

COMPÊNDIO DO JOGADOR



DUNGEONS & DRAGONS

Crie personagens heroicos, detentores do poder elemental, através deste suplemento para o maior jogo de RPG do mundo

CRÉDITOS

SASQUATCH GAME STUDIO

Designers: Richard Baker, Robert J. Schwalb, Stephen Schubert

Editores: David Noonan, Stacy Janssen

Ilustradores Internos: Mark Behm, Eric Belisle, Noah Bradley, Anna Christenson, Emrah Elmasli, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Lee Smith

WIZARDS OF THE COAST

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Editor Administrativo: Jeremy Crawford

Design Adicional: Rodney Thompson, Peter Lee, Matt Sernett

Produtores: Greg Bilsland

Diretores de Arte: Kate Irwin, Shauna Narciso

Ilustrador da Capa: Raymond Swanland

Designers Gráficos: Emi Tanji, Matthew Stevens

Revisão: Jennifer Clarke Wilkes

Gestão de Projeto: Neil Shinkle, John Hay

Serviços de Produção: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman

Marca e Propaganda: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Playtesters: Teos Abadia, Robert Alaniz, Rory Alexander, Jay Anderson, Paul Baalham, Stacy Bernes, Joseph Bloch, Carlo Bosticco, Ken Breese, Tim Eagon, Pierce Gaithe, Richard Green, T. E. Hendrix, Sterling Hershey, Paul Hughes Matthew Jording, Yan Lacharité, Shane Leahy, Ryan Leary, Jonathan Longstaff, Jon Machnicz, Farrell Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Shawn Merwin, Lou Michelli, Rob Mickunas, Mike Mihalas, John Proudfoot, Rob Quillen II, Karl Resch, Sam Sherry, Sam E Simpson Jr, Pieter Sleijpen

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: RAÇAS

Aarakocra.....	3
Gnomo das Profundezas	5
Genasi	7
Golias	10

CAPÍTULO 2: MAGIAS

Listas de Magias.....	12
Descrição das Magias.....	15

PREFÁCIO

Na aventura *Príncipes do Apocalipse*, a ameaça cósmica do Mau Elemental alcança os Reinos Esquecidos. Esse suplemento oferece novas opções para os jogadores nessa campanha épica. Se seu Mestre permitir, essas opções podem ser usadas em outras campanhas também.

Os genasi no capítulo 1 e todas as magias do capítulo 2 aparecem como apêndices em *Príncipes do Apocalipse*.



NA CAPA

Soltando seu poder sobrenatural, o mago Harpista Zelraun Roaringhorn permanece firme contra as forças cataclísmicas do Profeta do Ar Aerisi Kalinoth do Culto do Vento Uivante, nessa cena ilustrada por Raymond Swanland.

TRADUÇÃO ORIGINAL

Desconhecida

REVISÃO E DIAGRAMAÇÃO

Rodrigo Kuerten

Esse material foi traduzido por fãs, sem fins lucrativos. Sua venda é expressamente proibida e a impressão deste deve ser feita apenas para uso pessoal.

640Z3276001 EN Publicado em Março 2015

Aviso Legal: Para uso seguro de magia elemental, lembre-se das seguintes instruções. Você pode beber água, mas não fogo. Você pode respirar ar, mas não terra. Você pode caminhar sobre a terra, mas não sobre a água (a não ser que você tenha o par certo de botas ou magia). Você pode fazer muitas coisas com fogo, mas a maioria delas são ideias ruins.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, e todos os outros produtos nomeados da Wizards of the Coast e seus respectivos logos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos Estados Unidos e outros países. Esse trabalho possui material que é de direito autoral da Wizards of the Coast e/ou outros autores.

Sasquatch Game Studio e o logo da Sasquatch Game Studio são Sasquatch Game Studio LLC.

MADE IN U.S.A. ©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Produzido por Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

CAPÍTULO 1: RAÇAS



ESTE CAPÍTULO APRESENTA TRÊS NOVAS raças para suplementar as do *Livro do Jogador*: aarakocra, genasi, e golias. Uma sub-raça de gnomo – o Gnomo das Profundezas – também está incluída. Essas novas opções estão disponíveis quando você cria seu personagem, considerando que seu

Mestre permita em sua campanha.

AARAKOCRA

Isolados em montanhas elevadas na copa de altas árvores, os aarakocra, às vezes chamados de povo pássaro, provocam medo e admiração. Muitos aarakocra sequer são nativos do Plano Material. Eles vem de um mundo distante – dos horizontes sem fim do Plano Elemental do Ar. Eles são imigrantes, refugiados, batedores e exploradores, seus postos de observação funcionam como bases em um mundo estranho e alienígena.

BICOS E PENAS

De baixo, os aarakocra se parecem muito com pássaros gigantes. Apenas quando eles descem para se empoleirar em um galho ou andar pelo chão que sua aparência de humanoide se revela. Ficando em pé, um aarakocra pode alcançar até 1,5 metros de altura, possuem pernas compridas e finas terminadas em garras afiadas.

Penas cobrem seus corpos. Sua plumagem geralmente denota sua filiação numa tribo. Machos são vividamente coloridos, com penas vermelhas, laranjas ou amarelas. As fêmeas tem cores mais opacas, geralmente marrom ou cinza. Suas cabeças completam a aparência aviária, parecida com a de um papagaio ou águia com variações tribais distintas.

GUARDIÕES DO CÉU

Nenhum lugar é mais confortável para os aarakocra que o céu. Eles podem passar horas no ar, e alguns passam até dias, travando suas asas e deixando os ventos termais mantê-los no ar. Em batalha, eles se mostram dinâmicos e aviadores acrobáticos, movendo-se com velocidade e graça memoráveis, mergulhando para rasgar oponentes com armas ou garras antes de virarem e voarem para longe.

Por serem aéreos, os aarakocra deixam o céu com relutância. Em seu plano nativo, eles podem voar por dias ou meses, aterrissando apenas para pôr seus ovos e alimentar os filhotes antes de se sair de volta ao ar. Aqueles que fazem do Plano Material seu mundo consideram-no um lugar estranho. As vezes eles esquecem ou ignoram as distâncias verticais, e eles não sentem nada além de pena daqueles povos terrestres forçados a viver e trabalhar no chão.

MANEIRISMOS DE AVE

A semelhança dos aarakocra com pássaros não se limita às características físicas. Os aarakocra demonstram muitos dos maneirismos dos pássaros comuns. Eles são melindrosos com suas plumagens, frequentemente cuidando de suas penas, limpando e removendo quaisquer passageiros minúsculos que eles tenham adquirido. Quando eles se dignam a descer do céu, eles frequentemente o fazem próximo de poças onde eles possam pegar peixes e se banhar.

Muitos aarakocra pontuam suas falas com gorjeios, sons que eles usam para transmitir ênfase e para mascarar significado, similar ao que humanos fazem através de expressões faciais e gestos. Um aarakocra pode ficar frustrado com pessoas que fracassem em perceber suas nuances; uma ameaça de um aarakocra pode ser confundida com uma brincadeira e vice-versa.

A ideia de posse confunde a maioria dos aarakocra. Afinal de contas, a quem pertence o céu? Mesmo quando lhes é explicado, eles inicialmente consideram a noção de posse incompreensível. Como resultado, os aarakocra que tem pouca interação com outros povos podem se tornar um estorvo, conforme eles caem do céu para arrebatado ou saquear a colheita de frutas e grãos. Objetos brilhantes e cintilantes atraem sua atenção. Eles não tem dificuldade em arrancar o tesouro e levar de volta para seus assentamentos para embelezá-los. Um aarakocra que passa anos entre outras raças pode aprender a inibir seus impulsos.

O confinamento aterroriza os aarakocra. Estar aterrado, preso no subterrâneo ou aprisionado pela fria e inflexível terra é um tormento que poucos aarakocra podem suportar. Mesmo quando estão empoleirados em galhos altos ou descansando em seus lares no topo de montanhas, eles parecem alerta, com olhos inquietos e corpos preparados para voar.

TERRAS NATAIS

A maioria dos aarakocra vivem no Plano Elemental do Ar. Os aarakocra podem ser levados ao Plano Material, às vezes, ao perseguirem inimigos ou para frustrar os planos dos seus adversários lá. Acidentes também podem levar um ninho de aarakocra a cair em um mundo desse plano. Alguns poucos encontram seu caminho para um mundo desse através de portais em seu próprio plano e estabelecem ninhos em altas montanhas ou nas copas de árvores antigas.

Quando tribos de aarakocra se estabelecem em uma área, elas dividem o território de caça até uma área que se estende até 160 quilômetros quadrados, com cada tribo caçando nas terras próximas de sua colônia, indo além quando a caça fica escassa.

Uma colônia típica consiste de um grande ninho com um teto aberto feito de esteiras de videiras. Os mais velhos agem como líderes com o apoio de um xamã.

