# Clérigo

## Tabela



## Característica de Classe

### Construção rápida

Primeiro, **Sabedoria** deve ser sua habilidade **mais alta**, **seguido de Força ou Constituição**. Segundo, escolha o antecedente Acólito*.*

### Pontos de vida

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

**Pontos de Vida no 1° Nível:** 8 + MOD Const

**Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:** 1d8 (ou 5) + MOD Const por nível de clérigo após o 1°

### Proficiências

**Armaduras:** Armaduras leves, armaduras médias, escudos

**Armas:** Todas as armas simples

**Ferramentas:** Nenhuma

**Testes de Resistência:** Sabedoria, Carisma

**Perícias:** Escolha duas dentre História, Intuição, Medicina, Persuasão e Religião

### Equipamento

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

Uma maça um martelo de guerra (se for proficiente)

Brunea armadura de couro cota de malha (se for proficiente)

Uma besta leve e 20 virotes qualquer arma simples

Um pacote de sacerdote um pacote de aventureiro

Um escudo e um símbolo sagrado

### Magias

Número de magias = mod SAB + Nv Clérigo

**CD para suas magias** = 8 + PROF + mod SAB

**Modificador de ataque de magia** = PROF + mod SAB

## Domínios divinos – Nv 1

### *~~Conhecimento~~*

#### Magias do domínio do conhecimento

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de Clérigo** | **Magias** |
| 1° | *comando, identificação* |
| 3° | *augúrio, sugestão* |
| 5° | *dificultar detecção, falar com os mortos* |
| 7° | *olho arcano, confusão* |
| 9° | *conhecimento lendário, vidência* |

#### Bênçãos do conhecimento nv 1

No 1° nível, você aprende dois idiomas, à sua escolha. Você também se torna proficiente em duas perícias, à sua escolha, dentre as seguintes: Arcanismo, História, Natureza ou Religião.

Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que você fizer usando qualquer dessas perícias.

#### Canalizar Divindade: Conhecimento das Eras - Nv 2

A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para beber da fonte divina do conhecimento. Com uma ação, você escolhe uma perícia ou ferramenta. Por 10 minutos, você terá proficiência com a perícia ou ferramenta escolhida.

#### Canalizar Divindade: Ler pensamentos - Nv 6

No 6° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para ler a mente de uma criatura. Você pode, então, usar seu acesso a mente da criatura para comandá-la.

Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver que esteja a até 18 metros de você. Essa criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, se for bem sucedida nesse teste, você não poderá usar essa característica contra ela novamente até terminar um descanso longo.

Se a criatura falhar no teste, você pode ler seus pensamentos superficiais (aqueles mais atuais, que refletem suas emoções e no que você está pensando constantemente) quando estiver a até 18 metros de você. Esse efeito dura por 1 minuto.

Durante esse tempo, você pode usar sua ação para terminar esse efeito e conjurar a magia *sugestão* na criatura sem gastar um espaço de magia. O alvo falha automaticamente no teste de resistência contra essa magia.

#### Conjuração poderosa – nv 8

A partir do 8° nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo

#### ~~Visões do passado – nv 17~~

A partir do 17° nível, você pode convocar visões do passado relacionadas a um objeto que você esteja segurando ou sobre o ambiente ao seu redor. Você gasta pelo menos 1 minuto meditando e rezando, então, recebe oníricos vislumbres turvos dos eventos recentes. Você pode meditar dessa maneira por um número de minutos igual ao seu valor de Sabedoria e deve manter a concentração durante esse tempo, como se você estivesse conjurando uma magia.

Quando você usa essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

***Leitura de Objeto*.** Ao segurar um objeto enquanto medita, você pode ter visões do dono anterior do objeto. Depois de meditar por 1 minuto, você descobre como o antigo dono adquiriu e perdeu o objeto, assim como o evento recente mais significativo envolvendo o objeto e seu dono. Se o objeto foi portado por outra criatura num passado recente (dentro de um número de dias igual ao seu valor de Sabedoria), você pode gastar 1 minuto adicional, por cada dono, para descobrir as mesmas informações sobre essa criatura.

