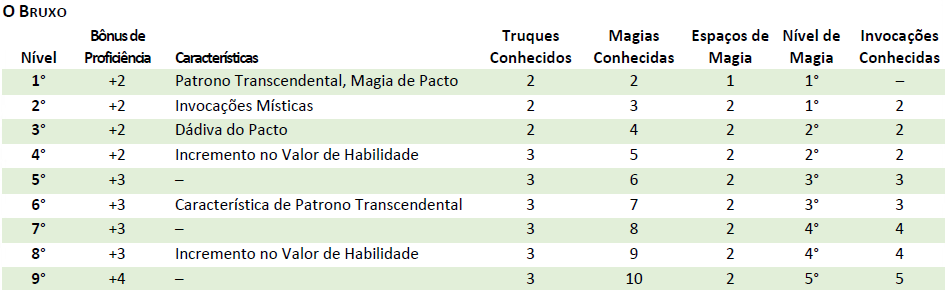
# BRUXO

## Tabela



## Construindo o personagem

### PONTOS DE VIDA

**Dado de Vida:** 1d8 por nível de bruxo

**Pontos de Vida no 1° Nível:** 8 + seu modificador de Constituição

**Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:** 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de bruxo após o 1°

### PROFICIÊNCIAS

**Armaduras:** Armaduras leves

**Armas:** Armas simples

**Ferramentas:** Nenhuma

**Testes de Resistência:** Sabedoria, Carisma

**Perícias:** Escolha duas dentre Arcanismo, Enganação, História, Intimidação, Investigação, Natureza e Religião

### EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

**(*a*) uma besta leve e 20 virotes (75 po)** (*b*) qualquer arma simples

(*a*) uma bolsa de componentes **(*b*) um foco arcano**

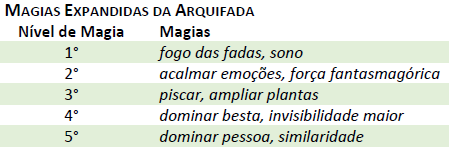
**(*a*) um pacote de estudioso (40 po)** (*b*) um pacote de explorador (10 po)

Armadura de couro (10 po), qualquer arma simples (shortbow(25 po)) e duas adagas

## 1) Patrono transcendental

### Arquifada

#### Magias expandidas



#### 1) presença feérica

A partir do 1° nível, seu patrono concede a você a habilidade de projetar a sedução e temeridade da presença da fada. Com uma ação, você pode fazer com que cada criatura num cubo de 3 metros centrado em você, faça um teste de resistência de Sabedoria com uma CD igual a de sua magia de bruxo. As criaturas que falharem no teste ficaram enfeitiçadas ou amedrontadas por você (à sua escolha) até o início do seu próximo turno.

Quando você usar essa característica, você não poderá utilizá-la novamente antes de realizar um descanso curto ou longo.

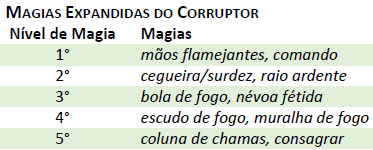
#### 6) névoa de fuga

A partir do 6° nível, você pode desaparecer em uma lufada de névoa em resposta a alguma ofensa. Quando você sofrer dano, você pode usar sua reação para ficar invisível e se teletransportar a até 18 metros para um espaço desocupado que você possa ver. Você permanece invisível até o início do seu próximo turno ou até realizar um ataque ou conjurar uma magia.

Após usar essas características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

### Corruptor

#### Magias expandidas



#### 1) bênção do obscuro

A partir do 1° nível, quando você reduzir uma criatura hostil a 0 pontos de vida, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma + seu nível de bruxo (mínimo 1).

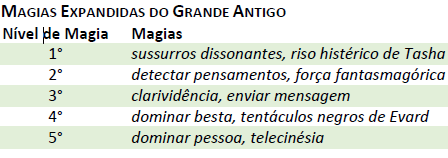
#### 6) sorte do próprio obscuro

A partir do 6° nível, você pode pedir ao seu patrono para alterar o destino em seu favor. Quando você realizar um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar essa característica para adicionar 1d10 a sua jogada. Você pode fazer isso após ver sua jogada inicial, mas antes que qualquer efeito da jogada ocorra.

Após usar essa características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

### Grande antigo

#### Magias expandidas



#### Despertar a mente

A partir do 1° nível, seu conhecimento alienígena concede a você a habilidade de tocar a mente de outras criaturas. Você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que você possa ver a até 9 metros de você. Você não precisa partilhar um idioma com a criatura para compreender suas expressões telepáticas, mas a criatura deve ser capaz de compreender pelo menos um idioma.

#### Proteção entrópica

A partir do 6° nível, você aprende a se proteger magicamente contra ataques e a transformar os ataques mal sucedidos de seus inimigos em boa sorte pra você. Quando uma criatura realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nesse jogada. Se o ataque errar você, sua próxima jogada de ataque contra essa criatura recebe vantagem se você o fizer antes do final do seu próximo turno. Após usar essas características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

# 1) Magia de Pacto (10)

## TRUQUES (NÍVEL 0) (escolher 3)

#### MÃOS MÁGICAS (Mage Hands)

*Truque de conjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: 1 minuto

Uma mão espectral flutuante aparece num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A mão permanece pela duração ou até você dissipa-la com uma ação. A mão some se estiver a mais de 9 metros de você ou se você conjurar essa magia novamente. Você pode usar sua ação para controlar a mão. Você pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, guardar ou pegar um item de um recipiente aberto ou derramar o conteúdo de um frasco. Você pode mover a mão até 9 metros a cada vez que a usa. A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 5 quilos.

