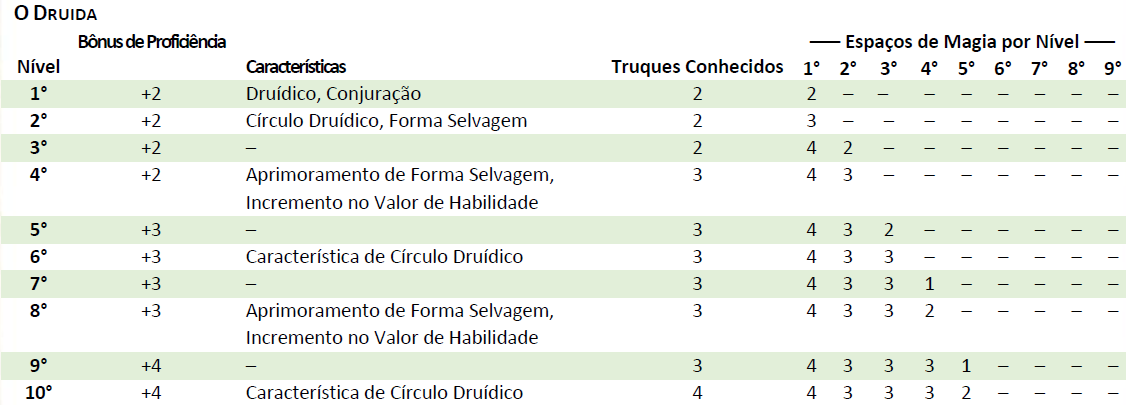
# Druida

## Tabela



## Característica de Classe

### Construção rápida

Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em **Sabedoria**, seguido de **Constituição**. Segundo, escolha o antecedente eremita.

### Pontos de vida

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

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

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

### Proficiências

**Armaduras:** Armaduras leves, armaduras médias, escudos (druidas não irão vestir armaduras ou usar escudos feitos de metal)

**Armas:** Clavas, adagas, dardos, azagaias, maças, bordões, cimitarras, foices, fundas e lanças.

**Ferramentas:** Kit de herbalismo

**Testes de Resistência:** Sabedoria, Inteligência

**Perícias:** Escolha duas dentre Arcanismo, Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Natureza, Percepção, Religião e Sobrevivência

### Equipamento

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

Um escudo de madeira (10 gp) (+2 CA) qualquer arma simples

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Scimitar | 25 gp | 1d6 slashing | 3 lb. |  | Finesse, light |

Uma cimitarra (25 po) (1d6) qualquer arma corpo-a-corpo simples

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Simple Melee Weapons** | | | | |
| Greatclub | 2 sp | 1d8 bludgeoning | 10 lb. | Two-handed |
| Handaxe | 5 gp | 1d6 slashing | 2 lb. | Light, thrown (range 20/60) |
| Javelin | 5 sp | 1d6 piercing | 2 lb. | Thrown (range 30/120) |
| Mace | 5 gp | 1d6 bludgeoning | 4 lb. | — |
| Quarterstaff | 2 sp | 1d6 bludgeoning | 4 lb. | Versatile (1d8) |
| Spear | 1 gp | 1d6 piercing | 3 lb. | Thrown (range 20/60), versatile (1d8) |
| Club | 1 sp | 1d4 bludgeoning | 2 lb. | Light |
| Dagger | 2 gp | 1d4 piercing | 1 lb. | Finesse, light, thrown (range 20/60) |
| Sickle | 1 gp | 1d4 slashing | 2 lb. | Light |
| [Light Hammer](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Weapon%20Options%20%28Midgard%29#h-Light%20Hammer) | 2 gp | 1d4 bludgeoning | 2 lb. | Light, thrown (range 20/60) |
| **Simple Ranged Weapons** |  |  |  |  |
| Crossbow, light | 25 gp | 1d8 piercing | 5 lb. | [Ammunition (range 80/320), loading, two-handed](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Monsters#h-Ammunition) |
| Shortbow | 25 gp | 1d6 piercing | 2 lb. | [Ammunition (range 80/320), two-handed](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Monsters#h-Ammunition) |
| Dart | 5 cp | 1d4 piercing | 1/4 lb. | Finesse, thrown (range 20/60) |
| Sling | 1 sp | 1d4 bludgeoning | — | [Ammunition (range 30/120)](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Monsters#h-Ammunition) |

Um pacote de estudioso (40 po) um pacote de explorador (10 po)

Armadura de couro (10 po) (11+dex), um pacote de aventureiro (12 po) e um foco druídico

## Mais interessante

### Forma Selvagem

A partir do 2° nível, você pode usar sua ação para assumir magicamente a forma de uma besta que você já tenha visto antes. Você pode usar essa característica duas vezes. Você recupera os usos quando termina um descanso curto ou longo.

Seu nível de druida determina as bestas em que você pode se transformar, como mostrado na tabela Formas de Besta. No 2° nível, por exemplo, você pode se transformar em qualquer besta que possui nível de desafio 1/4 ou inferior que não possua deslocamento de voo ou natação.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **FORMAS DE BESTA** | | | |
| **Nível** | **ND Máx.** | **Limitações** | **Exemplo** |
| 2° | 1/4 | Sem deslocamento de voo ou natação | Lobo |
| 4° | 1/2 | Sem deslocamento de voo | Crocodilo |
| 8° | 1 | – | Águia gigante |

Você pode continuar na forma de besta por um número de horas igual à metade do seu nível de druida (arredondado para baixo). Então, você volta a sua forma original, a não ser que você gaste outro uso dessa característica. Você pode reverter a sua forma normal

### CÍRCULO DRUÍDICO

No 2° nível, você escolhe se identificar com umcírculo de druidas: o Círculo da Terra ou o Círculo da Lua, ambos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 2° nível e novamente no 6°, 10° e 14° nível.

#### CÍRCULO DA TERRA

O Círculo da Terra é constituído por místicos e sábios que salvaguardam conhecimento e ritos antigos através de uma vasta tradição oral. Esses druidas se encontram em círculos sagrados de árvores ou monólitos para sussurrar segredos primordiais em Druídico. Os membros mais sábios do círculo presidem como os sacerdotes-dirigentes de comunidades que creem na Crença Antiga, e servem como conselheiros para os governantes desses povos. Como membro desse círculo, sua magia é influenciada pela terra onde você é iniciado nos ritos misteriosos do círculo.

##### TRUQUE ADICIONAL

Quando você escolhe esse círculo no 2° nível, você aprende um truque de druida adicional, à sua escolha.

##### RECUPERAÇÃO NATURAL

A partir do 2° nível, você pode recuperar parte da sua energia mágica parando para fazer uma meditação e comunhão com a natureza. Durante um descanso curto, você escolhe espaços de magia gastos para recuperar. O espaço de magia pode ter um nível combinado igual ou menor que metade do seu nível de druida (arredondado para baixo) e, nenhum dos espaços pode ser de uma magia de 6° nível ou superior. Você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo.

Por exemplo, quando você for um druida de 4° nível, você pode recuperar até dois níveis em espaços de magia. Você pode recuperar, tanto uma magia de 2° nível, quanto duas magias de 1° nível.

##### MAGIAS DE CÍRCULO

Sua conexão mística com a terra infunde você com a habilidade de conjurar certas magias. No 3°, 5°, 7° e 9° nível, você ganha acesso a magias de círculo ligadas ao terreno em que você se tornou druida. Escolha o terreno – ártico, costa, deserto, floresta, montanha, pântano, planície ou subterrâneo – e consulte a lista de magias associada.

Uma vez que você tenha acesso a uma magia de círculo, você sempre poderá prepará-la e ela não conta no número de magias que você pode preparar a cada dia. Se você tiver acesso a uma magia que não aparece na lista de magias de druida, a magia, no entanto, será uma magia de druida para você.

##### CAMINHO DA FLORESTA

A partir do 6° nível, mover-se através de terreno difícil não-mágico não te custará nenhum movimento extra. Você também pode passar através de plantas não-mágicas sem ser atrasado por elas e sem sofrer dano delas se elas tiverem espinhos, espinhas ou perigos similares.

Além disso, você tem vantagem em testes de resistência contra plantas criadas magicamente ou manipuladas para impedir movimentação, como as criadas pela magia *constrição*.

##### PROTEÇÃO NATURAL

Quando você atingir o 10° nível, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado por elementais ou fadas e você se torna imune a venenos e doenças.