***Leitura Local*.** À medida que você medita, você tem visões dos eventos recentes nas suas vizinhanças próximas (uma sala, rua, túnel, clareira, ou similar, de até 15 metros cúbicos), voltando um número de dias igual ao seu valor de Sabedoria. Para cada minuto que você meditar, você descobre sobre um evento significativo, a partir dos mais recentes. Eventos significativos, normalmente envolvem emoções fortes, como batalhas e traições, casamentos e assassinatos, nascimentos e funerais. No entanto, também podem incluir eventos mais mundanos, que podem ser, no entanto, relevantes na sua situação atual.

### *Enganação*

#### Magias do Domínio da Enganação

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de Clérigo** | **Magias** |
| 1° | *enfeitiçar pessoa, disfarçar-se* |
| 3° | *reflexos, passos sem pegadas* |
| 5° | *piscar, dissipar magia* |
| 7° | *porta dimensional, metamorfose* |
| 9° | *dominar pessoa, modificar memória* |
|  |  |

#### Bênção do trapaceiro – nv 1

A partir do momento em que você escolhe esse domínio, no 1° nível, você pode usar sua ação para tocar uma criatura voluntária além de você mesmo para conceder vantagem em testes de Destreza (Furtividade). Essa bênção dura por 1 hora ou até você usar essa característica novamente.

#### Canalizar divindade: invocar duplicidade – nv 2

A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para criar uma duplicada ilusória de si mesmo.

Com uma ação, você cria uma ilusão perfeita de si mesmo que dura por 1 minuto ou até você perder sua concentração (como se você estivesse se concentrando em uma magia). A ilusão aparece em um espaço desocupado que você possa ver a até 9 metros de você. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover a ilusão até 9 metros para um espaço que você possa ver, mas ela deve permanecer a até 36 metros de você.

Pela duração, você pode conjurar magias como se você estivesse no espaço ocupado pela ilusão, mas você deve usar seus próprios sentidos. Além disso, quando ambos você e sua ilusão estiverem a 1,5 metro de uma criatura que possa ver a ilusão, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra essa criatura, devido a distração causada no alvo pela ilusão.

#### Canalizar divindade: manto de sombras – nv 6

No 6° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para desaparecer.

Com uma ação, você se torna invisível até o final do seu próximo turno. Você se torna visível se atacar ou conjurar uma magia.

#### Golpe divino – nv 8

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com arma com veneno – uma dádiva da sua divindade. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano de veneno extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

#### ~~Duplicidade aprimorada – nv 17~~

A partir do 17° nível, você pode criar até quatro duplicatas de você, ao invés de uma, quando usar Invocar Duplicidade. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover quantas duplicadas quiser até 9 metros, até no máximo de 36 metros de distância.

### ***Guerra***

#### Magias do Domínio da guerra

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de Clérigo** | **Magias** |
| 1° | *auxílio divino, escudo da fé* |
| 3° | *arma mágica, arma espiritual* |
| 5° | *manto do cruzado, espíritos guardiões* |
| 7° | *movimentação livre, pele de pedra* |
| 9° | *coluna de chamas, imobilizar monstro* |

#### **Proficiência adicional – nv 1**

No 1° nível, você adquire proficiência em armas marciais e em armaduras pesadas.

#### **Sacerdote da guerra – nv 1**

A partir do 1° nível, seu deus envia rajadas de inspiração a você quando você está engajado em combate. Quando você usa a ação de Ataque, você pode realizar um ataque com arma, com uma ação bônus.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

#### **Canalizar divindade: ataque dirigido – nv 2**

A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para golpear com precisão sobrenatural. Quando você realiza uma jogada de ataque, você pode usar seu Canalizar Divindade para recebe +10 de bônus na jogada. Você realiza essa escolha depois de ver a rolagem, mas antes do Mestre dizer se o ataque atingiu ou errou.

#### Canalizar divindade: bênção do deus da guerra – nv 6

No 6° nível, quando uma criatura a até 9 metros de você realizar uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para conceder a criatura +10 de bônus nessa jogada, usando seu Canalizar Divindade. Você realiza essa escolha depois de ver a rolagem, mas antes do Mestre dizer se o ataque atingiu ou errou.