#### RAJADA DE VENENO – borrifada venenosa (poison spray)

*Truque de conjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 3 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Você ergue sua mão em direção de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance e projeta um sopro de gás tóxico da sua palma. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou sofrerá 1d12 de dano de veneno. O dano dessa magia aumenta em 1d12 quando você alcança o 5° nível (2d12), 11° nível (3d12) e 17° nível (4d12).

#### RAJADA MÍSTICA (Eldritch Blast)

*Truque de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 36 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Um feixe de energia crepitante vai em direção a uma criatura dentro do alcance. Realize uma jogada de ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de energia. A magia cria mais de um feixe quando você alcança níveis elevados: dois feixes no 5° nível, três feixes no 11° nível e quatro feixes no 17° nível. Você pode direcionar os feixes para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Realize jogadas de ataque separadas para cada feixe.

## 1° nível

#### BRUXARIA – praga (hex)

*1° nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: 18 metros

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

**Duração**: Concentração, até 1 hora

Você coloca uma maldição em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, você causa 1d6 de dano necrótico extra no alvo sempre que atingi-lo com um ataque. Além disso, escolha uma habilidade quando você conjurar a magia. O alvo tem desvantagem em testes de habilidade feitos com a habilidade escolhida.

Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes da magia acabar, você pode usar uma ação bônus, em um turno subsequente, para amaldiçoar outra criatura.

Uma magia *remover maldição* conjurada no alvo acaba com a magia prematuramente.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° ou 4° nível, você poderá manter sua concentração na magia por até 8 horas. Quando você usar um espaço de magia de 5° nível ou superior, você poderá manter sua concentração na magia por até 24 horas.

#### RAIO DE BRUXA – faísca da bruxa (witch bolt)

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

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

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Um raio crepitante de energia azul é arremessado em uma criatura dentro do alcance, formando um arco elétrico contínuo entre você e o alvo. Faça um ataque à distância com magia contra a criatura. Se atingir, o alvo sofrerá 1d12 de dano elétrico e, em cada um dos seus turnos, pela duração, você pode usar sua ação para causar 1d12 de dano elétrico ao alvo, automaticamente. A magia acaba se você usar sua ação para fazer qualquer outra coisa. A magia também acaba se o alvo estiver fora do alcance da magia ou se você tiver cobertura total para ele.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano inicial aumenta em 1d12 para cada nível do espaço acima do 1°.

#### REPREENSÃO INFERNAL (Infernal Calling)

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 reação, que você faz em resposta ao sofre dano de uma criatura a até 18 metros de você e que você possa ver

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Você aponta seu dedo e a criatura que causou dano a você é, momentaneamente, envolta por chamas infernais. A criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ela sofre 2d10 de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 1°.

## 2° nível

#### REFLEXOS (mirror images)

*2° nível de ilusão*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V, S

**Duração**: 1 minuto

Três duplicatas ilusórias de você aparecem no seu espaço. Até a magia acabar, as duplicatas se movem com você e copiam as suas ações, trocando de posição, tornando impossível rastrear qual imagem é real. Você pode usar sua ação para dissipar as duplicatas ilusórias. Cada vez que uma criatura mirar você com um ataque enquanto a magia durar, role um d20 para determinar se o ataque, em vez de você, mira uma das suas duplicatas. Se você tiver três duplicatas, você deve rolar um 6 ou maior para mudar o alvo do ataque para uma duplicata. Com duas duplicatas, você deve rolar um 8 ou maior. Com uma duplicata, você deve rolar um 11 ou maior. A CA de uma duplicata é igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se um ataque atingir uma duplicata, ela é destruída. Uma duplicata só pode ser destruída por um ataque que a atinja. Ela ignora todos os outros danos e efeitos. A magia acaba quando todas as três duplicatas forem destruídas. Uma criatura não pode ser afetada por essa magia se não puder enxergar, se ela contar com outros sentidos além da visão, como percepção às cegas, ou se ela puder perceber ilusões como falsas, como com visão verdadeira.

## 3° nível

#### MEDO (fear)

*3° nível de ilusão*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Pessoal (cone de 9 metros)

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

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Você projeta uma imagem fantasmagórica dos piores medos de uma criatura. Cada criatura num cone de 9 metros, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou largara o que quer que esteja segurando e ficará amedrontada pela duração. Enquanto estiver amedrontada por essa magia, uma criatura deve usar a ação de Disparada e fugir de você pela rota mais curta disponível em cada um dos turnos dela, a não ser que não haja lugar para onde se mover. Se a criatura terminar o turno dela em um local onde ela não tenha linha de visão sua, a criatura pode realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina naquela criatura.