AARAKOCRAS NOS REINOS ESQUECIDOS

Nunca conseguindo se estabelecer com segurança em Faerûn, os aarakocra tem apenas quatro colônias maiores: nos Montes das Estrelas dentro da Floresta Alta, nos Chifres da Tempestade em Cormyr, nas Montanhas Rachadas na Orla de Vilhon e nos Penhascos Místicos em Chult.

Essas colônias estabelecidas nos Montes das Estrelas, próximas do Vale de Dessarin, sempre foram um povo recluso e cauteloso, visto apenas durante seus vôos sobre a Floresta Alta. Um dragão verde cruel e ganancioso quase exterminou a população e dispersou os sobreviventes. Esses aarakocra e seus descendentes juraram vingança contra o dragão e podem ser vistos vasculhando as terras do Norte e de Cormyr atrás de rastros de seu inimigo.

Seu único assentamento restante fica nas encostas das montanhas mais meridionais dos Montes das Estrelas. Nas nascentes do Corredor do Unicórnio, o Último Ninho da Águia é o lar de dezenas de aarakocras. Recentemente, os aarakocra anciãos detectaram mudanças nos ventos prevalecentes, o que eles consideram um mau presságio.

Diferente dos aarakocra de outros mundos do Plano Material, os aarakocra dos Reinos raramente viajam para o Plano Elemental do Ar.

PROPÓSITO MAIOR

Os aarakocra gostam de paz e solidão. A maioria deles tem pouco interesse em lidar com outros povos e menos interesse ainda em passar tempo no solo. Por essa razão, é preciso uma circunstância excepcional para que um aarakocra deixe sua tribo e ingresse na vida de aventureiro. Nem tesouro nem glória são suficientes para afastá-los de suas tribos; uma ameaça atroz ao seu povo, uma missão de vingança ou uma catástrofe geralmente está no coração de um aarakocra que escolheu o caminho de aventureiro.

Outras duas circunstâncias podem chamar um aarakocra para a aventura. Primeiro, os aarakocra tem laços históricos com os Dukes do Vento de Aqaa. Indivíduos excepcionais honram essa conexão e podem buscar os pedaços perdidos do Bastão dos Sete Estilhaços, os restos de um artefato feito pelos Duques do Vento há muito tempo atrás para derrotar o monstruoso campeão da Rainha do Caos, Mishka, o Lobo Aranha. Quando fincado no corpo de Mishka, o caos em seu sangue quebrou o bastão e espalhou seus pedaços pelo multiverso. Recuperar os pedaços significa ganhar honra e apreço aos olhos dos vaati que forjaram-no e podem possivelmente recuperar uma poderosa arma para se defender contra os agentes do mal elemental.

Segundo, os aarakocra são inimigos juramentados dos elementais da terra, em particular das gárgulas que servem Ogrémoch, o Príncipe da Terra. A palavra Aarakocra para gárgula, é espontaneamente traduzida como "pedra voadora", e as batalhas entre aarakocra e gárgulas tem ocorrido através dos Planos Elementais da Terra e do Ar, ocasionalmente se prolongando para um mundo do Plano Material. Aarakocras nesse plano podem deixar suas colônias para auxiliar outros humanoides engajados em lutar contra os cultos da terra e frustrar seus esforços.



NOMES AARAKOCRA

Como muitas de suas palavras, os nomes aarakocra incluem estalos, gorjeios e assobios ao ponto de fazer outros povos terem dificuldade para pronuncia-los. Geralmente, um nome tem entre duas e quatro sílabas com sons agindo como conectores. Quando estão interagindo com outras raças, os aarakocra podem usar apelidos dados por pessoas que os conheceram ou formas abreviadas de seus nomes completos.

Um aarakocra de qualquer gênero pode ter um desses nomes curtos: Aera, Aial, Aur, Deekek, Errk, Heehk, Ikki, Kleeck, Orrr, Ouss, Quaf, Quierk, Salleek, Urreek ou Zeed.

TRAÇOS RACIAS DOS AARAKOCRA

Como um Aarakocra, você tem certos traços em comum com seu povo. Ser capaz de voar desde o 1º nível é muito eficiente em certas circunstâncias e excessivamente perigoso em outras. Dessa forma, jogar com um aarakocra requer considerações especiais do seu Mestre.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 2 e seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Idade. Um aarakocra atinge a maturidade aos 3 anos. Comparado com humanos, um aarakocra geralmente não vive mais de 30 anos.

Tendência. A maioria dos aarakocra são bons e raramente escolhem lados em se tratando de ordem e caos. Líderes tribais e guerreiros podem ser leais, enquanto exploradores e aventureiros podem tender a um lado caótico.

Tamanho. Os aarakocra tem aproximadamente 1,5 metros de altura. Eles tem corpos magros e leves que pesam entre 40 e 50 quilos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.

ANTECEDENTES DOS AARAKOCRAS

Os antecedentes mais apropriados para um aarakocra incluem forasteiro, eremita e sábio.

As pequenas colônias de aarakocras são insulares e remotas, e poucos aarakocra vivem longe de seus alojamentos. Nos Montes das Estrelas da Floresta Alta nos Reinos Esquecidos, não mais de algumas dúzias de aarakocra vivem longe dos ninhos de suas famílias. Os que vivem, geralmente são patrulheiros ou guerreiros, constantemente patrulhando a procura de ameaças externas.

Voo. Você tem um deslocamento de voo de 15 metros. Para usar esse deslocamento, você não pode estar vestindo armadura média ou pesada.

Garras. Você é proficiente com seus ataques desarmados, suas garras causam 1d4 de dano cortante em um acerto.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum, Aarakocra e Auran.

GNOMO DAS PROFUNDEZAS

Gnomos da floresta e gnomos das rochas são os gnomos mais comumente encontrados nas terras do mundo da superfície. Mas existe outra sub-raça de gnomos raramente vista pelos habitantes da superfície: os gnomos das profundezas, também conhecidos como svirfneblin. Reservados e desconfiados de forasteiros, os svirfneblin são astutos e taciturnos, mas podem ser tão justo quanto caridosos, leais e compassivos quanto seus primos da superfície.

NASCIDOS NAS ENTRANHAS DA TERRA

Os svirfneblin parecem mais com criaturas de pedra que de carne. Sua pele coriácea é geralmente cinza, marrom ou de matiz parda, agindo como uma camuflagem natural com as rochas a sua volta. Seus corpos são torneados com músculos rígidos ou gordura e eles são mais pesados que sua estatura pequena sugere; os svirfneblin frequentemente pesam 50 quilos ou mais, mas raramente chegam a mais de 90 centímetros de altura.

Os svirfneblin machos são carecas desde crianças, apesar dos adultos poderem ter barbas ou bigodes espessos. As fêmeas tem cabelos cheios, e elas geralmente amarram seus cabelos atrás com tranças ou os mantém curtos para deixá-lo fora do caminho enquanto trabalham.

Os svirfneblin são bem adaptados a existência no subterrâneo. Eles possuem uma visão no escuro excelente e muitos deles tem talentos mágicos que rivalizam a conjuração inata dos drow e duergar. Eles são surpreendentemente fortes para o seu tamanho, suportando trabalho pesado e perigos que poderiam derrubar a maioria das outras pessoas.

MESTRES DA MINERAÇÃO

Independentemente de sua natureza reservada, os svirfneblin não são tristes. Eles admiram o trabalho engenhoso e o artesanato delicado, exatamente como qualquer outro gnomo. Os svirfneblin adoram gemas de todas as espécies e eles buscam audaciosamente pedras preciosas nos túneis mais profundos e escuros. Eles também são lapidários e mineiros especializados, e eles apreciam rubis acima de todas as outras gemas.

HABITANTES DAS PROFUNDEZAS

Os svirfneblin são conhecidos como gnomos das profundezas por terem escolhido viver bem abaixo da superfície da terra. A maioria dos svirfneblin nunca viu a luz do dia. Seus lares são bem escondidos em fortalezas ocultas por passagens labirínticas e ilusões astutas. Vastas redes de túneis de minas rodeiam a maioria dos assentamentos svirfneblin, guardados por armadilhas mortais e sentinelas ocultas.





Quando um viajante passa pelas defesas exteriores, os túneis se abrem em maravilhosas cidades-caverna escavadas na rocha circundante com um cuidado requintado. Os svirfneblin são austeros em relação ao seu conforto comparados aos seus primos da superfície, mas eles tem muito orgulho do seu trabalho na pedra.

Os gnomos das profundezas fazem o possível para ficarem escondidos. Mesmo quando viajantes da superfície localizam com êxito uma comunidade svirfneblin, ganhar a confiança deles é ainda mais difícil. Os raros viajantes que obtêm êxito em se aliar aos gnomos das profundezas descobrem que eles são aliados leais e corajosos contra qualquer inimigo.