#### Golpe divino – nv 8

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano extra de mesmo tipo do dano da arma ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

#### ~~Avatar da batalha – nv 17~~

A partir do 17° nível, você ganha resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos.

### *Luz*

#### Magias do Domínio da Luz

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de Clérigo** | **Magias** |
| 1° | *mãos flamejantes, fogo das fadas* |
| 3° | *esfera flamejante, raio ardente* |
| 5° | *luz do dia, bola de fogo* |
| 7° | *guardião da fé, muralha de fogo* |
| 9° | *coluna de chamas, vidência* |

#### ~~Truque adicional – nv 1~~

Quando você escolhe esse domínio no 1° nível, você ganha o truque *luz* se você ainda não o conhecia.

#### **Labareda protetora – nv 1**

Também a partir do 1° nível, você pode interpor luz divina entre você e uma criatura atacante. Quando você for atacado por uma criatura a até 9 metros de você que você pode ver, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque, causando labaredas de luz na frente do atacante antes dele atingir ou errar. Um atacante que não puder ser cegado é imune a essa característica.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

#### Canalizar divindade: radiação do amanhecer – nv 2

A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para criar uma explosão de luz solar, banindo a escuridão e causando dano radiante aos inimigos.

Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e qualquer escuridão mágica num raio de 9 metros de você é dissipada. Além disso, cada criatura hostil a até 9 metros deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre dano radiante igual a 2d10 + seu nível de clérigo se falhar no teste e metade desse dano caso seja bem sucedida. Uma criatura que tenha cobertura total contra você não é afetada.

#### Labareda aprimorada – nv 6

No 6° nível, você também pode utilizar sua característica Labareda Protetora quando uma criatura que você possa ver a até 9 metros atacar outra criatura diferente de você.

#### Conjuração poderosa – nv 8

A partir do 8° nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo.

#### ~~Coroa de luz – nv 17~~

A partir do 17° nível, você pode usar sua ação para ativar uma aura de luz solar que dura por 1 minuto ou até você dissipá-la usando outra ação. Você emite luz plena num raio de 18 metros e penumbra a até 9 metros além disso. Os seus inimigos na área de luz plena têm desvantagem nos testes de resistência contra suas magias que causam dano de fogo ou dano radiante.

### *Natureza*

#### Magias do Domínio da Natureza

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de Clérigo** | **Magias** |
| 1° | *amizade animal, falar com animais* |
| 3° | *pele de árvore, crescer espinhos* |
| 5° | *ampliar plantas, muralha de vento* |
| 7° | *dominar besta, vinha esmagadora* |
| 9° | *praga de insetos, caminhar em árvores* |

#### Acólito da natureza – nv 1

No 1° nível, você aprende um truque de druida, à sua escolha. Você também ganha proficiência em uma das seguintes perícias, à sua escolha: Adestrar Animais, Natureza ou Sobrevivência.

#### Proficiência adicional – nv 1

Também a partir do 1° nível, você adquire proficiência com armaduras pesadas.

#### Canalizar divindade: enfeitiçar animais e plantas – nv 2

A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para enfeitiçar animais e plantas.

Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e invoca o nome do seu deus. Cada besta ou criatura-planta que puder ver você num raio de 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar, ela estará enfeitiçada por você durante 1 minuto ou até sofrer dano. Enquanto estiver enfeitiçada por você, ela será amistosa a você a as criaturas que você designar.

#### **Amortecer elementos – nv 6**

No 6° nível, quando você ou uma criatura a até 9 metros de você sofrer dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovão, você pode usar sua reação para conceder resistência a criatura contra aquele tipo de dano.

#### Golpe divino – nv 8

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano de frio, fogo ou elétrico (à sua escolha) extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

#### ~~Senhor da natureza – nv 17~~

A partir do 17° nível, você ganha a habilidade de comandar animais e criaturas-planta. Enquanto a criatura estiver enfeitiçada pela sua característica Enfeitiçar Animais e Plantas, você pode usar uma ação bônus no seu turno para dizer verbalmente o que cada uma dessas criaturas devem fazer no próximo turno delas.