#### PADRÃO HIPNÓTICO (hypnotic pattern)

*3° nível de ilusão*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 36 metros

**Componentes**: S, M (uma vareta brilhante de incenso ou um frasco de cristal cheio de material fosforescente)

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Você cria um padrão retorcido de cores que se entrelaça através do ar dentro de um cubo de 9 metros, dentro do alcance. O padrão aparece por um momento depois desaparece. Cada criatura na área que ver o padrão, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a criatura fica enfeitiçada pela duração. Enquanto estiver enfeitiçada por essa magia, a criatura está incapacitada e tem deslocamento 0. A magia acaba em uma criatura afetada se ela sofrer dano ou se alguém usar uma ação para agitar a criatura para tira-la de seu estupor.

#### TOQUE VAMPÍRICO (vampiric touch)

*3° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V, S

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

O toque da sua mão coberta de sombras pode drenar a força vital dos outros para curar seus ferimentos. Realize um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura ao seu alcance. Se atingir, o alvo sofre 3d6 de dano necrótico e você recupera pontos de vida igual à metade do dano necrótico causado. Até a magia acabar, você pode realizar o ataque novamente, no seu turno, com uma ação.

E***m Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 3°.

#### VOO (fly)

*3° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S, M (uma pena da asa de qualquer pássaro)

**Duração**: Concentração, até 10 minutos

Você toca uma criatura voluntária. O alvo ganha deslocamento de voo de 18 metros, pela duração. Quando a magia acabar, o alvo cai se ainda estiver no ar, a não ser que ele possa impedir a queda.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 3°.

## 4° nível

#### BANIMENTO (banisment)

*4° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

**Componentes**: V, S, M (um item desagradável ao alvo)

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Você tenta enviar uma criatura que você pode ver dentro do alcance, para outro plano de existência. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Carisma ou será banido.

Se o alvo for nativo do plano de existência que você está, você bane o alvo para um semiplano inofensivo. Enquanto estiver lá, a criatura estará incapacitada. Ela permanece lá até a magia acabar, a partir desse ponto, o alvo reaparece no espaço em que ela deixou ou no espaço desocupado mais próximo, se o espaço dela estiver ocupado.

Se o alvo for nativo de um plano de existência diferente do que você está, o alvo é banido em um lampejo sutil, retornando para o seu plano natal. Se a magia acabar antes de 1 minuto se passar, o alvo reaparece no lugar em que estava ou no espaço desocupado mais próximo, se o espaço dela estiver ocupado. Do contrário, o alvo não retorna.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 4°.

#### **MALOGRO (blight)**

*4° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Energia necromântica inunda uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, drenando sua umidade e vitalidade. O alvo deve realizar um teste de resistência de Concentração. O alvo sofre 8d8 de dano necrótico se falhar no teste, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Essa magia não surte efeito em mortosvivos ou constructos.

Terreno Alucinógeno (ilusão)

# 2) Invocação Místicas

## Rajada Mística

### Rajada Mística (feitiço)

*Truque de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 36 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Um feixe de energia crepitante vai em direção a uma criatura dentro do alcance. Realize uma jogada de ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de energia.

A magia cria mais de um feixe quando você alcança níveis elevados: dois feixes no 5° nível, três feixes no 11° nível e quatro feixes no 17° nível. Você pode direcionar os feixes para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Realize jogadas de ataque separadas para cada feixe.

### **Explosão agonizante**

*Pré-requisito: truque rajada mística*

Quando você conjura *rajada mística*, adicione seu modificador de Carisma ao dano causado quando atingir.

### **Explosão repulsiva**

*Pré-requisito: truque rajada mística*

Quando você atingir uma criatura com uma *rajada mística*, você pode empurrar a criatura até 3 metros para longe de você em linha reta.

### **Lança mística**

*Pré-requisito: truque rajada mística*

Quando você conjura *rajada mística*, seu alcance será de 90 metros.

## **Vigor abissal**

Você pode conjurar *vitalidade falsa* em si mesmo, à vontade, como uma magia de 1° nível, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

### Vitalidade Falsa (false life

*1° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V, S, M (uma pequena quantidade de álcool ou bebidas destiladas)

**Duração**: 1 hora

Reforçando-se com uma vitalidade necromântica ilusória, você ganha 1d4 + 4 pontos de vida temporários pela duração.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você ganha 5 pontos de vida temporários adicionais

## **Armadura de sombras**

Você pode conjurar *armadura arcana* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

### ARMADURA ARCANA (mage armor)

*1° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S, M (um pedaço de couro curado)

**Duração**: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária que não esteja vestindo armadura e uma energia mágica protetora a envolve até a magia acabar. A CA base do alvo se torna 13 + o modificador de Destreza dele. A magia acaba se o alvo colocar uma armadura ou se você dissipa-la usando uma ação.