##### SANTUÁRIO NATURAL

A partir do 14° nível, as criaturas do mundo natural sentem sua ligação com a natureza e hesitarão em atacar você. Quando uma besta ou plantar atacar você, essa criatura deverá fazer um teste de resistência de Sabedoria contra uma CD igual a das suas magias de druida. Em uma falha, a criatura deve escolher um alvo diferente ou o ataque erra automaticamente. Em um sucesso, a criatura se torna imune a esse efeito por 24 horas.

A criatura está ciente deste efeito antes de resolver atacar você.

#### CÍRCULO DA LUA

Os druidas do Círculo da Lua são ferrenhos guardiões na natureza. Sua ordem se reuni nas noites de lua cheia para partilhar notícias e trocar informações. Eles assombram as partes mais profundas das florestas, onde eles podia ir por semanas a fio antes de cruzar o caminho de outro humanoide e, muito menos outro druida.

Tão mutável quanto a lua, um druida desse círculo poderia espreitar como um grande felino, voar sobre a copa das árvores como uma águia no dia seguinte e mergulhar pela vegetação rasteira como um urso para expulsar um monstro invasor. A selvageria está no sangue do druida.

##### Forma selvagem de combate

Quando você escolhe esse círculo, no 2° nível, você recebe a habilidade de usar sua Forma Selvagem no seu turno com uma ação bônus, ao invés de com uma ação.

Além disso, enquanto você estiver transformando pela sua Forma Selvagem, você pode usar uma ação bônus para gastar um espaço de magia e ganhar 1d8 pontos de vida por nível do espaço de magia gasto.

##### Formas de círculo

Os ritos do seu círculo garantem a você a habilidade de se transformar em formas animais mais poderosas. A partir do 2° nível, você pode usar sua Forma Selvagem para se transformar em uma besta com nível de desafio até 1 (você ignora a coluna ND Max da tabela Formas de Besta, mas ainda deve acatar as limitações descritas lá).

A partir do 6° nível, você pode se transformar em uma besta com nível de desafio tão alto quanto seu nível de druida dividido por 3, arredondado para baixo.

##### Ataque primordial

A partir do 6° nível, seus ataques na forma de besta contam como mágicos com os propósitos de ultrapassar resistência e imunidade a ataques e danos não-mágicos.

##### Forma selvagem de elemental

No 10° nível, você pode gastar dois usos da sua Forma Selvagem, ao mesmo tempo, para se transformar em um elemental da água, elemental do ar, elemental do fogo ou elemental da terra.

##### ~~Mil formas~~

No 14° nível, você aprende a usar magia para alterar sua forma física de formas mais sutis. Você pode conjurar a magia *alterar-se* à vontade.

### Incremento no valor de habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

### ~~Corpo atemporal~~

Começando no 18° nível, a magia primordial que você controla faz com que você envelheça mais lentamente. Para cada 10 anos que passarem, seu corpo envelhece apenas 1.

### ~~Magias da besta~~

A partir do 18° nível, você pode conjurar muitas das suas magias em qualquer forma que assumir usando a Forma Selvagem. Você pode realizar os componentes somáticos e verbais de uma magia de druida na forma de besta, mas você não é capaz de prover os componentes materiais.

### ~~Arquidruida~~

No 20° nível, você pode usar sua Forma Selvagem um número ilimitado de vezes.

## Magias

Número de magias = mod SAB + Nv Druida

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

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

### Lista de Magias de Druida

#### TRUQUES

Bordão Místico (transmutação)

Chicote de Espinhos (transmutação)

Consertar (transmutação)

Criar Chamas (conjuração)

Druidismo (transmutação)

Orientação (adivinhação)

Rajada de Veneno (conjuração)

Resistência (abjuração)

#### TRUQUES (4)

##### Chicote de espinhos 1 A 9m VSM instantânea

Você cria um longo chicote de vinhas coberto por espinhos que chicoteia, ao seu comando, em direção de uma criatura dentro do alcance. Realize um ataque corpo-a-corpo com magia contra o alvo. Se o ataque atingir, a criatura sofrerá 1d6 de dano perfurante e, se a criatura for Grande ou menor, você a puxa até 3 metros para perto de você. O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

##### Criar Chamas 1 A Pessoal VS 10 min

Uma chama tremulante aparece na sua mão. A chama permanece aí pela duração e não machuca nem você nem seu equipamento. A chama emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por 3 metros adicionais. A magia acaba se você dissipa-la usando uma ação ou se conjurá-la novamente. Você pode, também, atacar com a chama, no entanto, fazer isso acaba com a magia. Quando você conjura essa magia ou com uma ação em um turno posterior, você pode arremessar a chama numa criatura a até 9 metros de você. Faça um ataque à distância com magia. Se atingir, o alvo sofre 1d8 de dano de fogo. O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

##### Rajada de veneno 1 A 3m VS 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).

##### Resistência 1 A Toque VSM 1 min (concentração)

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

Amizade Animal (encantamento)

Bom Fruto (transmutação)

Constrição (conjuração)

Criar ou Destruir Água (transmutação)

Curar Ferimentos (evocação)

Detectar Magia (adivinhação, ritual)

Detectar Veneno e Doença

(adivinhação, ritual)

Enfeitiçar Pessoa (encantamento)

Falar com Animais (adivinhação, ritual)

Fogo das Fadas (evocação)

Névoa Obscurecente (conjuração)

Onda Trovejante (evocação)

Palavra Curativa (evocação)

Passos Longos (transmutação)

Purificar Alimentos (transmutação, ritual)

Salto (transmutação)

#### 1° NÍVEL (4)

##### Curar Ferimentos 1 A Toque VS 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.

***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°.

##### Enfeitiçar Pessoa 1 A 9 m VS 1 hora

Você tenta enfeitiçar um humanoide que você possa ver dentro do alcance. Ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, e recebe vantagem nesse teste se você ou seus companheiros estiverem lutando com ele. Se ele falhar, ficará enfeitiçado por você até a magia acabar ou até você ou seus companheiros fizerem qualquer coisa nociva contra ele. A criatura enfeitiçada reconhece você como um conhecido amigável. Quando a magia acabar, a criatura saberá que foi enfeitiçada por você.

***Em Níveis Superiores***. Se 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°. As criaturas devem estar a até 9 metros umas das outras quando você for afeta-las.

##### Falar com Animais 1 A Pessoal VS 10 minutos

Você adquire a habilidade de compreender e se comunicar verbalmente com bestas, pela duração. O conhecimento e consciência de muitas bestas é limitado pela inteligência delas, mas, no mínimo, as bestas poderão dar informações a você sobre os locais e monstros próximos, incluindo tudo que eles possam perceber ou tenham percebido no dia anterior. Você pode tentar persuadir uma besta a lhe prestar um favor, à critério do Mestre.

##### Névoa Obscurecente 1 A 36 m VS 1 hora (concentração)

Você cria uma esfera de 6 metros de raio de névoa, centrada num ponto, dentro do alcance. A esfera se espalha, dobrando esquinas, e a área dela é de escuridão densa. Ela permanece pela duração ou até um vento moderado ou mais rápido (pelo menos 15 quilômetros por hora) dispersa-la.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o raio da névoa aumenta em 6 metros para cada nível do espaço acima do 1°.

##### Onda Trovejante 1 A Pessoal (cubo de 4,5 m) VS Instantânea

Uma onda de força trovejante varre tudo a partir de você. Cada criatura num cubo de 4,5 metros originado em você, deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 2d8 de dano trovejante e será empurrada 3 metros para longe de você. Se obtive sucesso na resistência, a criatura sofrerá metade desse dano e não será empurrada. Além disso, objetos soltos que estiverem completamente dentro da área de efeito serão automaticamente empurrados 3 metros para longe de você pelo efeito da magia e a magia emitirá um ressonante barulho de trovão audível a até 90 metros.

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

##### Palavra Curativa 1 Ab 18 m V Instantânea

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos ou constructos

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível do espaço acima do 1°.