### *Tempestade*

#### Magias do Domínio da Tempestade

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de Clérigo** | **Magias** |
| 1° | *névoa obscurecente, onda trovejante* |
| 3° | *lufada de vento, despedaçar* |
| 5° | *convocar relâmpagos, nevasca* |
| 7° | *controlar a água, tempestade de gelo* |
| 9° | *onda destrutiva, praga de insetos* |

#### Proficiência adicional – nv 1

A partir do 1° nível, você adquire proficiência em armas marciais e armaduras pesadas.

#### Ira da tormenta– nv 1

Também a partir do 1° nível, você pode repreender ataques violentamente. Quando uma criatura a 1,5 metro de você que você possa ver, atingir você com um ataque, você pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar um teste de resistência de Destreza. A criatura sofre 2d8 de dano elétrico ou de trovão (à sua escolha) caso falhe no teste, e metade desse dano caso seja bem sucedido.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

#### Canalizar divindade: ira destruidora – nv 2

A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para empunhar o poder da tormenta com ferocidade desmedida.

Quando você rolar dano elétrico ou trovejante, você pode usar seu Canalizar Divindade para causar o máximo de dano, ao invés de rolá-lo.

#### Golpe de relâmpago – nv 6

No 6° nível, quando você causa dano elétrico a uma criatura Grande ou menor, você também pode empurrá-la para até 3 metros de distância de você.

#### Golpe divino – nv 8

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano trovejante extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

#### ~~Filho da tormenta – nv 17~~

A partir do 17° nível, você adquire deslocamento de voo igual a seu deslocamento de caminhada contanto que você não esteja no subterrâneo ou em local fechado.

### *Vida*

#### Magias do Domínio da Vida

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de Clérigo** | **Magias** |
| 1° | *bênção, curar ferimentos* |
| 3° | *restauração menor, arma espiritual* |
| 5° | *sinal de esperança, revivificar* |
| 7° | *proteção contra a morte, guardião da fé* |
| 9° | *curar ferimentos em massa, reviver os mortos* |

#### Proficiência adicional – nv 1

Quando você escolhe este domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armaduras pesadas.

#### Discípulo da vida – nv 1

Também no 1º nível, suas magias de cura são mais efetivas. Sempre que você conjurar uma magia de cura para recuperar pontos de vida, o alvo daquela magia recupera pontos de vida adicionais iguais a 2 + nível da magia.

#### Canalizar divindade: preservar a vida – nv 2

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para curar os feridos.

Como uma ação, você usa seu símbolo sagrado para invocar energia que pode recuperar um total de 5 vezes seu nível de clérigo em pontos de vida. Você escolhe quaisquer criaturas a até 9 metros de você e divide esses pontos entre elas. Essa característica só pode curar as criaturas a até metade de seu máximo de pontos de vida. Você não pode usar essa característica em um morto-vivo ou constructo.

#### Curandeiro abençoado – nv 6

A partir do 6º nível, as magias que você conjurar para curar os outros também curam você. Quando conjurar uma magia de cura em outra criatura, você também recupera pontos de vida, em um total de 2 + nível da magia.

#### Golpe divino – nv 8

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano radiante extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

#### ~~Cura suprema – nv 17~~

A partir do 17º nível, quando você jogaria normalmente um ou mais dados para recuperar pontos de vida com uma magia, você usa o maior resultado possível nos dados. Por exemplo, ao invés de recuperar 2d6 pontos de vida, você recupera 12.

## Canalizar Divindade – Nv 2, 5

No 2º nível, você se torna capaz de canalizar energia diretamente de sua divindade, utilizando-a como combustível para efeitos mágicos. Você começa com dois efeitos: Expulsar Mortos-vivos e um efeito determinado pelo seu domínio. Alguns domínios conferem efeitos adicionais conforme você avança de nível, como consta na descrição de cada domínio.

Quando você usar seu Canalizar Divindade, você escolhe qual efeito quer criar. Você precisa terminar um descanso curto ou longo para usar a característica de novo.

Alguns efeitos requerem teste de resistência. Quando você usar um desses efeitos, a CD é igual a das suas magias de clérigo.