# 3) Dádiva do Pacto

## ~~PACTO DA CORRENTE (invoca petzinho)~~

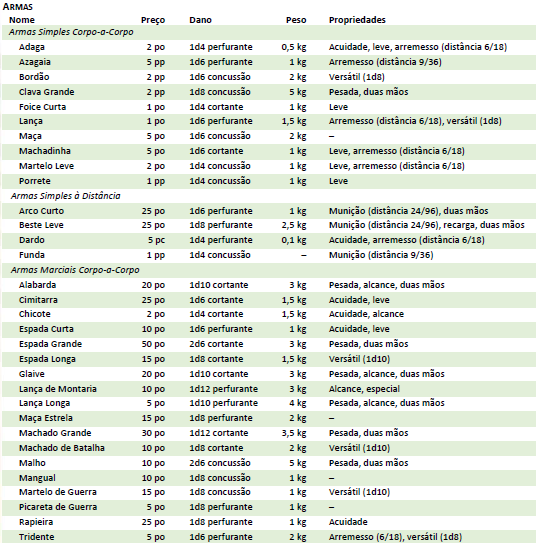
Você aprende a magia convocar familiar e pode conjurá-la como um ritual. Essa magia não conta no número de magias que você conhece. Quando você conjura essa magia, você pode escolher uma das formas convencionais para o seu familiar ou uma das seguintes formas especiais: diabrete, pseudodragão, quasit ou sprite. Além disso, quando você realiza a ação de Ataque, você pode renunciar s um dos seus ataques para permitir que seu familiar realize um ataque, com a reação dele.

## **PACTO DA LÂMINA (ganha arma mágica proficiente)**

Você pode usar sua ação para criar uma arma de pacto em sua mão vazia. Você escolhe a forma que essa arma corpo-a-corpo tem a cada vez que você a cria (veja as opções de arma no capítulo 5). Você é proficiente com ela enquanto a empunhar. Essa arma conta como sendo mágica com os propósitos de ultrapassar resistência e imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Sua arma de pacto desaparece se ela estiver a mais de 1,5 metro de você por 1 minuto ou mais. Ela também desaparece se você usar essa característica novamente, se você dissipar a arma (não requer ação) ou se você morrer.

Você pode transformar uma arma mágica em sua arma de pacto ao realizar um ritual especial enquanto empunha a arma. Você precisa de 1 hora para concluir o ritual, que pode ser realizado durante um descanso curto. Você pode dissipar a arma, guardando-a em um espaço extradimensional, e ela reaparece toda vez que você criar sua arma de pacto. A arma deixa de ser sua arma de pacto se você morrer, se você realizar um ritual de 1 hora com outra arma diferente ou se você realizar um ritual de 1 hora para romper seu elo com ela. A arma aparece aos seus pés se ela estiver no espaço extradimensional quando o elo for quebrado.



## ~~PACTO DO TOMO (+3 truques)~~

Seu patrono lhe deu um grimório chamado Livro das Sombras. Quando você adquire essa característica, escolha três truques da lista de magias de qualquer classe. Enquanto o livro estiver com você, você poderá conjurar esses truques à vontade. Eles não contam no número de truques que você conhece. Esses truques são considerados magias de bruxo para você e não precisam ser da mesma lista de magia.

Se você perder seu Livro das Sombras, você pode realizar uma cerimônia de 1 hora para receber um substituto do seu patrono. Essa cerimônia pode ser realizada durante um descanso curto ou longo e destrói o livro anterior. O livro se torna cinzas quando você morre.

# ~~Magias de bruxo (10)~~

## TRUQUES (NÍVEL 0) (escolher 3)

~~Amizade (encantamento)~~

Ataque Certeiro (adivinhação)

~~Ilusão Menor (ilusão)~~

**Mãos Mágicas (conjuração)**

~~Prestidigitação (transmutação)~~

~~Proteção contra Lâminas (abjuração)~~

**Rajada de Veneno (conjuração)**

**Rajada Mística (evocação)**

~~Toque Arrepiante (necromancia)~~

## 1° nível

Armadura de Agathys (abjuração)

~~Braços de Hadar (conjuração)~~

**Bruxaria (encantamento)**

~~Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)~~

Enfeitiçar Pessoa (encantamento)

~~Escrita ilusória (ilusão, ritual)~~

Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)

**Raio de Bruxa (evocação)**

~~Recuo Acelerado (transmutação)~~

**Repreensão Infernal (evocação)**

~~Servo Invisível (conjuração, ritual)~~

## 2° nível

~~Cativar (encantamento)~~

Coroa da Loucura (encantmento)

Despedaçar (evocação)

~~Escuridão (evocação)~~

**Imobilizar Pessoa (encantamento)**

~~Invisibilidade (ilusão)~~

Nuvem de Adagas (conjuração)

**Passo Nebuloso (conjuração)**

~~Patas de Aranha (transmutação)~~

~~Raio do Enfraquecimento (necromancia)~~

**Reflexos (ilusão)**

~~Sugestão (encantamento)~~

## 3° nível

**Círculo Mágico (abjuração)**

**Contramágica (abjuração)**

Dissipar Magia (abjuração)

Fome de Hadar (conjuração)

~~Forma Gasosa (transmutação)~~

~~Idiomas (adivinhação)~~

~~Imagem Maior~~ (ilusão)

~~Remover Maldição (abjuração)~~

**Medo (ilusão)**

**Padrão Hipnótico (ilusão)**

**Toque Vampírico (necromancia)**

**Voo (transmutação)**

## 4° nível

**Banimento (abjuração)**

Porta Dimensional (conjuração)

#### MALOGRO

*4° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Energia necromântica inunda uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, drenando sua umidade e vitalidade. O alvo deve realizar um teste de resistência de Concentração. O alvo sofre 8d8 de dano necrótico se falhar no teste, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Essa magia não surte efeito em mortosvivos ou constructos.