BATEDORES E ESPIÕES

Gnomos que habitam a superfície frequentemente entram na vida de aventureiro por pura curiosidade sobre o mundo que os rodeia, ansiosos para ver novas coisas e conhecer novas pessoas. Em comparação, a maioria dos svirfneblin tem pouco interesse em fazer incursões e raramente viajam para longe de casa. Eles veem o mundo da superfície como um lugar desnorteante sem limites e cheio de perigos desconhecidos.

Mesmo assim, alguns poucos svirfneblin compreendem que é necessário saber algo sobre o que acontece na superfície próxima de seus refúgios escondidos. Como resultado, alguns svirfneblin tornam-se batedores, espiões ou mensageiros que se aventuram fora de casa, fazendo seu melhor para

evitar chamar atenção. Esses viajantes são notadamente sigilosos sobre de onde vêm e o que eles procuram, mas alguns poucos, eventualmente, aprendem a confiar em pessoas bondosas do mundo da superfície.

Alguns poucos svirfneblin tornam-se comerciantes que lidam com outras raças tanto acima quanto abaixo do solo. Drow, duergar e outros povos sabem que os svirfneblin geralmente são neutros em perspectiva e geralmente honestos em seus negócios. Servir como intermediador entre raças muito hostis para lidarem entre si diretamente pode ser lucrativo e isso tem uma importante função defensiva; os intermediadores svirfneblin tendem a saber mais sobre os rumores e ameaças entre mercadores rivais que qualquer um.

NOMES DE GNOMOS DAS PROFUNDEZAS

Os Svirfneblin preferem nomes menos extravagantes que seus primos gnomos das rochas e da floresta. Os nomes de clã refletem perícias ou ocupações que uma família em particular está associada e, às vezes mudam quando um indivíduo notável segue em uma nova direção.

Nomes masculinos: Belwar, Brickers, Durthmeck, Firble, Krieger, Kronthud, Schnelltheck, Schnicktick, Thulwar, Walschud

Nomes femininos: Beliss, Durthee, Fricknarti, Ivrida, Krivi, Lulthiss, Nalvarti, Schnella, Thulmarra, Wirsidda

Nomes de Clã: Acha-Costura, Corta-Pedra, Lapidário, Pé de Ferro, Punho de Cristal, Racha-Pedra

TRAÇOS RACIAS DOS GNOMOS DAS PROFUNDEZAS

Quando você criar um personagem gnomo, você pode escolher o gnomo das profundezas como uma alternativa às sub-raças do *Livro do Jogador*. Por conveniência, os traços raciais do gnomo e dos gnomos das profundezas estão juntos aqui.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 2 e seu valor de Destreza aumenta em 1.

Idade. Gnomos das profundezas tem vidas curtas em comparação com os gnomos. Eles amadurecem a mesma proporção que os humanos e, a maioria, atinge a idade adulta perto dos 25 anos. Eles podem viver entre 200 e 250 anos, porém a vida árdua e os perigos do Subterrâneo levam-os antes.

Tendência. Os svirfneblin pensam que sobreviver depende de evitar confusão com outras criaturas e não fazer inimigos, então, eles tendem a ser neutros. Eles raramente desejam o mal a outros, mas dificilmente irão se arriscar por outros.

Tamanho. Um svirfneblin típico tem entre 90 cm e 1 metro de altura e pesam entre 40 e 60 kg. Seu tamanho é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.

Visão no Escuro Superior. Sua visão no escuro tem um raio de 36 metros.

Esperteza Gnômica. Você possui vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magias.

Camuflagem Rochosa. Você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum e Gnômico e Subcomum. O dialeto svirfneblin é mais gutural que o Gnômico da superfície, e muitos svirfneblin sabem pouco de Comum, mas aqueles que lidam com estrangeiros (incluindo você como aventureiro) sabem o suficiente de Comum para irem até outras terras.

TALENTO OPCIONAL

Se seu Mestre permitir o uso dos talentos do cap. 6 do *Livro do Jogador*, seu gnomo das profundezas tem acesso ao seguinte talento:

MAGIA SVIRFNEBLIN

Pré-requisito: Gnomo (gnomo das profundezas)

Você herdou a capacidade de conjuração inata dos seus ancestrais. Essa habilidade permite que você conjure *difícultar detecção* em si mesmo, à vontade, sem precisar de componentes materiais. Você também pode conjurar cada uma das seguintes magias com essa habilidade: *cegueira/surdez*, *nublar* e *disfarçar-se*. Você recupera a capacidade de conjurar essas magias após um descanso longo.

GNOMOS DAS PROFUNDEZAS NOS REINOS ESQUECIDOS

Nos Reinos Esquecidos, os gnomos das profundezas vivem em um perigoso mundo subterrâneo conhecido como o Subterrâneo. Esse labirinto de cavernas e túneis é lar de algumas das mais temidas criaturas de Faerûn. Por isso, os svirfneblin que vivem aqui são muito mais desconfiados e cautelosos que sua espécie de outros mundos. Raramente eles aceitam estranhos no seu meio, e aqueles com que eles tem que lidar são mantidos sob observação constante. Se um for sortudo o suficiente para adquirir a confiança dos gnomos das profundezas, eles serão amigos por toda vida.

Inteligência é a sua habilidade de conjuração para estas magias, e você as lança em seus níveis mais baixos possíveis.

GENASI

Aqueles que pensam nos outros planos como um todo, consideram-nos reinos remotos e distantes, mas a influência planar pode ser sentida pelo mundo todo. Ela as vezes se manifesta em seres que, através de um nascimento acidental, carregam o poder dos planos em seu sangue. Os genasi são pessoas desse tipo, a prole de gênios e mortais.

Os Planos Elementais geralmente são inóspitos para os nativos do Plano Material: terra se chocando, chamas lancinantes, céus intermináveis e mares infinitos tornam visitas a esses locais perigosas até por um breve momento. Os poderosos gênios, porém, não enfrentam tais problemas quando se aventuram no plano mortal. Eles se adaptam bem à mistura de elementos do Plano Material e às vezes o visitam – seja por vontade própria ou compelidos por magia. Alguns gênios podem adotar disfarces mortais e viajarem incógnitos.

Durante essas visitas, um mortal pode chamar a atenção de um gênio. Uma amizade se forma, um romance acontece e, às vezes, resulta em um filho. Essas crianças são os genasi: indivíduos ligados a dois mundos, ainda assim, não pertencendo a nenhum. Alguns genasi nascem de uniões de mortais com gênios, outros tem dois genasi como pais e alguns poucos tem um gênio bem distante em sua árvore genealógica, manifestando uma herança elemental que permaneceu adormecida por gerações.

Ocasionalmente, os genasi resulta da exposição a um surto de poder elemental, através de fenômenos como uma erupção dos Planos Interiores ou uma convergência planar. A energia elemental satura qualquer criatura na área e pode alterar sua natureza o suficiente para que seus descendentes com outros mortais nasçam como genasi.

HERDEIROS DO PODER ELEMENTAL

Os genasi herdam algo de ambos os lados de sua natureza dupla. Eles lembram humanos, mas tem pele de cores incomuns (vermelho, verde, azul ou cinza) e existe algo estranho neles. O sangue elemental flui através de suas veias manifestando-se diferentemente em cada genasi, frequentemente com poder mágico.

Vendo-se a silhueta, um genasi pode facilmente se passar por um humano. Aqueles que descendem da terra ou água tendem a ser mais pesados, enquanto que os do ar ou fogo tendem a ser mais leves. Um determinado genasi pode ter alguns traços que lembrem seu parentesco mortal (orelhas pontudas de um elfo, corpo atarracado e um cabelo espesso de um anão, mãos e pés pequenos de um halfling, olhos excessivamente grandes de um gnomo, e assim por diante).

Os genasi na maioria das vezes nunca tiveram contato com seus parentes elementais. Os gênios raramente tem interesse em sua prole mortal, enxergando-os como acidentes. Muitos não sentem nada por seus filhos genasi, na verdade.

Alguns genasi vivem como proscritos, levados ao exílio por sua aparência inquietante e magia estranha, ou assumindo a liderança de humanoides selvagens e cultos misteriosos em terras indômitas. Outros conseguem posições de grande influência, especialmente onde seres elementais são reverenciados. Alguns poucos genasi deixam o Plano Material para encontrar refúgio nas famílias de seus parentes gênios.



SELVAGENS E CONFIANTES

Os Genasi raramente carecem de confiabilidade, vindo a si mesmos como iguais contra praticamente qualquer desafio em seu caminho. Isso certamente pode manifestar como uma autoconfiança virtuosa em um genasi e como arrogância em outro. Tal autoconfiança pode, às vezes, cegar o genasi para o perigo e seus grandes planos costumam colocar eles e outros em problemas.

Muitos fracassos podem minar a autoestima de um genasi, então eles constantemente obrigam-se a melhorar, aprimorando seus talentos e aperfeiçoando seu ofício.