A partir do 6º nível, você pode Canalizar Divindade duas vezes entre descansos e a partir do 18º nível, três vezes. Você recupera os usos dessa característica quando termina um descanso curto ou longo.

### Canalizar Divindade: Expulsar Mortos-Vivos – Nv 2

Usando uma ação, você levanta seu símbolo sagrado e murmura uma prece repreendendo os mortos-vivos. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros a partir de você, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura está expulsa por 1 minuto ou até sofrer algum dano.

Uma criatura expulsa deve usar seu turno para fugir da melhor forma possível e de forma alguma pode aproximar-se a mais de 9 metros de você por vontade própria. Ela também não pode usar reações. Como uma ação, a criatura pode apenas realizar uma Disparada ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Se não há lugar para ir, a criatura pode usar a ação **Esquivar**.

#### DESTRUIR MORTOS-VIVOS

A partir do 5º nível, quando um morto-vivo falhar no teste de resistência contra a sua característica Expulsar Mortos-vivos, ele é instantaneamente destruído se o Nível de Desafio dele for menor ou igual ao valor da tabela Destruir Mortos-vivos, de acordo com seu nível de clérigo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nível de Clérigo** | **Destrói Mortos-Vivos de ND** | |
| 5° | | 1/2 ou menor |
| 8° | | 1 ou menor |
| 11° | | 2 ou menor |
| 14° | | 3 ou menor |
| 17° | | 4 ou menor |

### Canalizar Divindade: Domínio Divino

## Lista de Magias de Clérigo

Número de magias = mod SAB + Nv Clérigo

**CD para suas magias** = 8 + PROF + mod SAB

**Modificador de ataque de magia** = PROF + mod SAB

### TRUQUES

Chama Sagrada (evocação)

Consertar (transmutação)

Estabilizar (necromancia)

Luz (evocação)

Orientação (adivinhação)

Resistência (abjuração)

Taumaturgia (transmutação)

### 1° NÍVEL

Bênção (encantamento)

Comando (encantamento)

Criar ou Destruir Água (transmutação)

Curar Ferimentos (evocação)

Detectar Magia (adivinhação, ritual)

Detectar o Bem e Mal (adivinhação)

Detectar Veneno e Doença (adivinhação, ritual)

Escudo da Fé (abjuração)

Infringir Ferimentos (necromancia)

Palavra Curativa (evocação)

Perdição (encantamento)

Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)

Purificar Alimentos (transmutação, ritual)

Raio Guiador (evocação)

Santuário (abjuração)

### 2° NÍVEL

Acalmar Emoções (encantamento)

Ajuda (abjuração)

Aprimorar Habilidade (transmutação)

Arma Espiritual (evocação)

Augúrio (adivinhação, ritual)

Cegueira/Surdez (necromancia)

Chama Continua (evocação)

Encontrar Armadilhas (adivinhação)

Imobilizar Pessoa (encantamento)

Localizar Objeto (adivinhação)

Oração Curativa (evocação)

Proteção contra Veneno (abjuração)

Repouso Tranquilo (necromancia, ritual)

Restauração Menor (abjuração)

Silêncio (ilusão, ritual)

Vínculo Protetor (abjuração)

Zona da Verdade (encantamento)

### 3° NÍVEL

Andar na Água (transmutação, ritual)

Animar mortos (necromancia)

Círculo Mágico (abjuração)

Clarividência (adivinhação)

Criar Alimentos (conjuração)

Dissipar Magia (abjuração)

Enviar Mensagem (evocação)

Espíritos Guardiões (conjuração)

Falar com os Mortos (necromancia)

Forjar Morte (necromancia, ritual)

Glifo de Vigilância (abjuração)

Idiomas (adivinhação)

Luz do Dia (evocação)

Mesclar-se às Rochas (transmutação, ritual)

Palavra Curativa em Massa (evocação)

Proteção contra Energia (abjuração)

Rogar maldição (necromancia)

Sinal de Esperança (abjuração)

Remover Maldição (abjuração)

Revivificar (necromancia)

### 4° NÍVEL

Adivinhação (adivinhação, ritual)

Banimento (abjuração)

Controlar a Água (transmutação)

Localizar Criatura (adivinhação)

Guardião da Fé (conjuração)