#### 2° NÍVEL

Aprimorar Habilidade (transmutação)

Crescer Espinhos (transmutação)

Encontrar Armadilhas (adivinhação)

Esfera Flamejante (conjuração)

Esquentar Metal (transmutação)

Imobilizar Pessoa (encantamento)

Lâmina Flamejante (evocação)

Localizar Animais ou Plantas

(adivinhação, ritual)

Localizar Objeto (adivinhação)

Lufada de Vento (evocação)

Mensageiro Animal (encantamento, ritual)

Passos sem Pegadas (abjuração)

Pele de Árvore (transmutação)

Proteção contra Veneno (abjuração)

Raio Lunar (evocação)

Restauração Menor (abjuração)

Sentido Bestial (adivinhação, ritual)

Visão no Escuro (transmutação)

#### 2° NÍVEL (3)

##### Esquentar Metal 1 A, 18m, VSM, 1 min (concentração)

Escolha um objeto manufaturado de metal, como uma arma de metal ou uma armadura pesada ou média de metal, que você possa ver dentro do alcance. Você faz com que o objeto brilhe vermelho-incandescente. Qualquer criatura em contato físico com o objeto sofrerá 2d8 de dano de fogo quando você conjurar a magia. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus, em cada um dos seus turnos subsequentes, para causar esse dano novamente. Se uma criatura estiver segurando ou vestindo o objeto e sofrer o dano dele, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou largará o objeto se ela puder. Se ela não largar o objeto, ela terá desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade até o início do seu próximo turno.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2°.

##### Imobilizar Pessoa 1 A, 18m, VSM, 1 min (Concentração)

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.

##### Localizar Objeto 1 A, Pessoal, VSM, 10 min (concentração)

Descreva ou nomeie um objeto que seja familiar a você. Você sente a direção da localização do objeto, contanto que o objeto esteja a até 300 metros de você. Se o objeto estiver em movimento, você saberá a direção do movimento dele. A magia pode localizar um objeto especifico que você, desde que você já tenha o visto de perto – a até 9 metros – pelo menos uma vez. Alternativamente, a magia pode localizar o objeto de um tipo em particular mais próximo, como certo tipo de vestuário, joia, móvel, ferramenta ou arma. Essa magia não pode localizar um objeto se qualquer espessura de chumbo, até mesmo uma folha fina, bloquear o caminho direto entre você e o objeto.

##### Passos sem Pegadas 1 A, Pessoal, VSM, 1 h (Concentração)

Um véu de sombras e silencia irradia de você, encobrindo você e seus companheiros contra detecção. Pela duração, cada criatura, à sua escolha, a até 9 metros de você (incluindo você) recebe +10 de bônus em testes de Destreza (Furtividade) e não pode ser rastreada, exceto por meios mágicos. Uma criatura que receber esse bônus não deixa quaisquer pegadas ou outros vestígios da sua passagem.

##### Raio Lunar 1 A, 36 m, VSM, 1 min (concentração)

Um raio prateado de luz pálida brilha para baixo em um cilindro com 1,5 metro de raio e 12 metros de altura, centrado num ponto dentro do alcance. Até a magia acabar, penumbra preenche o cilindro. Quando uma criatura entrar na área da magia pela primeira vez em um turno, ou começar seu turno lá, ela é engolfada por chamas fantasmagóricas que causam dores lancinantes e ela deve realizar um teste de resistência de Constituição. Ela sofre 2d10 de dano radiante se falhar na resistência ou metade desse dano se passar. Um metamorfo faz seu teste de resistência com desvantagem. Se ele falhar, ele, também, reverte instantaneamente para sua forma original e não pode assumir uma forma diferente até deixar a luz da magia. Em cada um dos seus turnos após conjurar essa magia, você pode usar uma ação para mover o raio até 18 metros em qualquer direção.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 2°.

#### 3° NÍVEL

Ampliar Plantas (transmutação)

Andar na Água (transmutação, ritual)

Conjurar Animais (conjuração)

Convocar Relâmpagos (conjuração)

Dissipar Magia (abjuração)

Falar com Plantas (transmutação)

Forjar Morte (necromancia, ritual)

Luz do Dia (evocação)

Mesclar-se às Rochas

(transmutação, ritual)

Muralha de Vento (evocação)

Nevasca (conjuração)

Proteção contra Energia (abjuração)

Respirar na Água (transmutação, ritual)

#### 3° NÍVEL (3)

##### Conjurar animais 1 A 18m VS 1h (Concentração)

Você invoca espíritos feéricos, que assumem formas de bestas, que aparecem em espaços desocupados, que você possa ver dentro do alcance. Escolha uma das opções a seguir para aparecer:

Uma besta de nível de desafio 2 ou inferior

Duas bestas de nível de desafio 1 ou inferior

Quatro bestas de nível de desafio 1/2 ou inferior

Oito bestas de nível de desafio 1/4 ou inferior

Cada besta é também considerada uma fada edesaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e a seus companheiros. Role a iniciativa para as criaturas invocadas como um grupo, que age no seu próprio turno. Eles obedecem a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a elas, elas se defenderão de criaturas hostis, mas no mais, não realizarão nenhuma ação.

O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando certos espaços de magia superiores, você escolhe uma das opções de invocação acima e mais criaturas aparecem: o dobro delas com um espaço de 5° nível, o triplo delas com um espaço de 7° nível e o quadruplo delas com um espaço de 9° nível.

##### Convocar relâmpagos 1 A 36m VS 10 min (Concentração)

Uma nuvem tempestuosa aparece em formato cilíndrico com 3 metros de altura e 18 metros de raio, centrada num ponto que você possa ver, 30 metros acima de você. A magia falha se você não puder ver um ponto no ar em que a nuvem possa aparecer (por exemplo, se você estiver em uma sala que não possa comportar a nuvem).

Quando você conjurar a magia, escolha um ponto que você possa ver dentro do alcance. Um raio de eletricidade é disparado da nuvem no ponto. Cada criatura a 1,5 metro desse ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d10 de dano elétrico se falhar no teste, ou metade desse dano se passar. Em cada um dos seus turnos, até a magia acabar, você pode usar sua ação para convocar um relâmpago dessa forma novamente, afetando o mesmo ponto ou um diferente.

Se você estiver a céu aberto em condições tempestuosas quando conjurar essa magia, a magia lhe dá controle sobre a tempestade existente ao invés de criar uma nova. Sob tais condições, o dano da magia aumenta em 1d10.

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 3°.

##### Dissipar magia 1 A 36m VS 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 1 A Toque VS 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 fere 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.

##### Muralha de vento 1 A 36m VSM 1 Minuto (Concentração)

Uma muralha de ventos fortes ergue-se do chão num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha ter até 15 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e 30 centímetros de espessura. Você pode moldar a muralha em qualquer forma que desejar, contanto que ela faça um caminho contínuo pelo solo. A muralha permanece pela duração. Quando a muralha aparece, cada criatura dentro da área dela deve realizar um teste de resistência de Força. Uma criatura sofre 3d8 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Os ventos fortes mantem névoa, fumaça e outros gases afastados. Criaturas ou objetos voadores Pequenos ou menores, não podem atravessar a muralha. Materiais leves e soltos trazidos para a muralha são arremessados para cima. Flechas, virotes e outros projéteis ordinários disparados contra alvos além da muralha são defletidos para cima e erram automaticamente. (Pedras arremessadas por gigantes ou armas de cerco e projéteis similares, não são afetados.) As criaturas em forma gasosa não podem atravessa-la.

#### 4° NÍVEL (3)

##### Confusão 1 A 27m VSM 1 min (Concentração)

Essa magia ataca e embaralha as mentes das criaturas, gerando delírios e provocando ações descontroladas. Cada criatura em uma esfera com 3 metros de raio, centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria, quando você conjurar essa magia ou for afetada por ela.

Um alvo afetado não pode realizar reações e deve rolar um d10 no início de cada um dos seus turnos para determinar seu comportamento nesse turno.

|  |  |
| --- | --- |
| **d10** | **Comportamento** |
| 1 | A criatura usa todo seu deslocamento para se mover em uma direção aleatória. Para determinar a direção, role um d8 e atribua uma direção a cada face do dado. A criatura não realiza uma ação nesse turno. |
| 2–6 | A criatura não se move ou realiza ações nesse turno. |
| 7–8 | A criatura usa sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, determinada aleatoriamente, ao seu alcance. Se não houver criaturas dentro do alcance, a criatura não faz nada nesse turno. |
| 9–10 | A criatura pode agir e se mover normalmente. |

Ao final de cada um dos seus turnos, um alvo afetado pode realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se for bem sucedido, esse efeito acaba nesse alvo.

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o raio da esfera aumenta em 1,5 metro para cada nível do espaço acima do 4°.