TERRAS DOS GENASIS

Como seres raros, os genasi podem passar toda a vida sem encontrar outro de sua espécie. Não existem grandes cidades ou impérios genasi. Os genasi raramente fazem comunidades próprias e geralmente adotam as culturas e sociedades onde nasceram. Quanto mais estranha sua aparência, mais difícil é sua vida. Muitos genasis se ocultam em cidades movimentadas, onde sua distinção dificilmente atrai a atenção em lugares acostumados com uma variedade de povos diferentes.

GENASIS EM ÁTHAS

Apesar de qualquer mundo que possua um ou mais planos elementais podem ter genasis, em Athas, o mundo do cenário de campanha de Dark Sun, as forças elementais possuem uma oscilação maior que em outros mundos. Como uma pessoa tocada por um poder elemental, os genasi são vistos como videntes, profetas e escolhidos. O nascimento de um genasi, quer seja um escravo, um nobre ou membro de uma tribo no deserto, é um evento auspicioso. Muitos Athasianos acreditam que um determinado genasi é destinado a grandeza – ou infâmia.

Aqueles que vivem na fronteira, no entanto, passam por momentos mais difíceis. As pessoas ali tendem a ser menos receptivas com as diferenças. Às vezes, uma indiferença e um olhar desconfiado são o máximo que um genasi pode esperar; em locais mais retrógrados, eles enfrentam ostracismo e até mesmo violência por parte das pessoas que os confundem com corruptores. Enfrentando uma vida difícil, os genasi buscam isolamento em locais selvagens, fazendo seus lares em montanhas ou florestas, próximas de lagos ou subterrâneos.

A maioria dos genasi do ar ou do fogo nos Reinos são descendentes de djinn e efreet que já governaram Calimshan. Quando esses governantes foram destronados, seus filhos tocados pelos planos se dispersaram. Ao longo de milhares de anos, as linhagens dos genasi tem se espalhado por outras terras. Muito obstantes do comum, os genasi do ar e do fogo são mais frequentemente encontrados nas regiões oeste de Faerûn, ao longo da costa norte de Calimshan até a Costa da Espada, e adentro das Terras Centrais do Ocidente ao leste. Alguns permanecem em sua antiga terra natal.

Contrastando, os genasi da água e da terra não possuem uma história em comum. Esses indivíduos tem dificuldade em traçar sua própria linhagem e as descendências ocasionalmente pulam uma geração ou duas. Muitos genasi da terra originam-se no Norte e se espalham de lá. Os genasi da água vem de áreas costeiras, a maior concentração deles vem das regiões ao redor do Mar das Estrelas Cadentes.

As terras distantes de Zakhara são conhecidas apenas em lendas para a maioria dos habitantes de Faerûn. Lá, os gênios e conjuradores fazem barganhas e os genasi podem resultar de tais pactos. Esses genasi são fontes de grande felicidade e angústia na história dessas terras.

ANTECEDENTES DOS GENASI

Cada subraça de genasi tem seu próprio temperamento, tornando alguns antecedentes mais apropriados que outros.

Os **genasi do ar** são orgulhosos de sua herança, às vezes ao ponto de serem arrogantes. Eles podem ser extravagantes e gostam de atrair atenção. Eles raramente permanecem no mesmo lugar por muito tempo, sempre procurando por novos horizontes para ver e respirar. Os genasi do ar que não vivem em cidades preferem terras como planícies, desertos e altas montanhas. Antecedentes apropriados incluem charlatão, artista e nobre.

Os **genasi da terra** são mais reservados e sua conexão com a terra os impede de se sentirem confortáveis na maioria das cidades. Seu tamanho e força incomuns fazem deles soldados naturais, no entanto, com sua atitude estoica, eles podem encorajar outros a se tornarem grandes líderes. Muitos genasi da terra vivem no subterrâneo, onde eles podem estar em contato com seu elemento predileto. Quando eles saem de suas cavernas, eles podem vagar por colinas e montanhas ou reivindicar ruínas antigas para si. Antecedentes apropriados para um genasi da terra incluem eremita, forasteiro e soldado.

Os **genasi do fogo** geralmente se metem em dificuldades devido ao seu temperamento impetuoso. Como seus primos genasi do ar, eles às vezes exibem sua percepção de superioridade entre os povos comuns. Mas eles também querem que os outros partilhem da suas opiniões enaltecidas de si mesmos, então, eles constantemente buscam melhorar sua reputação. Antecedentes possíveis para um genasi do fogo incluem criminoso, herói do povo e nobre.

Praticamente todos os **genasi da água** tiveram alguma experiência a bordo ou com embarcações marítimas. Eles fazem excelentes marinheiros e pescadores. Como os genasi da terra, no entanto, os genasi da água preferem a quietude e solidão; as vastas encostas são seus lares naturais. Eles vão onde querem, fazem o que querem e raramente se sentem presos a alguma coisa. Bons antecedentes para um genasi da água incluem eremita e marinheiro.

NOMES DOS GENASI

Os genasi usam os nomes convencionais dos povos com os quais foram criados. Eles podem assumir nomes distintos posteriormente, para capturar sua herança, como Chama, Âmbar, Onda ou Ônix.

TRAÇOS RACIAIS DOS GENASI

Seu personagem genasi tem certas características em comum com todos os outros genasi.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 2.

Idade. Os genasi amadurecem a mesma proporção que os humanos e alcançam a idade adulta no final de sua adolescência. Eles vivem um pouco mais que os humanos, chegando até os 120 anos.

Tendência. Independentes e autoconfiantes, os genasi tendem a serem neutros.

Tamanho. Os genasi são tão variados quanto seus parentes mortais, mas geralmente tem compleição de humanos, variando entre 1,5 e 1,8 metros de altura. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Primor-

dial. Primordial é um idioma gutural, cheio de sílabas ásperas e consoantes duras.

Subraças. Quatro sub-raças maiores de genasi são encontradas entre os mundos de D&D: genasi da água, da terra, do ar e do fogo. Escolha uma dessas subraças.

GENASI DO AR

Como um genasi do ar, você é descendente dos djinn. Tão mutável quanto o clima, seu humor muda de calmo para selvagem e violento sem muito aviso, mas essas tormentas raramente duram muito.

Os genasi do ar geralmente tem pele, cabelo e olhos azul claros. Uma brisa fraca, mas constante acompanha-os, desarrumando seu cabelo e balançando suas roupas. Alguns genasi do ar falam com vozes soprosas, marcadas por um eco sutil. Alguns poucos demonstram padrões diferentes em sua pele, ou tem cristais brotando de seus escalpos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 1.

Fôlego Interminável. Você pode prender seu fôlego indefinidamente enquanto não estiver incapacitado.

Misturar-se ao Vento. Você pode conjurar a magia *levitação* uma vez com esse traço, sem precisar de componentes materiais e você recupera a habilidade de conjurar dessa forma após um descanso longo. Sua habilidade de conjuração para essa magia é Constituição.

GENASI DA TERRA

Como um genasi da terra, você é descendente dos cruéis e gananciosos dao, apesar de você não ser necessariamente mau. Você tem um pouco de controle inerente sobre a terra, revelado como força superior e poder sólido. Você tende a evitar decisões precipitadas, parando tempo suficiente para considerar suas opções antes de agir.

O elemento da terra se manifesta de formas diferentes de um indivíduo para o seguinte. Alguns genasi da terra sempre tem porções de poeira caindo de seus corpos e lama presa a suas roupas, nunca estando limpos, não importa o quão frequentemente se banhem. Outros são tão lustrosos e polidos quanto gemas, com tons de pele do marrom escuro ao preto, e olhos brilhantes como ágatas. Os genasi da terra também podem ter corpos lisos e metálicas, com peles como ferro desbotado com marcas de ferrugem, um couro de cascalho e áspero, ou mesmo um revestimento de minúsculos cristais incorporados. Os mais rígidos tem fissuras no seu corpo, onde uma luz fraca brilha.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 1.

Caminhada Terrestre. Você pode se mover em terreno difícil feito de terra ou pedra sem gastar movimento extra.

Mesclar-se às Rochas. Você pode conjurar a magia *passos sem pegadas* uma vez com esse traço, sem necessidade de componentes materiais, e você recupera a habilidade de conjurar dessa forma após um descanso longo. Sua habilidade de conjuração para essa magia é Constituição.

GENASI DO FOGO

Como um genasi do fogo, você herdou o humor volátil e a mente sagaz dos efreeti. Você tende a ser impaciente e a fazer julgamentos precipitados. Ao invés de esconder sua aparência distinta, você a enaltece.

Praticamente todos os genasi do fogo são arduamente quentes como se queimassem por dentro, uma impressão reforçada por peles com tons de vermelho flamejante, preto-carvão ou tons de cinza. Os mais parecidos com humanos

tem cabelos vermelho-fogo que se retorcem sob emoções extremas, enquanto que os espécimes mais exóticos possuem chamas de verdade dançando sobre suas cabeças. As vozes dos genasi do fogo podem soar como o crepitar de chamas e seus olhos brilham quando irritados. Alguns são acompanhados por um sutil cheiro de enxofre.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Visão no Escuro. Você pode ver na penumbra a até 18 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse penumbra. Seus laços com o Plano Elemental do Fogo tornam sua visão no escuro incomum: tudo que você vê no escuro está em tons de vermelho.