Terreno Alucinógeno (ilusão)

## ~~5° nível~~

~~Contato Extraplanar (adivinhação, ritual)~~

~~Imobilizar Monstro (encantamento)~~

~~Sonho (ilusão)~~

~~Vidência (adivinhação)~~

# **Filtragem Magias de bruxo (10)**

## TRUQUES (NÍVEL 0) (escolher 3)

#### MÃOS MÁGICAS

*Truque de conjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: 1 minuto

Uma mão espectral flutuante aparece num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A mão permanece pela duração ou até você dissipa-la com uma ação. A mão some se estiver a mais de 9 metros de você ou se você conjurar essa magia novamente. Você pode usar sua ação para controlar a mão. Você pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, guardar ou pegar um item de um recipiente aberto ou derramar o conteúdo de um frasco. Você pode mover a mão até 9 metros a cada vez que a usa. A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 5 quilos.

#### RAJADA DE VENENO

*Truque de conjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 3 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Você ergue sua mão em direção de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance e projeta um sopro de gás tóxico da sua palma. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou sofrerá 1d12 de dano de veneno. O dano dessa magia aumenta em 1d12 quando você alcança o 5° nível (2d12), 11° nível (3d12) e 17° nível (4d12).

#### RAJADA MÍSTICA

*Truque de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 36 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Um feixe de energia crepitante vai em direção a uma criatura dentro do alcance. Realize uma jogada de ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de energia. A magia cria mais de um feixe quando você alcança níveis elevados: dois feixes no 5° nível, três feixes no 11° nível e quatro feixes no 17° nível. Você pode direcionar os feixes para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Realize jogadas de ataque separadas para cada feixe.

## 1° nível

#### BRUXARIA

*1° nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: 18 metros

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

**Duração**: Concentração, até 1 hora

Você coloca uma maldição em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, você causa 1d6 de dano necrótico extra no alvo sempre que atingi-lo com um ataque. Além disso, escolha uma habilidade quando você conjurar a magia. O alvo tem desvantagem em testes de habilidade feitos com a habilidade escolhida.

Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes da magia acabar, você pode usar uma ação bônus, em um turno subsequente, para amaldiçoar outra criatura.

Uma magia *remover maldição* conjurada no alvo acaba com a magia prematuramente.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° ou 4° nível, você poderá manter sua concentração na magia por até 8 horas. Quando você usar um espaço de magia de 5° nível ou superior, você poderá manter sua concentração na magia por até 24 horas.

#### RAIO DE BRUXA

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

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

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Um raio crepitante de energia azul é arremessado em uma criatura dentro do alcance, formando um arco elétrico contínuo entre você e o alvo. Faça um ataque à distância com magia contra a criatura. Se atingir, o alvo sofrerá 1d12 de dano elétrico e, em cada um dos seus turnos, pela duração, você pode usar sua ação para causar 1d12 de dano elétrico ao alvo, automaticamente. A magia acaba se você usar sua ação para fazer qualquer outra coisa. A magia também acaba se o alvo estiver fora do alcance da magia ou se você tiver cobertura total para ele.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano inicial aumenta em 1d12 para cada nível do espaço acima do 1°.

#### REPREENSÃO INFERNAL

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 reação, que você faz em resposta ao sofre dano de uma criatura a até 18 metros de você e que você possa ver

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Você aponta seu dedo e a criatura que causou dano a você é, momentaneamente, envolta por chamas infernais. A criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ela sofre 2d10 de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 1°.

## 2° nível

#### REFLEXOS

*2° nível de ilusão*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V, S

**Duração**: 1 minuto

Três duplicatas ilusórias de você aparecem no seu espaço. Até a magia acabar, as duplicatas se movem com você e copiam as suas ações, trocando de posição, tornando impossível rastrear qual imagem é real. Você pode usar sua ação para dissipar as duplicatas ilusórias. Cada vez que uma criatura mirar você com um ataque enquanto a magia durar, role um d20 para determinar se o ataque, em vez de você, mira uma das suas duplicatas. Se você tiver três duplicatas, você deve rolar um 6 ou maior para mudar o alvo do ataque para uma duplicata. Com duas duplicatas, você deve rolar um 8 ou maior. Com uma duplicata, você deve rolar um 11 ou maior. A CA de uma duplicata é igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se um ataque atingir uma duplicata, ela é destruída. Uma duplicata só pode ser destruída por um ataque que a atinja. Ela ignora todos os outros danos e efeitos. A magia acaba quando todas as três duplicatas forem destruídas. Uma criatura não pode ser afetada por essa magia se não puder enxergar, se ela contar com outros sentidos além da visão, como percepção às cegas, ou se ela puder perceber ilusões como falsas, como com visão verdadeira.

## 3° nível

#### MEDO

*3° nível de ilusão*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Pessoal (cone de 9 metros)

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

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Você projeta uma imagem fantasmagórica dos piores medos de uma criatura. Cada criatura num cone de 9 metros, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou largara o que quer que esteja segurando e ficará amedrontada pela duração. Enquanto estiver amedrontada por essa magia, uma criatura deve usar a ação de Disparada e fugir de você pela rota mais curta disponível em cada um dos turnos dela, a não ser que não haja lugar para onde se mover. Se a criatura terminar o turno dela em um local onde ela não tenha linha de visão sua, a criatura pode realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina naquela criatura.