##### Conjurar Elementais menores 1 min 27m VS 1 h (Concentração)

Você invoca elementais que aparecem em espaços desocupados, que você possa ver dentro do alcance. Você escolhe uma das opções a seguir para aparecer:

Um elemental de nível de desafio 2 ou inferior

Dois elementais de nível de desafio 1 ou inferior

Quatro elementais de nível de desafio 1/2 ou inferior

Oito elementais de nível de desafio 1/4 ou inferior

Um elemental invocado através dessa magiadesaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e a seus companheiros. Role a iniciativa para as criaturas invocadas como um grupo, que age no seu próprio turno. Eles obedecem a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a elas, elas se defenderão de criaturas hostis, mas no mais, não realizarão nenhuma ação.

O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando certos espaços de magia superiores, você escolhe uma das opções de invocação acima e mais criaturas aparecem: o dobro delas com um espaço de 6° nível e o triplo delas com um espaço de 8° nível.

##### Conjurar seres da floresta 1 A 18m VSM 1h (Concentração)

Você invoca criaturas feéricas que aparecem em espaços desocupados, que você possa ver dentro do alcance. Escolha uma das opções a seguir para aparecer:

Uma criatura feérica de nível de desafio 2 ou inferior

Duas criaturas feéricas de nível de desafio 1 ou inferior

Quatro criaturas feéricas de nível de desafio 1/2 ou inferior

Oito criaturas feéricas de nível de desafio 1/4 ou inferior

Uma criatura invocada desaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e a seus companheiros. Role a iniciativa para as criaturas invocadas como um grupo, que age no seu próprio turno. Eles obedecem a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a elas, elas se defenderão de criaturas hostis, mas no mais, não realizarão nenhuma ação.

O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando certos espaços de magia superiores, você escolhe uma das opções de invocação acima e mais criaturas aparecem: o dobro delas com um espaço de 6° nível e o triplo delas com um espaço de 8° nível.

##### Dominar besta 1 A 18m VS 1 min (Concentração)

Você tenta seduzir uma besta que você possa ver dentro do alcance. Ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração. Se você ou criaturas amigáveis a você estiverem lutando com ela, ela terá vantagem no teste de resistência.

Enquanto a besta estiver enfeitiçada, você terá uma ligação telepática com ela, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação telepática para emitir comandos para a criatura enquanto você estiver consciente (não requer uma ação), aos quais ela obedece da melhor forma possível. Você pode especificar um curso de ação simples e genérico, como “Ataque aquela criatura”, “Corra até ali”, ou “Traga aquele objeto”. Se a criatura completar a ordem e não receber direções posteriores de você, ela se defenderá e se auto preservará da melhor forma que puder.

Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do seu próximo turno, a criatura realiza apenas as ações que você escolher e não faz nada que você não permita que ela faça. Durante esse período, você também pode fazer com que a criatura use uma reação, mas isso requer que você usa sua própria reação também.

Cada vez que o alvo sofrer dano, ele realiza um novo teste de resistência de Sabedoria contra a magia. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível, a duração será concentração, até 10 minutos. Quando você usar um espaço de magia de 6° nível, a duração será concentração, até 1 hora. Quando você usar um espaço de magia de 7° nível, a duração será concentração, até 8 horas.

##### Inseto Gigante 1 A 9m VS 10 min (Concentração)

Você transforma até dez centopeias, três aranhas, cinco vespas ou um escorpião, dentro do alcance, em versões gigantes das suas formas naturais, pela duração. Uma centopeia se torna uma centopeia gigante, uma aranha se torna uma aranha gigante, uma vespa se torna uma vespa gigante e um escorpião se torna um escorpião gigante. Cada criatura obedece aos seus comandos verbais e, em combate, elas agem no seu turno a cada rodada. O Mestre possui as estatísticas dessas criaturas e determina suas ações e movimentação. Uma criatura permanece no tamanho gigante pela duração, ou até cair a 0 pontos de vida ou até você usar sua ação para dissipar o efeito nela. O Mestre pode permitir que você escolha alvos diferentes. Por exemplo, se você transformar uma abelha, sua versão gigante poderia ter as mesmas estatísticas da vespa gigante.

##### Localizar Criatura 1 A Pessoal VSM 1 h (Concentração)

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.

##### Malogro 1 A 9m VS 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 mortos-vivos ou constructos. Se você afetar uma criatura planta ou planta mágica, ela faz seu teste de resistência com desvantagem e a magia causa o máximo de dano a ela. Se você afetar uma planta não-mágica que não seja uma criatura, como uma árvore ou arbusto, ele não faz um teste de resistência; ela simplesmente seca e morre.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 4°.

##### Metamorfose 1 A 18m VSM 1h (Concentração)

Essa magia transforma uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, em uma nova forma. Uma criatura involuntária deve realizar um teste de resistência de Sabedoria para evitar o efeito. Um metamorfo obtém sucesso automaticamente nesse teste de resistência. A transformação permanece pela duração, ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. A nova forma pode ser qualquer besta a qual o nível de desafio seja igual ou menor que o do alvo (ou o nível do alvo, se ele não possuir um nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seus valores de habilidades mentais, são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida. Ele mantém sua tendência e personalidade. O alvo assume os pontos de vida da sua nova forma. Quando ele reverter a sua forma normal, a criatura retorna à quantidade de pontos de vida que ela tinha antes da transformação. Se ela reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente é recebido pela sua forma normal. Contanto que o dano excedente não reduza os pontos de vida da forma normal da criatura a 0, ela não cairá inconsciente. Essa magia não pode afetar um alvo com 0 pontos de vida. A criatura é limitada em suas ações pela natureza da sua nova forma e ela não pode falar, conjurar magias ou realizar qualquer outra ação que precise de mãos ou de vocalização. O equipamento do alvo mescla-se a sua nova forma. O alvo não pode ativar, empunhar ou, de outra forma, se beneficiar de qualquer de seus equipamentos.

##### Moldar Rochas 1 A Toque VSM Instantânea

Você toca um objeto de pedra de tamanho Médio ou menor, ou uma seção de rocha com não mais de 1,5 metro em qualquer dimensão e modela-a em qualquer forma que sirva aos seus propósitos. Então, por exemplo, você poderia modelar uma pedra grande em uma arma, ídolo ou caixão, ou fazer uma pequena passagem através de um muro, contanto que o muro não tenha mais de 1,5 metro de espessura. Você poderia, também, modelar uma porta de pedra ou sua moldura para selar a porta. O objeto que você cria pode ter até duas dobradiças e um trinco, mas detalhes mecânicos mais complexos não são possíveis.

##### Movimentação Livre 1 A Toque VSM 1 h

Você toca uma criatura voluntária. Pela duração, os movimentos do alvo não são afetados por terreno difícil e magias e outros efeitos mágicos também não podem reduzir o deslocamento do alvo ou fazer com que o alvo fique paralisado ou impedido. O alvo também pode gastar 1,5 metro de deslocamento para escapar, automaticamente, de impedimentos não mágicos, como algemas ou o agarrão de uma criatura. Finalmente, estar submerso não impõe penalidades no deslocamento ou ataques do alvo.

##### Muralha de Fogo 1 A 36m VSM 1 min (Concentração)

Você cria uma muralha de fogo numa superfície sólida dentro do alcance. Você pode fazer uma muralha de até 18 metros de comprimento, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura ou uma muralha anelar de até 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura. A muralha é opaca e permanece pela duração. Quando a muralha aparece, cada criatura dentro da área dela deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 5d8 de dano, ou metade desse dano se passar na resistência. Um lado da muralha, escolhido por você no momento da conjuração da magia, causa 5d8 de dano de fogo a cada criatura que terminar o turno dela a até 3 metros desse lado ou dentro da muralha. Uma criatura sofre o mesmo dano quando entra na muralha pela primeira vez num turno ou termina seu turno nela. O outro lado da muralha não causa dano algum. ***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 4°.

##### Pele de Pedra 1 A Toque VSM (100 po) 1 h (Concentração)

Essa magia transforma a pele de uma criatura voluntária que você tocar em rocha sólida. Até a magia acabar, o alvo tem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante não-mágico.

##### Tempestade de Gelo 1 A 90m VSM Instantânea

Uma rajada de pedras de gelo batem no chão em um cilindro de 6 metros de raio por 12 metros de altura, centrado num ponto dentro do alcance. Cada criatura no cilindro deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 2d8 de dano de concussão e 4d6 de dano de frio se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. O granizo torna a área da tempestade em terreno difícil até o final do seu próximo turno. ***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o dano de concussão aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 4°.