Moldar Rochas (transmutação)

Movimentação Livre (abjuração)

Proteção contra a Morte (abjuração)

### 5° NÍVEL

Âncora Planar (abjuração)

Coluna de Chamas (evocação)

Comunhão (adivinhação, ritual)

Conhecimento Lendário (adivinhação)

Consagrar (evocação)

Curar Ferimentos em Massa (evocação)

Dissipar o Bem e Mal (abjuração)

Missão (encantamento)

Praga (necromancia)

Praga de Insetos (conjuração)

Restauração Maior (abjuração)

Reviver os Mortos (necromancia)

Vidência (adivinhação)

### ~~6° NÍVEL~~

Aliado Planar (conjuração)

Barreira de Lâminas (evocação)

Criar Mortos-Vivos (necromancia)

Cura Completa (evocação)

Encontrar o Caminho (adivinhação)

Doença Plena (necromancia)

Banquete dos Heróis (conjuração)

Palavra de Recordação (conjuração)

Proibição (abjuração, ritual)

Visão da Verdade (adivinhação)

### ~~7° NÍVEL~~

Conjurar Celestial (conjuração)

Forma Etérea (transmutação)

Palavra Divina (evocação)

Regeneração (transmutação)

Ressurreição (necromancia)

Símbolo (abjuração)

Tempestade de Fogo (evocação)

Viagem Planar (conjuração)

### ~~8° NÍVEL~~

Aura Sagrada (abjuração)

Campo Antimagia (abjuração)

Controlar o Clima (transmutação)

Terremoto (evocação)

### ~~9° NÍVEL~~

Cura Completa em Massa (evocação)

Portal (conjuração)

Projeção Astral (necromancia)

Ressurreição Verdadeira (necromancia)

## Lista de Magias Escolhidas

Número de magias = mod SAB + Nv Clérigo

**CD para suas magias** = 8 + PROF + mod SAB

**Modificador de ataque de magia** = PROF + mod SAB

### TRUQUES - 4

#### Chama Sagrada (evocação) – Sacred Flame - 1 A, 18m, Instant

*Truque de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Radiação similar a uma chama desce sobre uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano radiante. O alvo não recebe qualquer benefício de cobertura contra esse teste de resistência.

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

#### Estabilizar (necromancia) – Spare the Dying - 1 A, toque, Instant

*Truque de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Você toca uma criatura viva que esteja com 0 pontos de vida. A criatura é estabilizada. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

#### Orientação (adivinhação) – guidance - 1 A, Toque, Conc. 1 min

*Truque de adivinhação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária. Uma vez, antes da magia acabar, o alvo pode rolar um d4 e adicionar o número rolado a um teste de habilidade a escolha dele. Ele pode rolar o dado antes ou depois de realizar o teste de habilidade. Após isso, a magia termina.

#### Resistência (abjuração) – Resistance – 1ª, Toque, Con 1 min

*Truque de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S, M (um manto em miniatura)

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária. Uma vez, antes da magia acabar, o alvo pode rolar um d4 e adicionar o valor jogado a um teste de resistência de sua escolha. Ele pode rolar o dado antes ou depois de realizar o teste de resistência. Então, a magia termina.

### 1° NÍVEL - 4

#### Curar Ferimentos (evocação) – cure wounds - 1 A, toque, instant

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Uma criatura que você tocar recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não produz efeito em mortos-vivos ou constructos. 237

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 1°.

#### Infligir Ferimentos (necromancia) – inflict wounds - 1 A, Toque, Instant

*1° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Faça um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura dentro do alcance. Se atingir, o alvo sofre 3d10 de dano necrótico.

***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 acima do 1°.

#### Perdição (encantamento) – bane - 1 A, 9m, conc 1min

*1° nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

**Componentes**: V, S, M (uma gota de sangue)

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Até três criaturas, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, devem realizar um teste de resistência de Carisma. Sempre que um alvo que falhou nessa resistência realizar uma jogada de ataque ou um teste de resistência antes da magia acabar, o alvo deve rolar um d4 e subtrair o valor rolado da jogada de ataque ou teste de resistência. ***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1°.