Resistência a Fogo. Você tem resistência a dano de fogo.

Alcançar as Chamas. Você conhece o truque *criar chamas*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode conjurar a magia *mãos flamejantes* uma vez com esse traço como uma magia de 1º nível, sem necessidade de componentes materiais, e você recupera a habilidade de conjurar dessa forma após um descanso longo. Sua habilidade de conjuração para essa magia é Constituição.

GENASI DA ÁGUA

O bater das ondas, o balanço do mar espumando no vento, as profundezas do oceano – todas essas coisas atraem você. Você vaga livremente e orgulha-se de sua independência, apesar de alguns considerarem você egoísta.

A maioria dos genasi da água parecem ter acabado de se banhar, com pequenas gotas por todo o seu corpo e cabelo. Eles cheiram a chuva fresca e água doce. Peles azuis ou verdes são comuns, e a maioria tem olhos demasiadamente grandes, de cor azul escuro. O cabelo de um genasi da água pode flutuar livremente, balançando e ondulando como se estivesse embaixo d'água. Alguns tem vozes baixas que lembram a canção de baleias ou gotejamento de córregos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Resistência a Ácido. Você tem resistência a dano de ácido.

Anfíbio. Você pode respirar ar e água.

Natação. Seu deslocamento de natação é de 9 metros.

Chamas as Ondas. Você conhece o truque *moldar água*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode conjurar a magia *criar ou destruir água* uma vez com esse traço como uma magia de 2º nível, sem necessidade de componentes materiais, e você recupera a habilidade de conjurar dessa forma após um descanso longo. Sua habilidade de conjuração para essa magia é Constituição.

GOLIAS

Nos picos das mais altas montanhas – muito acima das encostas onde as árvores crescem e onde o ar é rarefeito e os ventos gelados urram – vivem os reclusos golias. Poucos povos podem dizer ter visto um golias, e menos ainda podem dizer que fizeram amizade com eles. Os Golias vagam por um ermo reino de rochas, de vento e frio. Seus corpos parecem ter sido esculpidos de rocha montanhosa e dão a eles grande força física. Eles se animam com os ventos errantes, fazendo deles nômades que vagam de pico em pico. Seus corações se enchem com o respeito imparcial do seu reino gelado, deixando para cada golias a responsabilidade de merecer um lugar na tribo ou morrer tentando.

COMPETIDORES MOTIVADOS

Cada dia traz um novo desafio para um golias. Comida, água e abrigo são raros nas altitudes mais elevadas das montanhas. Um único erro pode trazer a desgraça para toda uma tribo, enquanto que um esforço heroico individual pode garantir a sobrevivência do grupo inteiro.

Os golias, então, dão muita importância a autossuficiência e habilidade individual. Eles tem compulsão em manter uma pontuação, contando seus feitos e calculando suas realizações para comparar com as dos outros. Os golias adoram vencer, mas eles veem a derrota como um estímulo para aprimorar suas habilidades.

Essa dedicação à competição tem um lado obscuro. Os golias são competidores ferozes, mas, acima de tudo, eles são levados a superar seus esforços anteriores. Se um golias matar um dragão, ele deve buscar um ancião maior e mais poderoso para lutar. Poucos golias aventureiros chegam à velhice; a maioria morre tentando superar seus feitos passados.

JOGO LIMPO

Para os golias, a competição existe apenas quando ela é sustentada por condições justas. A competição mede talento, dedicação e esforço. Esses fatores determinam a sobrevivência no seu território natal, sem depender de itens mágicos, dinheiro ou outros elementos que possam causar desequilíbrio de uma forma ou outra. Os golias confiam saudavelmente em tais benefícios, mas eles são cautelosos para lembrar que tais vantagens sempre podem ser perdidas. Um golias que confie demasiadamente neles pode ficar complacente, uma receita para o desastre nas montanhas.

Esse traço se manifesta fortemente quando os golias interagem com outros povos. O relacionamento entre camponeses e nobres intriga os golias. Se um rei não tem inteligência ou instinto de liderança, então é óbvio que a pessoa mais talentosa no reino deveria tomar seu lugar. Os golias raramente mantêm tais opiniões para si mesmo e zombam de povos que contam com estruturas sociais ou governos para manter o poder.

SOBREVIVÊNCIA DO MAIS APTO

Entre os golias, qualquer adulto que não possa contribuir para a tribo é expulso. Um golias solitário tem pouca chance de sobreviver, especialmente um velho ou fraco. Golias tem pouca compaixão dos adultos que não podem cuidar de si mesmos, no entanto, um indivíduo doente ou ferido é tratado, como resultado do conceito de jogo limpo dos golias.

Ainda se espera que um golias com um ferimento permanente carregue seu fardo na tribo. Geralmente, um golias desse morre tentando seguir adiante, ou esse golias se vai durante a noite para buscar a imparcialidade do destino.

De certa forma, um golias levado a partir alimenta a inevitabilidade cruel do seu declínio e morte. Um golias prefere morrer em batalha, no auge da sua força e habilidade, a enfrentar a lenta decadência da velhice. Poucos povos já encontraram um golias ancião e, até mesmo os golias que deixaram o abraço do seu povo com o impulso de desistir de suas vidas conforme suas capacidades físicas se enfraquecem.

Devido ao risco tomado, as tribos golias sofrem de uma falta crônica de experiência oferecida por líderes de longo prazo. Eles contam com a sabedoria inata em sua liderança, já que eles raramente contam com a sabedoria que vem com a idade.

NOMES DE GOLIAS

Cada Golias tem três nomes: um nome de nascença dado pela mãe e pai da criança, um apelido dado pelo chefe da tribo e um nome de família ou clã. Um nome de nascença tem até três sílabas longas. Nomes de clã tem cinco sílabas ou mais e terminam em um vogal.

Nomes de nascença raramente estão ligados ao gênero. Os golias enxergam fêmeas e machos como iguais em tudo e eles consideram sociedades com divisão de papéis por gênero intrigantes ou dignas de escárnio. Para um golias, a pessoa que é melhor em um trabalho deveria ser aquela designada a fazê-lo.

O apelido de um golias é uma descrição que pode mudar com a vontade do chefe de tribo ou do ancião tribal. Ele se refere a um feito notável, quer seja um sucesso ou um fracasso, cometido pelo golias. Os golias dão e usam apelidos aos seus amigos de outras raças e os mudam para se referir aos feitos notáveis do indivíduo.

Os golias apresentam todos os três nomes quando se identificam, na ordem de nome de nascença, apelido e nome de clã. Em conversas casuais, eles usam seus apelidos.

Nomes de Nascença: Aukan, Eglath, Gae-Al, Gauthak, Ilikan, Keothi, Kuori, Lo-Kag, Manneo, Maveith, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Thotham, Uthal, Vaunea, Vimak

Apelidos: Matador de Urso, Chamado da Alvorada, Destemido, Fazedor de Fogo, Entalha-Chifre, Olho-Vivo, Caçador Solitário, Salto-Largo, Esmaga-Raiz, Vigia do Céu, Mão Firme, Fio do Ciclone, Órfão-Duplo, Perna Torta, Pintor de Palavra

Nomes de Clã: Anakalathai, Elanithino, Gathakanathi, Kalagian, Katho-Olavi, Kolae-Gileana, Ogolakanu, Thuliaga, Thunukalathi, Vaimei-Laga

TRAÇOS RACIAIS DOS GOLIAS

Os golias partilham de uma quantidade de traços em comum uns com os outros.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 2 e seu valor de Constituição aumenta em 1.

Idade. Os golias tem uma expectativa de vida compatível com a dos humanos. Eles chegam a idade adulta no fim da adolescência, e geralmente vivem menos de um século.

Tendência. A sociedade dos golias, com seus papéis e tarefas bem definidos, tem um forte inclinação à ordem. O sentido de justiça dos golias, equilibrado com um ênfase na autossuficiência e responsabilidade pessoal, os impele à neutralidade.

Tamanho. Os golias tem entre 2,1 e 2,40 metros e pesam entre 140 e 170 quilos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Atleta Natural. Você tem proficiência na perícia Atletismo.

Resistência da Pedra. Você pode se focar para ocasionalmente reduzir um ferimento. Quando você sofrer dano, você pode usar sua reação para rolar um d12. Adicione seu modificador de Constituição ao valor rolado e reduza o dano por esse resultado. Após usar esse traço, você não poderá usá-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Compleição Poderosa. Você é considerado como de uma categoria de tamanho maior para determinar sua capacidade de carga e o peso que você pode empurrar, arrastar ou erguer.

Nascido nas Montanhas. Você está aclimatado a altas altitudes, incluindo elevações acima de 6.000 metros. Você também é naturalmente adaptado a climas frios, como descrito no capítulo 5 do *Guia do Mestre*.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Gigante.