##### Terreno Alucinógeno 10 min 90m VSM 24 h

Você faz com que um terreno natural num cubo de 45 metros dentro do alcance, pareça, soe e cheire com outro tipo de terreno natural. Portanto, campos abertos ou uma estrada podem ser modificados para se assemelharem a um pântano, colina, fenda ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser modificada para se parecer com um prado, um precipício com um declive suave ou um barranco pedregoso com uma estrada larga e lisa. Estruturas manufaturadas, equipamentos e criaturas dentro da área não tem suas aparências modificadas. As características táteis do terreno são inalteradas, portanto, as criaturas que adentrarem na área estão susceptíveis de ver através da ilusão. Se a diferença não for obvia ao toque, uma criatura que examine a ilusão cuidadosamente, pode realizar um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia para desacredita-la. Uma criatura que discernir a ilusão do que ela é, a enxerga como uma imagem vaga sobrepondo o terreno.

##### Vinha Esmagadora 1 Ab 9m VS 1min (Concentração)

Você conjura uma vinha que brota do chão em um espaço desocupado, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance. Quando você conjura essa magia, você pode direcionar a vinha para que ela enlace uma criatura a até 9 metros dela que você possa ver. Essa criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou será arrastada 6 metros na direção da vinha. Até o fim da magia, você pode direcionar a vinha para enlaçar a mesma criatura ou uma diferente, com uma ação bônus, em cada um dos seus turnos.

#### 5° NÍVEL (2)

##### Âncora planar 1h 18m VSM (1000po) 24h

Com essa magia, você tenta obrigar um celestial, corruptor, elemental ou fada a servi-lo. A criatura deve estar dentro do alcance durante toda a conjuração da magia. (Tipicamente, a criatura, primeiramente, é invocada dentro de um *círculo mágico* invertido para mantê-la presa enquanto a magia é conjurada.) Ao completar a conjuração, o alvo deve realizar um teste de resistência de Carisma. Se falhar na resistência, ela é obrigada a servir você pela duração. Se a criatura foi invocada ou criada por outra magia, a duração da magia é estendida para se equiparar a dessa magia.

Uma criatura obrigada deve seguir suas instruções da melhor forma que puder. Você poderia comandar a criatura a acompanhar você em uma aventura, a guardar um local ou a enviar uma mensagem. A criatura obedece ao pé da letra suas instruções, mas se a criatura for hostil a você, ela se esforçará para distorcer suas palavras para atingir seus próprios objetivos. Se a criatura atender suas instruções completamente antes da magia acabar, ela viajará até você para relatar esse fato se você estiver no mesmo plano de existência. Se você estiver em um plano de existência diferente, ela retornará para o lugar onde você a contatou e permanecerá lá até a magia acabar.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de nível superior, a duração aumenta para 10 dias com um espaço de 6° nível, para 30 dias com um espaço de 7° nível, para 180 dias com um espaço de 8° nível e para um ano com um espaço de magia de 9° nível.

##### Caminhar em Árvores 1 A Pessoal VS 1 min Concentração

Você adquire a habilidade de entrar em uma árvore e se mover de dentro dela para dentro de outra árvore de mesmo tipo à até 150 metros. Ambas as árvores devem estar vivas e ter, pelo menos, o mesmo tamanho que você. Você deve usar 1,5 metro de deslocamento para entrar numa árvore. Você, instantaneamente, sabe a localização de todas as outras árvores de mesmo tipo à 150 metros e, como parte do movimento usado para entrar na árvore, pode tanto passar por uma dessas árvores quanto sair da árvore em que você está. Você aparece no espaço que você quiser a 1,5 metro da árvore destino, usando outro movimento de 1,5 metro. Se você não tiver movimento restante, você aparece a 1,5 metro da árvore que você terminou seu movimento.

Você pode usar esse habilidade de transporte uma vez por rodada pela duração. Você deve terminar cada turno fora da árvore.

##### Conjurar Elemental 1 min 27m VSM 1 h Concentração

Você invoca um servo Elemental. Escolha uma área de ar, água, fogo ou terra que preencha 3 metros cúbicos, dentro do alcance. Um elemental de nível de desafio 5 ou inferior, adequado a área que você escolheu, aparece em um espaço desocupado a até 3 metros dela. Por exemplo, um elemental do fogo emergiria de uma fogueira e um elemental da terra erguer-se-ia do solo. O elemental desaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

O elemental é amigável a você e a seus companheiros pela duração. Role a iniciativa para o elemental, que age no seu próprio turno. Ele obedece a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a ele, ele se defenderá de criaturas hostis, mas no mais, não realizará nenhuma ação.

Se sua concentração for interrompida, o elemental não desaparece. Ao invés disso, você perde o controle sobre o elemental e ele se torna hostil a você e aos seus companheiros, e irá atacar. Um elemental fora de controle não pode ser dispensado e desaparece 1 hora depois de você ter o invocado.

##### Comunhão com a Natureza 1 min Pessoal VS Instantânea Ritual

Você, momentaneamente, se torna uno com a natureza e ganha conhecimento do território ao seu redor. Ao ar livre, a magia lhe oferece conhecimento do terreno a até 4,5 quilômetros de você. Em cavernas e outros formações subterrâneas naturais, o raio é limitado a 150 metros. A magia não funciona onde a natureza foi substituída por construções, como em masmorras ou cidades.

Você, instantaneamente, adquire conhecimento de até três fatos, à sua escolha, sobre qualquer dos assuntos a seguir, relacionados a área:

Terrenos e corpos de água

Plantas, minérios, animais e povo predominante

Celestiais, fadas, corruptores, elementais ou mortos-vivos mais poderosos

Influência de outros planos de existência

Construções

Por exemplo, você poderia determinar a localização deum morto-vivo poderoso na área, a localização da maior fonte de água potável e a localização de quaisquer cidades próximas.

##### Cúpula Antivida 1 A Pessoal (3m Raio) VS 1h Concentração

Uma barreira cintilante se estende de você até 3 metros de raio, e se move com você, permanecendo centrada em você e restringindo criaturas diferentes de mortos-vivos e constructos. A barreira mantem-se pela duração.

A barreira previna uma criatura afetada de atravessa-la ou alcançar através dela. Uma criatura afetada pode conjurar magias ou realizar ataques à distância ou ataques com armas de haste através da barreira.

Se você se mover forçando uma criatura afetada a atravessar a barreira, a magia termina.

##### Curar Ferimentos em Massa 1 A 18m VS Instantânea

Uma onda de energia curativa emerge de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Escolha até seis criaturas numa esfera de 9 metros de raio, centrada nesse ponto. Cada alvo recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 3d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. A magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 5°.

##### Despertar 8h toque VSM (1000po) Instantânea

Depois de gastar o tempo de conjuração traçando runas mágicas com uma gema preciosa, você toca uma besta ou planta Enorme ou menor. O alvo deve ter ou um valor de Inteligência nulo, ou Inteligência 3 ou menor. O alvo ganha Inteligência 10. O alvo também ganha a capacidade de falar um idioma que você conheça. Se o alvo for uma planta, ela ganha a habilidade de mover seus membros, raízes, vinhas, trepadeiras e assim por diante, e ganha sentidos similares ao de um humano. Seu Mestre escolhe as estatísticas apropriadas para o arbusto desperto ou árvore desperta.

A besta ou planta desperta estará enfeitiçada por você por 30 dias ou até você ou seus companheiros fazerem qualquer coisa nociva contra ela. Quando a condição enfeitiçado terminar, a criatura desperta pode escolher permanecer amigável a você, baseado em como ela foi tratada enquanto estava enfeitiçada.

##### Missão 1 min 18m V 30 dias

Você impõe um comando mágico a uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, forçando-a a fazer algum serviço ou reprimindo-a por alguma ação ou curso de atividade, como você decidir. Se a criatura puder compreender você, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração. Enquanto a criatura estiver enfeitiçada por você, ela sofrerá 5d6 de dano psíquico toda vez que ela agir de maneira diretamente contrária às suas instruções, mas não mais de uma vez por dia. Uma criatura que não puder compreender você não é afetada por essa magia. Você pode emitir qualquer comando que escolher, exceto uma atividade que resulte em morte certa. Se você emitir um comando suicida, a magia termina. Você pode terminar a magia prematuramente usando uma ação para dissipa-la. As magias *remover maldição, restauração maior* ou *desejo* também podem termina-la. ***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° ou 8° nível, a duração será 1 ano. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 9° nível, a magia dura até ser terminada por uma das magias mencionadas acima.