#### Raio Guiador (evocação) – guiding bolt - 1 A, 36 m, 1 rodada

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 36 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: 1 rodada

Um lampejo de luz se lança em direção de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 275 4d6 de dano radiante e, a próxima jogada de ataque contra esse alvo, antes do final do seu próximo turno, terá vantagem, graças a penumbra mística cintilando no alvo, até então. ***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

### 2° NÍVEL - 3

#### **Arma Espiritual (evocação) – spiritual weapon - 1 Ação Bônus, 18m, 1min**

*2° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: 1 minuto

Você cria uma arma espectral flutuante, dentro do alcance, que permanece pela duração ou até você conjurar essa magia novamente. Quando você conjura essa magia, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura a 1,5 metro da arma. Se atingir, o alvo sofre dano de energia igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração.

Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover a arma até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a 1,5 metro dela.

A arma pode ter a forma que você desejar. Clérigos de divindades associadas com uma arma em particular (como St. Cuthbert é conhecido por sua maça ou Thor por seu martelo) fazem o efeito dessa magia se assemelhar a essa arma.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada dois níveis do espaço acima do 2°.

#### Cegueira/Surdez (necromancia) – blindness/deafness - 1 A, 9m, 1min

*2° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 9 metros

**Componentes**: V

**Duração**: 1 minuto

Você pode cegar ou ensurdecer um oponente. Escolha uma criatura que você possa ver dentro do alcance para fazer um teste de resistência de Constituição. Se ela falhar, ficará ou cega ou surda (à sua escolha) pela duração. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar um teste de resistência de Constituição. Se obtiver sucesso, a magia termina.

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível de espaço acima do 2°.

#### Imobilizar Pessoa (encantamento) – hold person - 1 A, 18m, Concent 1min

*2° nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S, M (uma pequena peça de ferro reta)

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Escolha um humanoide que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará paralisado pela duração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina no alvo. ***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, você pode afetar um humanoide adicional para cada nível de magia acima do 2°. Os humanoides devem estar a 9 metros entre si para serem afetados.

### 3° NÍVEL - 3

#### Dissipar Magia (abjuração) – dispel magic - 1 A, 36m, Instant

**DISSIPAR MAGIA**

*3° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 36 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Escolha uma criatura, objeto ou efeito mágico dentro do alcance. Qualquer magia de 3° nível ou inferior no alvo, termina. Para cada magia de 4° nível ou superior no alvo, realize um teste de habilidade usando sua habilidade de conjuração. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se obtiver sucesso, a magia termina.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, você dissipa automaticamente os efeitos de magias no alvo se o nível da magia for igual ou inferior ao nível do espaço de magia que você usar.

#### Mesclar-se às Rochas (transmutação, ritual) – meld into stone - 1 A, Toque, 8h

*3° nível de transmutação (ritual)*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: 8 horas

Você entra em um objeto ou superfície rochoso, grande o suficiente para comportar seu corpo inteiro, mesclando-se, junto com todo o equipamento que você esteja carregando, com a rocha pela duração. Usando seu movimento, você entra na rocha num ponto que você possa tocar. Nada da sua presença ficará visível ou, de outra forma, detectável por sentidos não-mágicos. Enquanto estiver imerso na rocha, você não pode ver o que está ocorrendo do lado de fora e, qualquer teste de Sabedoria (Percepção) que você fizer para ouvir os sons do lado de fora são feitos com desvantagem. Você continua consciente do tempo transcorrido e **pode conjurar magias em você enquanto estiver imerso na rocha**. Você pode usar seu movimento para sair da rocha onde você entrou, o que termina a magia. Do contrário, você não pode se mover. Pequenos danos físicos a rocha não ferem você, mas destruição parcial ou uma mudança no formato (fazendo que você já não caiba mais dentro dela) expelirá você causando-lhe 6d6 de dano de concussão. A destruição completa da rocha (ou transmutação em uma substância diferente) expelirá você causando-lhe 50 de dano de concussão. Se você for expelido, você ficará caído no chão em um espaço desocupado perto de onde você entrou da primeira vez.