CAPÍTULO 2: MAGIAS



STE CAPÍTULO OFERECE NOVAS MAGIAS para várias classes presentes no *Livro do Jogador*. Essas magias trazem diversas maneiras de convocar os poderes dos quatro elementos.

Seu Mestre que determina se essas magias estão disponíveis durante a criação do seu personagem, se podem ser descobertas através de tesouros ou se eles estão perdidos em uma biblioteca antiga ou em algum depósito de conhecimento mágico.

LISTAS DE MAGIAS

As listas de magia a seguir mostram quais das novas magias pertencem a uma classe. A escola de magia a qual a magia pertence é determinada entre parênteses após seu nome. Se uma magia puder ser conjurada como um ritual, o descritor ritual também aparecerá dentro dos parênteses.

MAGIAS DE BARDO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Golpe Trovejante (evocação)

1º NÍVEL

Tremor de Terra (evocação)

2º NÍVEL

Escrita Celeste (transmutação, ritual)

Pirotecnia (transmutação)

Vento Protetor (evocação)

MAGIAS DE DRUIDA

Seu Mestre pode adicionar apenas algumas dessas magias a sua lista de magias de druida. Por exemplo, caso o seu druida seja de uma região costeira, ele deveria ter acesso apenas às novas magias com temática aquática.

TRUQUES (NÍVEL 0)

Controlar Chamas (transmutação)

Criar Fogueira (conjuração)

Golpe Trovejante (evocação)

Lufada (transmutação)

Moldar Água (transmutação)

Moldar Terra (transmutação)

Pedra Encantada (transmutação)

Picada Congelante (evocação)

1º NÍVEL

Absorver Elementos (abjuração)

Faca de Gelo (conjuração)

Tremor de Terra (evocação)

Vínculo com a Besta (adivinhação)

2º NÍVEL

Agarrão da Terra (transmutação)

Diabo da Poeira (conjuração)

Escrita Celeste (transmutação, ritual)

Vento Protetor (evocação)

3º NÍVEL

Erupção Terrestre (transmutação)

Flechas Flamejantes (transmutação)

Maremoto (conjuração)

Muralha de Água (evocação)

4º NÍVEL

Destruição Elemental (transmutação)

Esfera Aquosa (conjuração)

5º NÍVEL

Controlar os Ventos (transmutação)

Redemoinho (evocação)

Transmutar Pedra (transmutação)

6º NÍVEL

Manto de Chamas (transmutação)

Manto de Gelo (transmutação)

Manto de Pedra (transmutação)

Manto de Vento (transmutação)

Ossos da Terra (transmutação)

Proteção Primordial (abjuração)

7º NÍVEL

Vendaval (evocação)

MAGIAS DE PATRULHEIRO

1º NÍVEL

Absorver Elementos (abjuração)

Vínculo com a Besta (adivinhação)

3º NÍVEL

Flechas Flamejantes (transmutação)

MAGIAS DE FEITICEIRO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Controlar Chamas (transmutação)

Criar Fogueira (conjuração)

Golpe Trovejante (evocação)

Lufada (transmutação)

Moldar Água (transmutação)

Moldar Terra (transmutação)

Picada Congelante (evocação)

1º NÍVEL

Catapulta (transmutação)
Faca de Gelo (conjuração)
Tremor de Terra (evocação)

2º NÍVEL

Abraço Terrestre de Maximilian (transmutação)
Agarrão da Terra (transmutação)
Chuva de Bolas de Neve de Snilloc (evocação)
Diabo da Poeira (conjuração)
Pirotecnia (transmutação)
Queimadura de Aganazzar (evocação)
Vento Protetor (evocação)

3º NÍVEL

Erupção de Terra (transmutação)
Flechas Flamejantes (transmutação)
Meteoros Momentâneos de Melf (evocação)
Muralha de Água (evocação)

4º NÍVEL

Esfera Aquosa (conjuração)
Esfera Cáustica (evocação)
Esfera Tempestuosa (evocação)

5º NÍVEL

Controlar os Ventos (transmutação)
Imolação (evocação)

6º NÍVEL

Manto de Chamas (transmutação)
Manto de Gelo (transmutação)
Manto de Pedra (transmutação)
Manto de Vento (transmutação)

8º NÍVEL

Evaporação de Abi-Dalzim (necromancia)

MAGIAS DE BRUXO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Criar Fogueira (conjuração)
Golpe Trovejante (evocação)
Pedra Encantada (transmutação)
Picada Congelante (evocação)

2º NÍVEL

Agarrão da Terra (transmutação)

4º NÍVEL

Destruição Elemental (transmutação)

6º NÍVEL

Manto de Chamas (transmutação)
Manto de Gelo (transmutação)
Manto de Pedra (transmutação)
Manto de Vento (transmutação)



MAGIAS DE MAGO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Controlar Chamas (transmutação)
Criar Fogueira (conjuração)
Golpe Trovejante (evocação)
Lufada (transmutação)
Moldar Água (transmutação)
Moldar Terra (transmutação)
Picada Congelante (evocação)

1º NÍVEL

Absorver Elementos (abjuração)
Catapulta (transmutação)
Faca de Gelo (conjuração)
Tremor de Terra (evocação)

2º NÍVEL

Abraço Terrestre de Maximilian (transmutação)
Agarrão da Terra (transmutação)
Chuva de Bolas de Neve de Snillo (evocação)
Diabo da Poeira (conjuração)
Escrita Celeste (transmutação, ritual)
Pirotecnia (transmutação)
Queimadura de Aganazzar (evocação)

3º NÍVEL

Erupção de Terra (transmutação)
Flechas Flamejantes (transmutação)
Maremoto (conjuração)
Meteoros Momentâneos de Melf (evocação)
Muralha de Água (evocação)
Muralha de Areia (evocação)

4º NÍVEL

Destruição Elemental (transmutação)
Esfera Aquosa (conjuração)
Esfera Cáustica (evocação)
Esfera Tempestuosa (evocação)

5º NÍVEL

Controlar os Ventos (transmutação)
Imolação (evocação)
Transmutar Pedra (transmutação)

6º NÍVEL

Manto de Chamas (transmutação)
Manto de Gelo (transmutação)
Manto de Pedra (transmutação)
Manto de Vento (transmutação)

7º NÍVEL

Vendaval (evocação)

8º NÍVEL

Evaporação de Abi-Dalzim (necromancia)



DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

As magias apresentadas estão em ordem alfabética.

ABRAÇO TERRESTRE DE MAXIMILIAN

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (uma mão em miniatura esculpida em barro)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você escolhe um espaço desocupado de 1,5 metros quadrado no solo que você possa ver, dentro do alcance. Uma mão Média feita de solo compacto se ergue ali e alcança uma criatura que você possa ver a até 1,5 metros dela. O alvo deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, o alvo sofre 2d6 de dano de concussão e fica impedido pela duração da magia.

Com uma ação, você pode fazer com que a mão esmague o alvo impedido, que deve realizar um teste de resistência de Força. Ele sofre 2d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Para se libertar, o alvo impedido pode realizar um teste de Força contra a CD de resistência da sua magia. Se obtiver sucesso, o alvo escapa e não estará mais impedido pela mão.

Com uma ação bônus, você pode fazer a mão alcançar uma criatura diferente ou se mover para um espaço desocupado diferente, dentro do alcance. A mão solta um alvo impedido se você fizer isso.

ABSORVER ELEMENTOS

1º nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 reação, que você faz quando sofre dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante

Alcance: pessoal

Componentes: S

Duração: 1 rodada

A magia reverte parte da energia recebida, minimizando seu efeito em você e armazenando-a no seu próximo ataque corpo-a-corpo. Você tem resistência ao tipo de dano pertinente, incluindo do ataque que desencadeou a magia, até o início do seu próximo turno. Além disso, da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo no seu próximo turno, o alvo sofre 1d6 de dano extra do tipo relacionado e a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano extra aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

AGARRÃO DA TERRA

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 90 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Laços amarelados de energia mágica rodeiam a criatura. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou seu deslocamento de voo (se possuir) será reduzido para 0 metros pela duração da magia. Uma criatura voadora afetada por essa magia desce 18 metros por turno até aterrissar no solo ou a magia acabar.

CATAPULTA

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: S

Duração: Instantâneo

Escolha um objeto pesando entre 0,5 e 2,5 quilos dentro do alcance que não esteja sendo vestido ou carregado. O objeto voa em linha reta até 18 metros na direção que você escolher, antes de cair no chão, parando prematuramente se atingir uma superfície sólida. Se o objeto puder atingir uma criatura, a criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, o objeto atinge o alvo e para de se mover. Em qualquer caso, tanto o objeto quanto a criatura ou superfície sólida sofrem 3d8 de dano de concussão.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o peso máximo do objeto que você pode arremessar com essa magia aumenta em 2,5 quilos, e o dano aumenta em 1d8, para cada nível do espaço acima do 1º.