##### Muralha de Pedra 1 A 36m VSM 10 min Concentração

Uma muralha não-mágica de rocha sólida surge do nada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A muralha tem 15 centímetros de espessura e é composta por dez painéis de 3 metros por 3 metros. Cada painel deve ser contíguo com, pelo menos, outro painel. Alternativamente, você pode criar painéis de 3 metros por 6 metros com apenas 7,5 centímetros de espessura. Se a muralha passar pelo espaço ocupado por uma criatura quando ela surgir, a criatura será empurrada para um dos lados da muralha (você escolhe qual lado). Se a criatura fosse ser rodeada por todos os lados da muralha (ou pela muralha e outra superfície sólida), a criatura pode realizar um teste de resistência de Destreza. Se obtiver sucesso, ela pode usar sua reação para se mover até seu deslocamento, assim não ficando mais cercada pela muralha. A muralha pode ter qualquer formato que você desejar, no entanto, ela não pode ocupar o mesmo espaço de uma criatura ou objeto. A muralha não precisa ser vertical ou se apoiar em qualquer fundação estável. Ela deve, no entanto, se fundir e estar solidamente suportada por rocha existente. Então, você pode usar essa magia para criar uma ponte sobre um abismo ou criar uma rampa. Se você criar um vão com mais de 6 metros de comprimento, você deve reduzir o tamanho de cada painel à metade para criar suportes. Você pode moldar grosseiramente a parede para criar merlões, ameias e assim por diante. A muralha é um objeto feito de pedra que pode ser danificado e então, partido. Cada painel tem CA 15 e 30 pontos de vida para cada 2,5 centímetros de espessura. Reduzir os pontos de vida de um painel a 0, o destruirá e pode fazer painéis conectados desmoronarem, à critério do Mestre. Se você mantiver sua concentração nessa magia por toda a duração, a muralha se tornará permanente e não poderá ser dissipada. Do contrário, a muralha desaparece quando a magia acabar.

##### Praga 1 A Toque VS 7 dias

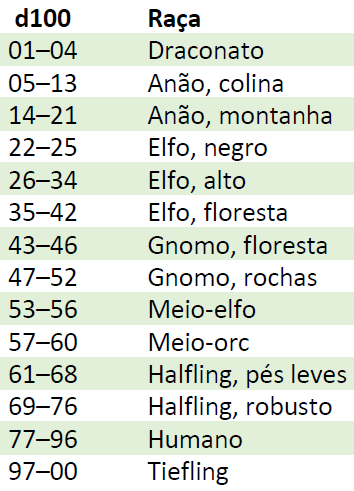
Seu toque inflige uma doença. Faça um ataque de magia corpo-a-corpo contra uma criatura ao seu alcance. Se atingir, você aflige a criatura com uma doença, de sua escolha, entre qualquer um das descritas abaixo. No final de cada turno do alvo, ele deve realizar um teste de resistência de Constituição. 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.

##### Praga de Insetos 1 A 90m VSM 10 min Concentração

Um enxame voraz de gafanhotos preenche uma esfera de 6 metros de raio, centrada no ponto que você escolher, dentro do alcance. A esfera se espalha dobrando esquinas. A esfera permanece pela duração e sua área é de escuridão leve. A área da esfera é de terreno difícil. Quando a área aparece, cada criatura dentro dela deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma resistência ou metade desse dano se passar. Uma criatura deve, também, realizar um teste de resistência quando entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou terminar seu turno nela. ***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 5°.

##### Reencarnação 1 h Toque VSM (1000 po) Instantânea

Você toca um humanoide morto ou um pedaço de um humanoide morto. Considerando que a criatura não esteja morta a mais de 10 dias, a magia forma um novo corpo adulto para ele e então, chama a alma para entrar no corpo. Se a alam do alvo não estiver livre ou deseje fazêlo, a magia falha. A magia forma um novo corpo para que a criatura habite, o que, provavelmente, fará com que a raça da criatura mude. O Mestre rola um d100 e consulta a tabela seguinte para determinar qual forma a criatura terá quando voltar a vida, ou o Mestre pode escolher uma forma.



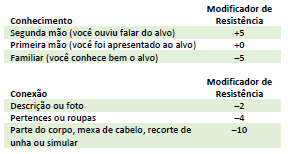
A criatura reencarnada lembra-se da sua vida e experiências anteriores. Ela mantem as capacidades que a sua forma original tinha, exceto por trocar sua raça original pela nova e mudar suas características raciais adequadamente.

##### Restauração Maior 1 A Toque VSM (100 po) Instantânea

Você imbui uma criatura que você toca, com energia positiva para desfazer um efeito debilitante. Você pode reduzir a exaustão do alvo em um nível ou remover um dos seguintes do alvo:   
Um efeito que enfeitice ou petrifique o alvo  
Uma maldição, incluindo a sintonização do alvo com um item mágico amaldiçoado  
Qualquer redução a um dos valores de habilidade do alvo  
Um efeito que esteja reduzindo o máximo de pontos de vida do alvo

##### Vidência 10 min Pessoal VSM (1000 po) 10 min Concentração

Você pode ver e ouvir uma criatura em particular, à sua escolha, que esteja no mesmo plano de existência que você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, que é modificador de acordo com o quão bem você conhece o alvo e o tipo de conexão física que você tem com ele. Se um alvo souber que você está conjurando essa magia, ele pode falhar no teste de resistência voluntariamente, se ele quiser ser observado. Com um sucesso na resistência, o alvo não é afetado e você não pode usar essa magia contra ele novamente por 24 horas. Se falhar na resistência, a magia cria um sensor invisível a até 3 metros do alvo. Você pode ver e ouvir através do sensor, como se você estivesse onde ele está. O sensor se move com o alvo, permanecendo a 3 metros dele pela duração. Uma criatura que puder ver objetos invisíveis verá o sensor como um globo luminoso do tamanho de um punho. Ao invés de focar em uma criatura, você pode escolher um local que você já tenha visto antes como alvo dessa magia. Quando fizer isso, o sensor aparece no local e não se move.



#### 6° NÍVEL

Banquete de Heróis (conjuração)

Caminhar no Vento (transmutação)

Conjurar Fada (conjuração)

Cura Completa (evocação)

Encontrar o Caminho (adivinhação)

Mover Terra (transmutação)

Muralha de Espinhos (conjuração)

Raio Solar (evocação)

Teletransporte por Árvores (conjuração)

#### 7° NÍVEL

Inverter a Gravidade (transmutação)

Miragem (ilusão)

Regeneração (transmutação)

Tempestade de Fogo (evocação)

Viagem Planar (conjuração)

#### 8° NÍVEL

Antipatia/Simpatia (encantamento)

Controlar o Clima (transmutação)

Enfraquecer o Intelecto (encantamento)

Explosão Solar (evocação)

Formas Animais (transmutação)

Terremoto (evocação)

Tsunami (conjuração)

#### 9° NÍVEL

Alterar Forma (transmutação)

Ressurreição Verdadeira (necromancia)

Sexto Sentido (adivinhação)

Tempestade da Vingança (conjuração)

### Lista de Magias Escolhidas

#### TRUQUES (4)

##### Chicote de espinhos 1 A 9m VSM instantânea

Thorn Whip

Você cria um longo chicote de vinhas coberto por espinhos que chicoteia, ao seu comando, em direção de uma criatura dentro do alcance. Realize um ataque corpo-a-corpo com magia contra o alvo. Se o ataque atingir, a criatura sofrerá 1d6 de dano perfurante e, se a criatura for Grande ou menor, você a puxa até 3 metros para perto de você. O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

##### Criar Chamas 1 A Pessoal VS 10 min

Produce flame

Uma chama tremulante aparece na sua mão. A chama permanece aí pela duração e não machuca nem você nem seu equipamento. A chama emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por 3 metros adicionais. A magia acaba se você dissipa-la usando uma ação ou se conjurá-la novamente. Você pode, também, atacar com a chama, no entanto, fazer isso acaba com a magia. Quando você conjura essa magia ou com uma ação em um turno posterior, você pode arremessar a chama numa criatura a até 9 metros de você. Faça um ataque à distância com magia. Se atingir, o alvo sofre 1d8 de dano de fogo. O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

##### Rajada de veneno 1 A 3m VS instantânea

Poison Spray

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).

##### Resistência 1 A Toque VSM 1 min (concentração)

resistance

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 1 A Toque VS instantânea

Cure Wounds

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.

***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°.

##### Falar com Animais 1 A Pessoal VS 10 minutos

Speak with animals

Você adquire a habilidade de compreender e se comunicar verbalmente com bestas, pela duração. O conhecimento e consciência de muitas bestas é limitado pela inteligência delas, mas, no mínimo, as bestas poderão dar informações a você sobre os locais e monstros próximos, incluindo tudo que eles possam perceber ou tenham percebido no dia anterior. Você pode tentar persuadir uma besta a lhe prestar um favor, à critério do Mestre.