#### Revivificar (necromancia) – revivify - 1 A, Toque, Instant, 300 po

*3° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S, M (um diamante no valor de 300 po, consumido pela magia)

**Duração**: Instantânea

Você toca uma criatura que tenha morrido dentro do último minuto. Essa criatura volta a vida com 1 ponto de vida. Essa magia não pode trazer de volta a vida criaturas que tenham morrido de velhice nem pode restaurar quaisquer partes do corpo perdidas.

### 4° NÍVEL - 3

#### Banimento (abjuração) – Banishment – 1 ação, 9m, Concentração 1 min

*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°.

#### Localizar Criatura (adivinhação) – Locate Creature – 1 A, Pessoal, C 1h

*4° nível de adivinhação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V, S, M (um pouco de pelo de um cão de caça)

**Duração**: Concentração, até 1 hora

Descreva ou nomeie uma criatura que seja familiar a você. Você sente a direção da localização da criatura, contanto que a criatura esteja a até 300 metros de você. Se a criatura se mover, você saberá a direção do movimento dela. A magia pode localizar uma criatura especifica que você conheça ou a criatura mais próxima de um tipo especifico (como um humano ou um unicórnio), desde que você já tenha visto tal criatura de perto – a até 9 metros – pelo menos uma vez. Se a criatura que você descreveu ou nomeou estiver em uma forma diferente, como se estiver sob efeito da magia *metamorfose*, essa magia não localizará a criatura. Essa magia não pode localizar uma criatura se água corrente de, pelo menos 3 metros de largura, bloquear o caminho direito entre você e a criatura.

#### Proteção contra a Morte (abjuração) – Death Ward – 1 A, Toque, 8h

*4° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: 8 horas

Você toca uma criatura e concede a ela uma certa proteção contra a morte. A primeira vez que o alvo cair a 0 pontos de vida, como resultado de ter sofrido dano, o alvo, ao invés disso, cai a 1 ponto de vida e a magia termina. Se a magia ainda estiver funcionando quando o alvo for afetado por um efeito que poderia mata-lo instantaneamente sem causar dano, o efeito, ao invés disso, não funciona no alvo e a magia termina.

### 5° NÍVEL - 1

#### Praga (necromancia) – Contagion – 1 A, Toque, 7 dias

*5° nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: 7 dias

Seu toque inflige uma doença. Faça um ataque de magia corpo-a-corpo contra uma criatura ao seu alcance. Se atingir, você aflige a criatura com uma doença, de sua escolha, entre qualquer um das descritas abaixo. No final de cada turno do alvo, ele deve realizar um teste de resistência de Constituição. Após obter três falhas nesses testes de resistência, o efeito da doença permanece pela duração e a criatura para de fazer testes de resistência. Após obter três sucessos nesses testes de resistência, a criatura se recupera da doença e a magia termina. Já que essa magia induz uma doença natural no alvo, qualquer efeito que remova uma doença, ou de outra forma, melhore os efeitos de uma doença, se aplica a ela.

***Ardência Mental***. A mente da criatura fica febril. A criatura tem desvantagem em testes de Inteligência, testes de resistência de Inteligência e a criatura age como se estivesse sob efeito da magia *confusão* durante um combate.

***Enjoo Cegante***. A dor se agarra a mente da criatura e seus olhos ficam branco-leitosos. A criatura tem desvantagem em testes de Sabedoria e testes de resistência de Sabedoria e está cega.

***Febre do Esgoto***. Uma febre voraz se espalha pelo corpo da criatura. A criatura tem desvantagem em testes de Força, testes de resistência de Força e jogadas de ataque que usem Força.

***Necrose da Carne***. A carne da criatura se decompõe. A criatura tem desvantagem em testes de Carisma e vulnerabilidade a todos os danos.

***Perdição Pegajosa***. A criatura começa a sangrar incontrolavelmente. A criatura tem desvantagem em testes de Constituição e testes de resistência de Constituição. Além disso, sempre que a criatura sofrer dano, ela ficará atordoada até o fim do seu próximo turno.

***Tremedeira***. A criatura é acometida por espasmos. A criatura tem desvantagem em testes de Destreza, testes de resistência de Destreza e jogadas de ataque que usem Destreza.

## Alo

Oi 😊