#### PADRÃO HIPNÓTICO

*3° nível de ilusão*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 36 metros

**Componentes**: S, M (uma vareta brilhante de incenso ou um frasco de cristal cheio de material fosforescente)

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Você cria um padrão retorcido de cores que se entrelaça através do ar dentro de um cubo de 9 metros, dentro do alcance. O padrão aparece por um momento depois desaparece. Cada criatura na área que ver o padrão, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a criatura fica enfeitiçada pela duração. Enquanto estiver enfeitiçada por essa magia, a criatura está incapacitada e tem deslocamento 0. A magia acaba em uma criatura afetada se ela sofrer dano ou se alguém usar uma ação para agitar a criatura para tira-la de seu estupor.

#### TOQUE VAMPÍRICO

*3° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V, S

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

O toque da sua mão coberta de sombras pode drenar a força vital dos outros para curar seus ferimentos. Realize um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura ao seu alcance. Se atingir, o alvo sofre 3d6 de dano necrótico e você recupera pontos de vida igual à metade do dano necrótico causado. Até a magia acabar, você pode realizar o ataque novamente, no seu turno, com uma ação.

E***m Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 3°.

#### VOO

*3° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S, M (uma pena da asa de qualquer pássaro)

**Duração**: Concentração, até 10 minutos

Você toca uma criatura voluntária. O alvo ganha deslocamento de voo de 18 metros, pela duração. Quando a magia acabar, o alvo cai se ainda estiver no ar, a não ser que ele possa impedir a queda.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 3°.

## 4° nível

#### BANIMENTO

*4° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

**Componentes**: V, S, M (um item desagradável ao alvo)

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Você tenta enviar uma criatura que você pode ver dentro do alcance, para outro plano de existência. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Carisma ou será banido.

Se o alvo for nativo do plano de existência que você está, você bane o alvo para um semiplano inofensivo. Enquanto estiver lá, a criatura estará incapacitada. Ela permanece lá até a magia acabar, a partir desse ponto, o alvo reaparece no espaço em que ela deixou ou no espaço desocupado mais próximo, se o espaço dela estiver ocupado.

Se o alvo for nativo de um plano de existência diferente do que você está, o alvo é banido em um lampejo sutil, retornando para o seu plano natal. Se a magia acabar antes de 1 minuto se passar, o alvo reaparece no lugar em que estava ou no espaço desocupado mais próximo, se o espaço dela estiver ocupado. Do contrário, o alvo não retorna.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 4°.

#### **MALOGRO**

*4° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Energia necromântica inunda uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, drenando sua umidade e vitalidade. O alvo deve realizar um teste de resistência de Concentração. O alvo sofre 8d8 de dano necrótico se falhar no teste, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Essa magia não surte efeito em mortosvivos ou constructos.

Terreno Alucinógeno (ilusão)

# ~~Invocações místicas (5)~~

Se uma invocação mística tiver pré-requisitos, você deve possuí-los para que possa aprendê-la. Você pode aprender a invocação ao mesmo tempo que adquire os pré- requisitos dela. O pré-requisito de nível nas invocações se refere ao nível de bruxo, não ao nível de personagem.

## **Armadura de sombras**

Você pode conjurar *armadura arcana* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

## ~~Correntes de cárceri~~

*Pré-requisito: 15° nível, característica Corrente de Cárceri* Você pode conjurar *imobilizar monstro,* à vontade – tendo como alvo um celestial, corruptor ou elemental – sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais. Você deve terminar um descanso longo antes de poder usar essa invocação na mesma criatura novamente.

## ~~Encharcar a mente~~

*Pré-requisito: 5° nível* Você pode conjurar *lentidão,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

## Escultor de carne

*Pré-requisito: 7° nível* Você pode conjurar *metamorfose,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

## **Explosão agonizante**

*Pré-requisito: truque rajada mística* Quando você conjura *rajada mística*, adicione seu modificador de Carisma ao dano causado quando atingir.

## **Explosão repulsiva**

*Pré-requisito: truque rajada mística* Quando você atingir uma criatura com uma *rajada mística*, você pode empurrar a criatura até 3 metros para longe de você em linha reta.

## Idioma bestial

Você pode conjurar *falar com animais*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

## ~~Influência enganadora~~

Você ganha proficiência nas perícias Enganação e Persuasão.

## ~~Lacaios do caos~~

*Pré-requisito: 9° nível* Você pode lançar *conjurar elemental,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

## Lâmina sedenta

*Pré-requisito: 5° nível, característica Pacto da Lâmina* Você pode atacar com sua arma do pacto duas vezes, ao invés de apenas uma, quando você usa a ação de Ataque no seu turno.

## **Lança mística**

*Pré-requisito: truque rajada mística* Quando você conjura *rajada mística*, seu alcance será de 90 metros.

## ~~Larápio dos cinco destinos~~

Você pode conjurar *perdição,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

## ~~Livro de segredos antigos~~

*Pré-requisito: Característica Pacto do Tomo* Você pode agora, registrar rituais mágicos no seu Livro das Sombras. Escolha duas magias de 1° nível que 62 possuam o descritor ritual da lista de magias de qualquer classe. A magia aparece no livro e não conta no número de magias que você conhece. Com o seu Livro das Sombras em mãos, você pode conjurar as magias escolhidas como rituais. Você não pode conjurar essas magias, exceto na forma de rituais, a não ser que você tenha aprendido elas através de outros meios. Você também pode conjurar uma magia de bruxo que você conheça como ritual se ela possuir o descritor ritual. Os rituais não precisam ser da mesma lista de magias.