##### Onda Trovejante 1 A Pessoal (cubo de 4,5 m) VS Instantânea

Thuderwave

Uma onda de força trovejante varre tudo a partir de você. Cada criatura num cubo de 4,5 metros originado em você, deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 2d8 de dano trovejante e será empurrada 3 metros para longe de você. Se obtive sucesso na resistência, a criatura sofrerá metade desse dano e não será empurrada. Além disso, objetos soltos que estiverem completamente dentro da área de efeito serão automaticamente empurrados 3 metros para longe de você pelo efeito da magia e a magia emitirá um ressonante barulho de trovão audível a até 90 metros.

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

##### Palavra Curativa 1 Ab 18 m V Instantânea

Healing word

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos ou constructos

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível do espaço acima do 1°.

#### 2° NÍVEL (3)

##### Esquentar Metal 1 A 18m VSM 1 min (concentração)

Heat Metal

Escolha um objeto manufaturado de metal, como uma arma de metal ou uma armadura pesada ou média de metal, que você possa ver dentro do alcance. Você faz com que o objeto brilhe vermelho-incandescente. Qualquer criatura em contato físico com o objeto sofrerá 2d8 de dano de fogo quando você conjurar a magia. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus, em cada um dos seus turnos subsequentes, para causar esse dano novamente. Se uma criatura estiver segurando ou vestindo o objeto e sofrer o dano dele, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou largará o objeto se ela puder. Se ela não largar o objeto, ela terá desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade até o início do seu próximo turno.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2°.

##### Imobilizar Pessoa 1 A 18m VSM 1 min (Concentração)

Hold Person

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.

##### ~~Localizar Objeto 1 A Pessoal VSM 10 min (concentração)~~

Locate Object

Descreva ou nomeie um objeto que seja familiar a você. Você sente a direção da localização do objeto, contanto que o objeto esteja a até 300 metros de você. Se o objeto estiver em movimento, você saberá a direção do movimento dele. A magia pode localizar um objeto especifico que você, desde que você já tenha o visto de perto – a até 9 metros – pelo menos uma vez. Alternativamente, a magia pode localizar o objeto de um tipo em particular mais próximo, como certo tipo de vestuário, joia, móvel, ferramenta ou arma. Essa magia não pode localizar um objeto se qualquer espessura de chumbo, até mesmo uma folha fina, bloquear o caminho direto entre você e o objeto.

##### ~~Passos sem Pegadas 1 A Pessoal VSM 1 h (Concentração)~~

Pass without trace

Um véu de sombras e silencia irradia de você, encobrindo você e seus companheiros contra detecção. Pela duração, cada criatura, à sua escolha, a até 9 metros de você (incluindo você) recebe +10 de bônus em testes de Destreza (Furtividade) e não pode ser rastreada, exceto por meios mágicos. Uma criatura que receber esse bônus não deixa quaisquer pegadas ou outros vestígios da sua passagem.

#### 3° NÍVEL (3)

##### Convocar relâmpagos 1 A 36m VS 10 min (Concentração)

Call Lightning

Uma nuvem tempestuosa aparece em formato cilíndrico com 3 metros de altura e 18 metros de raio, centrada num ponto que você possa ver, 30 metros acima de você. A magia falha se você não puder ver um ponto no ar em que a nuvem possa aparecer (por exemplo, se você estiver em uma sala que não possa comportar a nuvem).

Quando você conjurar a magia, escolha um ponto que você possa ver dentro do alcance. Um raio de eletricidade é disparado da nuvem no ponto. Cada criatura a 1,5 metro desse ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d10 de dano elétrico se falhar no teste, ou metade desse dano se passar. Em cada um dos seus turnos, até a magia acabar, você pode usar sua ação para convocar um relâmpago dessa forma novamente, afetando o mesmo ponto ou um diferente.

Se você estiver a céu aberto em condições tempestuosas quando conjurar essa magia, a magia lhe dá controle sobre a tempestade existente ao invés de criar uma nova. Sob tais condições, o dano da magia aumenta em 1d10.

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 3°.

##### Dissipar magia 1 A 36m VS Instantânea

Dispel magic

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 1 A Toque VS 8 Horas

Meld into stone / merge with stone

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 fere 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.

#### 4° NÍVEL (3)

##### Conjurar seres da floresta 1 A 18m VSM 1h (Concentração)

Conjure Woodland beings

Você invoca criaturas feéricas que aparecem em espaços desocupados, que você possa ver dentro do alcance. Escolha uma das opções a seguir para aparecer:

Uma criatura feérica de nível de desafio 2 ou inferior

Duas criaturas feéricas de nível de desafio 1 ou inferior

Quatro criaturas feéricas de nível de desafio 1/2 ou inferior

Oito criaturas feéricas de nível de desafio 1/4 ou inferior

Uma criatura invocada desaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e a seus companheiros. Role a iniciativa para as criaturas invocadas como um grupo, que age no seu próprio turno. Eles obedecem a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a elas, elas se defenderão de criaturas hostis, mas no mais, não realizarão nenhuma ação.

O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando certos espaços de magia superiores, você escolhe uma das opções de invocação acima e mais criaturas aparecem: o dobro delas com um espaço de 6° nível e o triplo delas com um espaço de 8° nível.

###### Pixie 8\* ND 1 / 4

Characteristics

*Tiny fey, neutral good*

Armor Class 15

Hit Points 1 (1d4 - 1)

Speed 10ft., fly 30 ft.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
| 2 (-3) | 20 (+5) | 8 (-1) | 10 (0) | 14 (+2) | 15 (+2) |

Skills Perception +4, Stealth +7

Senses passive Perception 14

Languages Sylvan

Challenge 1/4 (50 XP)

Magic Resistance.

The pixie has advantage on saving throws

against spells and other magical effects.

Innate Spellcasting.

The pixie's innate spellcasting ability is

Charisma (spell save DC 12). It can innately cast the following

spells, requiring only its pixie dust as a component:

At will: *druidcraft*

1/day each: *confusion, dancing lights, detect evil and good, detect thoughts, dispel magic, entangle, fly, phantasmal force, polymorph, sleep*

ACTIONS

*Superior Invisibility.*

The pixie magically turns invisible until its concentration ends (as if concentrating on a spell). Any equipment the pixie wears or carries is invisible with it.

###### Dryad 2\* ND 1

Characteristics

Medium fey, neutral

Armor Class 11 (16 with barkskin)

Hit Points 22 (5d8)

Speed 30ft.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
| 10 (+0) | 12 (+1) | 11 (+0) | 14 (+2) | 15 (+2) | 18 (+4) |

Skills Perception +4, Stealth +5

Senses darkvision 60ft., passive Perception 14

languages Elvish, Sylvan

Challenge 1 (200 XP)

Innate Spellcasting.

The dryad's innate spellcasting ability is Charisma (spell save DC 14). The dryad can innately cast the following spells, requiring no material components:

At will:

Druidismo 1 A 9m VS Instantâneo

Você cria um efeito sensorial minúsculo e inofensivo que prevê como será o clima na sua localização pelas próximas 24 horas. O efeito deve se manifestar como um globo dourado para céu claro, uma nuvem para chuva, flocos de neve para nevasca e assim por diante. Esse efeito persiste por 1 rodada.

Você faz uma flor florescer, uma semente brotar ou um folha amadurecer, instantaneamente.

Você cria um efeito sensorial inofensivo instantâneo, como folhas caindo, um sopro de vento, o som de um pequeno animal ou o suave odor de um repolho. O efeito deve caber num cubo de 1,5 metro [5-foot cube].

Você, instantaneamente, acende ou apaga uma vela, tocha ou fogueira pequena.

3/day each:

Entangle 1 A 90 ft VS 1min Concentração

Grasping weeds and vines sprout from the ground in a 20-foot square starting from a point within range. For the duration, these plants turn the ground in the area into difficult terrain.  
A creature in the area when you cast the spell must succeed on a Strength saving throw or be restrained by the entangling plants until the spell ends. A creature restrained by the plants can use its action to make a Strength check against your spell save DC. On a success, it frees itself.  
When the spell ends, the conjured plants wilt away.