CHUVA DE BOLAS DE NEVE DE SNILLOC

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (um pedaço de gelo ou uma pequena lasca de pedra branca)

Duração: Instantânea

Uma rajada de bolas de neve mágicas emerge de um ponto que você escolher, dentro do alcance. Cada criatura numa esfera de 1,5 metros de raio centrada no ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d6 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 2º.

CONTROLAR CHAMAS

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: S

Duração: Instantânea ou 1 hora (veja abaixo)

Você escolhe uma chama não-mágica que você possa ver, dentro do alcance, e que ocupe até um cubo de 1,5 metros. Você afeta ela de uma das seguintes formas:

- Você instantaneamente expande a chama em 1,5 metros em uma direção, considerando que exista madeira ou outro combustível no local novo.
- Você extingue na hora as chamas dentro do cubo.
- Você dobra ou reduz à metade a área de luz plena e de penumbra emitida pela chama, muda a cor dela, ou ambos. As mudanças duram por 1 hora.
- Você faz com que formas simples – como uma forma imprecisa de uma criatura, objeto inanimado ou local – apareçam dentro das chamas e se animem como você quiser. As formas duram por 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos seus efeitos não-instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

CONTROLAR OS VENTOS

5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 90 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 hora

Você toma controle do ar num cubo de 30 metros que você possa ver, dentro do alcance. Escolha um dos efeitos a seguir quando você conjurar essa magia. O efeito permanece pela duração da magia, a não ser que você use sua ação num turno subsequente para mudar para um efeito diferente. Você também pode usar sua ação para temporariamente parar o efeito ou para reiniciar um que você tenha parado.

Lufadas. Um vento sopra dentro do cubo, continuamente soprando em uma direção horizontal que você escolher. Você escolhe a intensidade do vento: calmo, moderado ou forte. Se o vento for moderado ou forte, ataques à distância com arma que passarem através ou que forem feitos contra um alvo dentro do cubo tem desvantagem nas jogadas de ataque. Se o vento for forte, qualquer criatura se movendo contra o vento deve gastar 1,5 metros extra para cada 1,5 metros movido.

Ventos Ascendentes. Você cria uma ventania ascendente constante dentro do cubo, erguendo-se da borda inferior do cubo. Criaturas que terminarem uma queda dentro do cubo sofrem apenas metade do dano de queda. Quando uma criatura no cubo realizar um salto vertical, ela pode saltar até 3 metros mais alto que o normal.

Ventos Descendentes. Você faz com que constantes rajadas de ventos fortes soprem do topo do cubo.

Ataques à distância com arma que passarem pelo cubo ou que forem feitos contra alvos dentro dele tem desvantagem em suas jogadas de ataque. Uma criatura deve realizar um teste de resistência de Força se voar no cubo pela primeira vez em um turno ou se começar seu turno voando nele. Se falhar na resistência, a criatura ficará caída no chão.

CRIAR FOGUEIRA

Truque de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma fogueira no solo em um ponto que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, a fogueira preenche um cubo de 1,5 metros. Qualquer criatura no espaço da fogueira quando você a conjura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano de fogo. Uma criatura também deve realizar o teste de resistência quando entrar no espaço da fogueira pela primeira vez em um turno, ou terminar seu turno nela.

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



DESTRUIÇÃO ELEMENTAL

4º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, e escolha um dos tipos de dano a seguir: ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição ou será afetado pela magia pela duração dela. Da primeira vez, a cada turno, que o alvo sofrer dano do tipo escolhido, ele sofre 2d6 de dano extra do mesmo tipo. Além disso, o alvo perde qualquer resistência a esse tipo de dano até a magia acabar.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 4º. As criaturas devem estar a até 9 metros entre si quando você as escolher.

DIABO DA POEIRA

2º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (um punhado de poeira)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha um cubo de ar de 1,5 metros desocupado que você possa ver, dentro do alcance. Uma força elemental que se parece com um diabo da poeira aparece no cubo e permanece pela duração da magia.

Qualquer criatura que terminar seu turno a até 1,5 metros do diabo da poeira deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, a criatura sofre 1d8 de dano de concussão e é empurrada 3 metros de distância. Se obtiver sucesso, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada.

Com uma ação bônus, você pode mover o diabo da poeira até 9 metros em qualquer direção. Se o diabo da poeira se mover sobre areia, poeira, terra solta ou cascalho, ele suga o material e forma uma nuvem de 3 metros de raio de detritos envolta de si que dura até o início do seu próximo turno. A nuvem na área é de escuridão densa.

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

ERUPÇÃO DE TERRA

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (um pedaço de obsidiana)

Duração: Instantânea

Escolha um ponto que você possa ver no solo, dentro do alcance. Uma fonte de terra e pedras se agita e emerge num cubo de 6 metros centrado no ponto. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d12 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Adicionalmente, o solo na área se torna terreno difícil até ser limpo. Cada porção de 1,5 metro quadrado da área requer pelo menos 1 minuto para ser limpa manualmente.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d12 para cada nível do espaço acima do 3º.

ESCRITA CELESTE

2º nível de transmutação (ritual)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Linha de Visão

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 hora

Você faz com que até dez palavras se forma em uma parte do céu que você possa ver. As palavras parecem ser feitas de nuvens e permanecem no local pela duração da magia. As palavras desaparecem quando a magia termina. Um vento forte pode dispersar as nuvens e terminar a magia prematuramente.

ESFERA AQUOSA

4º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (uma gotícula de água)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura uma esfera de água com 3 metros de raio num ponto que você possa ver, dentro do alcance. A esfera pode flutuar no ar, mas a não mais de 3 metros do chão. A esfera permanece pela duração da magia.

Qualquer criatura no espaço da esfera deve realizar um teste de resistência de Força. Se obtiver sucesso, uma criatura é ejetada do espaço para o espaço desocupado mais próximo fora da esfera. Uma criatura Enorme ou maior obtém sucesso automaticamente na resistência. Se fracassar na resistência, uma criatura fica impedida pela esfera e é engolfada pela água. No final de cada turno dela, um alvo impedido pode repetir o teste de resistência.

A esfera pode impedir no máximo quatro criaturas Médias ou menores ou uma criatura Grande. Se a esfera impedir uma criatura além dessa quantidade, uma criatura aleatória que já estava impedida por ela sai da esfera e fica caída num espaço a até 1,5 metro dela.

Com uma ação, você pode mover a esfera até 9 metros em linha reta. Se ela atravessar um fosso, penhasco ou outra queda, ela desce em segurança por ela até estar flutuando a até 3 metros do chão. Qualquer criatura impedida pela esfera se move com ela. Você pode arremessar a esfera nas criaturas, forçando-as a realizar o teste de resistência, mas não mais de uma vez por turno.

Quando a magia acaba, a esfera cai no chão e apaga todas as chamas normais a até 9 metros dela. Qualquer criatura impedida pela esfera ficará caída no espaço onde ela caiu.

ESFERA CÁUSTICA

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S, M (uma gota de bile de lesma gigante)

Duração: Instantâneo

Você aponta um lugar dentro do alcance, e uma bola brilhante de 30 centímetros de ácido esmeralda atinge o ponto e explode num raio de 6 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 10d4 de dano de ácido e 5d4 de dano de ácido no final do próximo turno dela. Se obtiver sucesso, a criatura sofre metade do dano inicial e não sofre dano no final do próximo turno dela.



Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano inicial aumenta 2d4 para cada nível de magia acima do 4º.

ESFERA TEMPESTUOSA

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma esfera de 6 metros de raio de ar rodopiante surge do nada, centrada num ponto que você escolher, dentro do alcance. A esfera permanece pela duração da magia. Cada criatura na esfera quando ela aparece ou que termine seu turno nela, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou sofrerá 2d6 de dano de concussão. O espaço da esfera é de terreno difícil.

Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos para fazer com que um relâmpago salte do centro da esfera em direção de uma criatura, à sua escolha, a até 18 metros do centro. Faça um ataque à

distância com magia. Você tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver dentro da esfera. Se atingir, o alvo sofre 4d6 de dano elétrico.

Criaturas a até 9 metros da esfera tem desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) feitos para ouvir.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano dos seus efeitos aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 4º.

EVAPORAÇÃO DE ABI-DALZIM

8º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S, M (um pedaço de esponja)

Duração: Instantânea

Você suga a umidade de todas as criaturas num cubo de 9 metros centrado em um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição. Constructos e mortos-vivos não são afetados, e plantas e elementais da água fazem esse

teste de resistência com desvantagem. Uma criatura sofre 10d8 de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se for bem sucedida.

Plantas não mágicas na área que não sejam criaturas, assim como árvores e arbustos, murcham e morrem instantaneamente.