Durante suas aventuras, você pode adicionar outras magias de ritual ao seu Livro das Sombras. Quando você encontrar tais magias, você pode adicioná-la ao livro se o nível da magia for igual ou inferior à metade do seu nível de bruxo (arredondado para baixo) e se você tiver tempo para gastar transcrevendo a magia. Para cada nível da magia, o processo de transcrição levará 2 horas e custará 50 po, devido às tintas raras necessárias para inscrevê-la.

## ~~Máscara das muitas faces~~

Você pode conjurar *disfarçar-se*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

## ~~Mestre das infindáveis formas~~

*Pré-requisito: 15° nível*

Você pode conjurar *alterar-se*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

## ~~Olhar de duas mentes~~

Você pode usar sua ação para tocar um humanoide voluntário e perceber através do seus sentidos até o final do seu próximo turno. Conquanto que a criatura esteja no mesmo plano de existência que você, você pode usar sua ação nas rodadas subsequentes para manter a conexão, estendendo a duração até o início do seu próximo turno. Enquanto estiver percebendo através dos sentidos de outra criatura, você aproveita os benefícios de todos os sentidos especiais possuídos pela criatura e você fica cego e surdo ao que está a sua volta.

## ~~Olhos do guardião das runas~~

Você pode ler todas as escritas.

## Palavra terrível

*Pré-requisito: 7° nível*

Você pode conjurar *confusão,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

## **Passo ascendente**

*Pré-requisito: 9° nível*

Você pode conjurar *levitação* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

## ~~Salto transcendental~~

*Pré-requisito: 9° nível*

Você pode conjurar *salto* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

## ~~Sinal de mau agouro~~

*Pré-requisito: 5° nível*

Você pode conjurar *rogar maldição,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

## ~~Sorvedor de vida~~

*Pré-requisito: 12° nível, característica Pacto da Lâmina*

Quando você atingir uma criatura com sua arma do pacto, a criatura sofre uma quantidade de dano necrótico adicional igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1).

## ~~Sussurros da sepultura~~

*Pré-requisito: 9° nível*

Você pode conjurar *falar com os mortos*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

## ~~Sussurros sedutores~~

*Pré-requisito: 7° nível*

Você pode conjurar *compulsão,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

## ~~Uno com as sombras~~

*Pré-requisito: 5° nível*

Quando você estiver em uma área de penumbra ou escuridão, você pode usar sua ação para ficar invisível até se mover ou realizar uma ação ou reação.

## **Vigor abissal**

Você pode conjurar *vitalidade falsa* em si mesmo, à vontade, como uma magia de 1° nível, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

## ~~Visão da bruxa~~

*Pré-requisito: 15° nível*

Você pode ver a verdadeira forma de qualquer metamorfo ou criatura oculta através de magias de ilusão ou transmutação contanto que a criatura esteja a até 9 metros de você e você tenha linha de visão.

## ~~Visão diabólica~~

Você pode ver normalmente na escuridão, tanto mágica quanto normal, com um alcance de 36 metros.

## ~~Visão mística~~

Você pode conjurar *detectar magia*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

## ~~Visões de reinos distantes~~

*Pré-requisito: 15° nível*

Você pode conjurar *olho arcano*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

## Visões nas brumas

Você pode conjurar *imagem silenciosa*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

## ~~Voz do mestre das correntes~~

*Pré-requisito: Característica Pacto da Corrente*

Você pode se comunicar telepaticamente com seu familiar e perceber através dos sentidos do seu familiar enquanto ambos estiverem no mesmo plano de existência. Além disso, enquanto estiver percebendo através dos sentidos do seu familiar, você também poderá falar através dele com a sua voz, mesmo que seu familiar, normalmente, seja incapaz de falar.

# ~~Invocação Filtragem 1~~

## Rajada Mística

### Rajada Mística (feitiço)

*Truque de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 36 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Um feixe de energia crepitante vai em direção a uma criatura dentro do alcance. Realize uma jogada de ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de energia.

A magia cria mais de um feixe quando você alcança níveis elevados: dois feixes no 5° nível, três feixes no 11° nível e quatro feixes no 17° nível. Você pode direcionar os feixes para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Realize jogadas de ataque separadas para cada feixe.

### **Explosão agonizante**

*Pré-requisito: truque rajada mística*

Quando você conjura *rajada mística*, adicione seu modificador de Carisma ao dano causado quando atingir.

### **Explosão repulsiva**

*Pré-requisito: truque rajada mística*

Quando você atingir uma criatura com uma *rajada mística*, você pode empurrar a criatura até 3 metros para longe de você em linha reta.

### **Lança mística**

*Pré-requisito: truque rajada mística*

Quando você conjura *rajada mística*, seu alcance será de 90 metros.