Goodberry 1 A Toque VSM Instananeo

Up to ten berries appear in your hand and are infused with magic for the duration. A creature can use its action to eat one berry. Eating a berry restores 1 hit point, and the berry provides enough nourishment to sustain a creature for one day.  
The berries lose their potency if they have not been consumed within 24 hours of the casting of this spell.

1/day each:

Barkskin 1 A Toque VSM 1h

You touch a willing creature. Until the spell ends, the target’s skin has a rough, bark-like appearance, and the target’s AC can’t be less than 16, regardless of what kind of armor it is wearing.

Passos sem pegadas 1 A Pessoal VSM 1 h (Concentração)

Um véu de sombras e silencia irradia de você, encobrindo você e seus companheiros contra detecção. Pela duração, cada criatura, à sua escolha, a até 9 metros de você (incluindo você) recebe +10 de bônus em testes de Destreza (Furtividade) e não pode ser rastreada, exceto por meios mágicos. Uma criatura que receber esse bônus não deixa quaisquer pegadas ou outros vestígios da sua passagem.

Shillelagh 1 Ab Toque VSM 1min

The wood of a club or quarterstaff you are holding is imbued with nature’s power. For the duration, you can use your spellcasting ability instead of Strength for the attack and damage rolls of melee attacks using that weapon, and the weapon’s damage die becomes a d8. The weapon also becomes magical, if it isn’t already. The spell ends if you cast it again or if you let go of the weapon.

Magic Resistance.

The dryad has advantage on saving throws

against spells and other magical effects.

*Speak with Beasts and Plants.* The dryad can communicate

with beasts and plants as if they shared a language.

Tree Stride.

Once on her turn, the dryad can use 10 feet of her movement to step magically into one living tree within her reach and emerge from a second living tree within 60 feet of the first tree, appearing in an unoccupied space within 5 feet of the second tree. Both trees must be large or bigger.

ACTIONS

Club.

*Melee Weapon Attack:*

+2 to hit (+6 to hit with *shillelagh),*

reach 5 ft., one target. *Hit:* 2 (1 d4) bludgeoning damage, or 8

(1d8 + 4) bludgeoning damage with *shillelagh.*

Fey Charm.

The dryad targets one humanoid or beast that she can see within 30 feet of her. If the target can See the dryad, it must succeed on a DC 14 Wisdom saving throw or be magically charmed. The charmed creature regards the dryad as a trusted friend to be heeded and protected. Although the target isn't under the dryad's control, it takes the dryad's requests or

actions in the most favorable way it can. Each time the dryad or its allies do anything harmful to the target, it can repeat the saving throw, ending the effect on itself on a success. Otherwise, the effect lasts 24 hours or until the dryad dies, is on a different plane of existence from the target, or ends the effect as a bonus action. If a target 's saving throw is successful, the target is immune to the dryad's Fey Charm for the next 24 hours. The dryad can have no more than one humanoid and up to three beasts charmed at a time.

###### Sea Hag 1\* ND 2

Characteristics

*Medium fey, chaotic evil*

Armor Class 14 (natural armor)

Hit Points 52 (7d8 + 21)

Speed 30ft., swim 40ft.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
| 16 (+3) | 13 (+1) | 16 (+3) | 12 (+1) | 12 (+1) | 13 (+1) |

Senses dark vision 60ft., passive Perception 11

Languages Aquan, Common, Giant

Challenge 2 (450 XP)

Amphibious.

The hag can breathe air and water.

Horrific Appearance.

Any humanoid that starts its turn within 30 feet of the hag and can see the hag's true form must make a DC 11 Wisdom saving throw. On a failed save, the creature is frightened for 1 minute. A creature can repeat the saving throw at the end of each of its turns, with disadvantage if the hag is within line of sight, ending the effect on itself on a success. If a creature's saving throw is successful or the effect ends for it, the creature is immune to the hag's Horrific Appearance for the next 24 hours. Unless the target is surprised or the revelation of the hag's true form is sudden, the target can avert its eyes and avoid making the initial saving throw. Until the start of its next turn, a creature that averts its eyes has disadvantage on attack rolls against the hag.

ACTIONS

Claws.

*Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target.

*Hit:* 10 (2d6 + 3) slashing damage.

Death Glare.

The hag targets one frightened creature she can see within 30 feet of her. If the target can see the hag, it must succeed on a DC 11 Wisdom saving throw against this magic or drop to 0 hit points.

Illusory Appearance.

The hag covers herself and anything she is wearing or carrying with a magical illusion that makes her look like an ugly creature of her general size and humanoid shape. The effect ends if the hag takes a bonus action to end it or if she dies. The changes wrought by this effect fail to hold up to physical inspection. For example, the hag could appear to have no claws, but someone touching her hand might feel the claws. Otherwise, a creature must take an action to visually inspect the illusion and succeed on a DC 16 Intelligence (Investigation) check to discern that the hag is disguised.

##### Malogro 1 A 9m VS Instantânea

Blight

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 mortos-vivos ou constructos. Se você afetar uma criatura planta ou planta mágica, ela faz seu teste de resistência com desvantagem e a magia causa o máximo de dano a ela. Se você afetar uma planta não-mágica que não seja uma criatura, como uma árvore ou arbusto, ele não faz um teste de resistência; ela simplesmente seca e morre.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 4°.

##### Metamorfose 1 A 18m VSM 1h (Concentração)

Polymorph

Essa magia transforma uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, em uma nova forma. Uma criatura involuntária deve realizar um teste de resistência de Sabedoria para evitar o efeito. Um metamorfo obtém sucesso automaticamente nesse teste de resistência. A transformação permanece pela duração, ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. A nova forma pode ser qualquer besta a qual o nível de desafio seja igual ou menor que o do alvo (ou o nível do alvo, se ele não possuir um nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seus valores de habilidades mentais, são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida. Ele mantém sua tendência e personalidade. O alvo assume os pontos de vida da sua nova forma. Quando ele reverter a sua forma normal, a criatura retorna à quantidade de pontos de vida que ela tinha antes da transformação. Se ela reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente é recebido pela sua forma normal. Contanto que o dano excedente não reduza os pontos de vida da forma normal da criatura a 0, ela não cairá inconsciente. Essa magia não pode afetar um alvo com 0 pontos de vida. A criatura é limitada em suas ações pela natureza da sua nova forma e ela não pode falar, conjurar magias ou realizar qualquer outra ação que precise de mãos ou de vocalização. O equipamento do alvo mescla-se a sua nova forma. O alvo não pode ativar, empunhar ou, de outra forma, se beneficiar de qualquer de seus equipamentos.

#### 5° NÍVEL (2)

##### ~~Curar Ferimentos em Massa 1 A 18m VS Instantânea~~

Mass cure wound

Uma onda de energia curativa emerge de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Escolha até seis criaturas numa esfera de 9 metros de raio, centrada nesse ponto. Cada alvo recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 3d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. A magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 5°.

##### Praga 1 A Toque VS 7 dias

Contagion

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.

##### Praga de Insetos 1 A 90m VSM 10 min Concentração

Insect plague

Um enxame voraz de gafanhotos preenche uma esfera de 6 metros de raio, centrada no ponto que você escolher, dentro do alcance. A esfera se espalha dobrando esquinas. A esfera permanece pela duração e sua área é de escuridão leve. A área da esfera é de terreno difícil. Quando a área aparece, cada criatura dentro dela deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 4d10 de dano perfurante se falhar na resistência ou metade desse dano se passar. Uma criatura deve, também, realizar um teste de resistência quando entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou terminar seu turno nela.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 5°.

## Importando

Antecedente (Background): Acólito (Acolyte)

Raça (Race): Anão da Colina (Hill Dwarf)

Classe (Class): Druida (Druid) 1-10

Sub-Classe (SubClass): Círculo da Lua (Circle of Moon) 1-10

Wooden Shield

Spear

Druidic focus

Leather Armor (11+dex)

Thorn whip

Produce Flame

Poison Spray

Resistance

Cure Wounds

Speak with animals

Thunderwave

Healing word

Insect plague

Heat metal

Hold person

Call lightning

Dispel magic

Meld / merge into stone

Conjure woodland beings

Blight

Polymorph

Contagion

Insect plague

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
| 10 (+0) | 14 (+2) | 16 (+3) | 10 (0) | 18 (+4) | 8 (-1) |

Teste de resistência: Sabedoria e Inteligência

**Perícias:** Escolha duas dentre Arcanismo, Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Natureza, Percepção, Religião e Sobrevivência

Vida: 92

Po: 2500+40 (estudioso)+12 (aventureiro)

## Alo

Oi 😊