## **Vigor abissal**

Você pode conjurar *vitalidade falsa* em si mesmo, à vontade, como uma magia de 1° nível, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

### Vitalidade Falsa

*1° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V, S, M (uma pequena quantidade de álcool ou bebidas destiladas)

**Duração**: 1 hora

Reforçando-se com uma vitalidade necromântica ilusória, você ganha 1d4 + 4 pontos de vida temporários pela duração.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você ganha 5 pontos de vida temporários adicionais

## **Passo ascendente**

*Pré-requisito: 9° nível*

Você pode conjurar *levitação* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

### LEVITAÇÃO

*2° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S, M (uma pequena presilha de couro ou um pedaço de fio dourado dobrado em forma de copo com uma haste longa em uma extremidade)

**Duração**: Concentração, até 10 minutos

Uma criatura ou objeto, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, ergue-se verticalmente, até 6 metros e permanece suspenso lá pela duração. A magia pode levitar um alvo pesando até 250 quilos. Uma criatura involuntária que for bem sucedida num teste de resistência de Constituição não é afetada

O alvo pode se mover apenas ao puxar ou empurrar um objeto fixo ou superfície ao seu alcance (como um muro ou teto), permitindo que ele se mova como se estivesse escalando. Você pode mudar a altitude do alvo em até 6 metros em ambas as direções no seu turno. Se você for o alvo, você pode se mover para cima ou para baixo como parte do seu movimento. Do contrário, você precisa usar sua ação para mover o alvo, que deve permanecer dentro do alcance da magia.

Quando a magia acaba, o alvo flutua suavemente até o chão, se ele ainda estiver no ar

## **Armadura de sombras**

Você pode conjurar *armadura arcana* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

### ARMADURA ARCANA

*1° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S, M (um pedaço de couro curado)

**Duração**: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária que não esteja vestindo armadura e uma energia mágica protetora a envolve até a magia acabar. A CA base do alvo se torna 13 + o modificador de Destreza dele. A magia acaba se o alvo colocar uma armadura ou se você dissipa-la usando uma ação.

## Lâmina sedenta

*Pré-requisito: 5° nível, característica Pacto da Lâmina*

Você pode atacar com sua arma do pacto duas vezes, ao invés de apenas uma, quando você usa a ação de Ataque no seu turno.

## Palavra terrível

*Pré-requisito: 7° nível*

Você pode conjurar *confusão,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

## Visões nas brumas

Você pode conjurar *imagem silenciosa*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

# **Invocação Filtragem 2**

## Rajada Mística

### Rajada Mística (feitiço)

*Truque de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 36 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Um feixe de energia crepitante vai em direção a uma criatura dentro do alcance. Realize uma jogada de ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de energia.

A magia cria mais de um feixe quando você alcança níveis elevados: dois feixes no 5° nível, três feixes no 11° nível e quatro feixes no 17° nível. Você pode direcionar os feixes para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Realize jogadas de ataque separadas para cada feixe.

### **Explosão agonizante**

*Pré-requisito: truque rajada mística*

Quando você conjura *rajada mística*, adicione seu modificador de Carisma ao dano causado quando atingir.

### **Explosão repulsiva**

*Pré-requisito: truque rajada mística*

Quando você atingir uma criatura com uma *rajada mística*, você pode empurrar a criatura até 3 metros para longe de você em linha reta.

### **Lança mística**

*Pré-requisito: truque rajada mística*

Quando você conjura *rajada mística*, seu alcance será de 90 metros.

## **Vigor abissal**

Você pode conjurar *vitalidade falsa* em si mesmo, à vontade, como uma magia de 1° nível, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

### Vitalidade Falsa

*1° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V, S, M (uma pequena quantidade de álcool ou bebidas destiladas)

**Duração**: 1 hora

Reforçando-se com uma vitalidade necromântica ilusória, você ganha 1d4 + 4 pontos de vida temporários pela duração.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você ganha 5 pontos de vida temporários adicionais

## **Passo ascendente**

*Pré-requisito: 9° nível*

Você pode conjurar *levitação* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

### LEVITAÇÃO

*2° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S, M (uma pequena presilha de couro ou um pedaço de fio dourado dobrado em forma de copo com uma haste longa em uma extremidade)

**Duração**: Concentração, até 10 minutos

Uma criatura ou objeto, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, ergue-se verticalmente, até 6 metros e permanece suspenso lá pela duração. A magia pode levitar um alvo pesando até 250 quilos. Uma criatura involuntária que for bem sucedida num teste de resistência de Constituição não é afetada

O alvo pode se mover apenas ao puxar ou empurrar um objeto fixo ou superfície ao seu alcance (como um muro ou teto), permitindo que ele se mova como se estivesse escalando. Você pode mudar a altitude do alvo em até 6 metros em ambas as direções no seu turno. Se você for o alvo, você pode se mover para cima ou para baixo como parte do seu movimento. Do contrário, você precisa usar sua ação para mover o alvo, que deve permanecer dentro do alcance da magia.

Quando a magia acaba, o alvo flutua suavemente até o chão, se ele ainda estiver no ar

## **Armadura de sombras**

Você pode conjurar *armadura arcana* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

### ARMADURA ARCANA

*1° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S, M (um pedaço de couro curado)

**Duração**: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária que não esteja vestindo armadura e uma energia mágica protetora a envolve até a magia acabar. A CA base do alvo se torna 13 + o modificador de Destreza dele. A magia acaba se o alvo colocar uma armadura ou se você dissipa-la usando uma ação.

# Alo