FAÇA DE GELO

1º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: S, M (uma gota de água ou pedaço de gelo)

Duração: Instantânea

Você cria um fragmento de gelo e arremessa-o em uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano perfurante. Atingindo ou errando, o fragmento explode. O alvo e cada criatura a até 1,5 metros do ponto onde o gelo explodiu deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 2d6 de dano de frio.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano de frio aumenta 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

FLECHAS FLAMEJANTES

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma aljava contendo flechas ou virotes. Quando um alvo é atingido por um ataque à distância com arma usando uma munição sacada dessa aljava, ele sofre 1d6 de dano de fogo extra. A mágica da magia termina na munição quando ela atinge ou erra, e a magia termina quando doze munições forem sacadas da aljava.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a quantidade de munições que você pode afetar com essa magia aumenta em dois para cada nível do espaço acima do 3º.

GOLPE TROVEJANTE

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (1,5 metros de raio)

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você cria uma violenta explosão sonora, que pode ser ouvida a até 30 metros de distância. Cada criatura diferente de você a até 1,5 metros de você deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano trovejante.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

IMOLAÇÃO

5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Chamas rodeiam uma criatura que você possa ver, dentro

do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ele sofre 7d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se falhar na resistência, o alvo também se incendeia pela duração da magia. O alvo em chamas emite luz plena num raio de 9 metros e penumbra por 9 metros adicionais. No final de cada um dos turnos dele, o alvo repete o teste de resistência. Ele sofre 3d6 de dano de fogo se falhar na resistência e a magia termina com um sucesso. Essas chamas mágicas não podem ser extintas através de meios não-mágicos.

Se o dano dessa magia reduzir um alvo a 0 pontos de vida, ele é transformado em cinzas.

LUFADA

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você captura o ar e o compele para criar um dos seguintes efeitos em um ponto que você possa ver, dentro do alcance:

- Uma criatura Média ou menor que você escolher deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou será afastada 1,5 metros de você.
- Você cria uma pequena rajada de ar capaz de mover um objeto que não esteja sendo segurado nem carregado e que não pese mais de 2,5 quilos. O objeto é afastado 3 metros de você. Ele não é empurrado com força suficiente para causar dano.
- Você cria um efeito sensorial inofensivo usando o ar, como fazer folhas farfalharem, ventos fecharem persianas ou suas roupas balançarem com uma brisa.

MANTO DE CHAMAS

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 10 minutos

Chamas correm por seu corpo, emitindo luz plena num raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros adicionais pela duração da magia. As chamas não ferem você. Até a magia acabar, você ganha os seguintes benefícios:

- Você é imune a dano de fogo e tem resistência a dano de frio.
- Qualquer criatura que se mover a até 1,5 metro de você pela primeira vez em um turno ou terminar o turno dela aí, sofre 1d10 de dano de fogo.
- Você pode usar sua ação para criar uma linha de fogo com 4,5 metros de comprimento e 1,5 metros de espessura que se estende de você em uma direção à sua escolha. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 4d8 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

MANTO DE GELO

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, gelo cobre seu corpo, e você ganha os seguintes benefícios:

- Você é imune a dano de frio e tem resistência a dano de fogo.
- Você pode se mover por terreno difícil criado por gelo ou neve sem gastar movimento extra.
- O solo em um raio de 3 metros a sua volta é gelado e é terreno difícil para criaturas diferentes de você. O raio se move com você.
- Você pode usar sua ação para criar um cone de 4,5 metros de vento gélido se estendendo da ponta da sua mão em uma direção de sua escolha. Cada criatura no cone deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 4d6 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura que falhe na resistência contra esse efeito tem seu deslocamento reduzido à metade até o início do seu próximo turno.

MANTO DE PEDRA

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, pedaços de pedra espalham-se pelo seu corpo, e você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.
- Você pode usar sua ação para criar um pequeno terremoto no solo num raio de 4,5 metros [15-foot radius], centrado em você. Outras criaturas no solo devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza ou cairão no chão.
- Você pode se mover através de terreno difícil feito de terra ou rocha sem gastar movimento extra. Você pode se mover através de terra sólida ou rocha como se fosse ar e sem se desestabilizar, mas você não pode terminar seu movimento nela. Se você o fizer, você será ejetado para o espaço desocupado mais próximo, a magia acaba e você fica atordoado até o final do seu próximo turno.

MANTO DE VENTO

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, ventos correm em volta de você, e você ganha os seguintes benefícios:

- Ataques à distância com arma feitos contra você tem desvantagem na jogada de ataque.
- Você ganha deslocamento de voo de 18 metros. Se você ainda estiver voando quando a magia acabar, você cai, a não ser que possa prevenir isso de alguma forma.
- Você pode usar sua ação para criar um cubo de 4,5 metros de ventos rodopiantes centrados num ponto que você possa ver, a até 18 metros de você. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Força. Uma criatura sofre 2d10 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Se uma criatura Grande ou menor falhar na resistência, essa criatura também será empurrada até 3 metros para longe do centro do cubo.

MAREMOTO

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (uma gota de água)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma onda de água que se choca contra uma área dentro do alcance. A área pode ter até 9 metros de comprimento, 3 metros de largura e 3 metros de altura. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se fracassar, uma criatura sofre 4d8 de dano de concussão e estará caída no chão. Se obtiver sucesso, uma criatura sofre metade desse dano e não será derrubada. A água então se espalha pelo solo em todas as direções. Extinguindo chamas desprotegidas em sua área e a até 9 metros dela.

METEOROS MOMENTÂNEOS DE Melf

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (salitre, enxofre e alcatrão de pinheiro formando um cordão)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria seis pequenos meteoros no seu espaço. Eles voam no ar e orbitam você pela duração da magia. Quando você conjura essa magia – e com uma ação bônus em cada um dos turnos subsequentes – você pode gastar um ou dois meteoros, enviando-os diretamente para um ponto ou pontos que você escolher, a até 36 metros de você. Quando um meteoro alcança seu destino ou atinge uma superfície sólida, ele explode. Cada criatura a até 1,5 metros do ponto onde o meteoro explodiu deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 2d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a quantidade de meteoros que você cria aumenta em dois para cada nível do espaço acima do 3º.

MOLDAR AGUA

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: S

Duração: Instantânea ou 1 hora (veja abaixo)

Você escolhe uma área de água que você possa ver, dentro do alcance, e que caiba num cubo de 1,5 metros. Você manipula-a de uma das seguintes maneiras:

- Você move instantaneamente ou, de alguma outra forma, muda o curso da água como você ordenar, até 1,5 metros em qualquer direção. Esse movimento não tem força suficiente para causar dano.
- Você faz com que a água tenha formas simples e se anime como você ordenar. Essa mudança dura por 1 hora.
- Você muda a cor ou opacidade da água. A água deve ser modificada da mesma forma por inteiro. Essa mudança dura por 1 hora.

- Você congela a água, considerando que não haja criaturas nela. A água descongela em 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até dois dos seus efeitos não-instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

MOLDAR TERRA

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: S

Duração: Instantânea ou 1 hora (veja abaixo)

Você escolhe uma porção de detritos ou pedra que você possa ver, dentro do alcance, e que caiba num cubo de 1,5 metros. Você manipula-a de uma das seguintes maneiras:

- Se você afetar uma área de terra solta, você pode escava-la instantaneamente, movendo-a pelo solo e depositando-a a 1,5 metros de distância. Esse movimento não tem força suficiente para causar dano.
- Você faz com que formas, cores ou ambos apareçam na terra ou pedra, escrevendo palavras, criando imagens ou moldando padrões. As mudanças duram por 1 hora.
- Se a terra ou pedra que você afetou estiver no solo, você faz com que ele se torne terreno difícil. Alternativamente, você pode fazer com que solo se torne terreno normal, caso ele já seja terreno difícil. Essa mudança dura por 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até dois dos seus efeitos não-instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

MURALHA DE ÁGUA

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (uma gota de água)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma muralha de água no solo, num ponto que você possa ver, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha com até 9 metros de largura, 3 metros de altura e 30 centímetros de espessura, ou você pode fazer uma muralha em forma de anel de 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura. A muralha desaparece quando a magia termina. O espaço da muralha é de terreno difícil.

Qualquer ataque à distância com arma que entrar no espaço da muralha tem desvantagem na jogada de ataque, e dano de fogo é reduzido à metade se o efeito de fogo passar através da muralha para alcançar seu alvo. Magias que causem dano de frio que passem através da muralha fazem com que a área da muralha por onde passaram se congelar (pelo menos, uma seção de 1,5 metros é congelada). Cada 1,5 metro quadrado de seção congelada tem CA 5 e 15 pontos de vida. Reduzir uma seção congelada a 0 pontos de vida, a destrói. Quando uma seção é destruída, a muralha de água não a preenche.

MURALHA DE AREIA

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (um punhado de areia)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma muralha de areia rodopiante no solo, num ponto que você possa ver, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha com até 9 metros de largura, 3 metros de altura e 3 metros de espessura, e ela desaparece quando a magia termina. Ela bloqueia a linha de visão, mas não o movimento. Uma criatura fica cega enquanto estiver no espaço da muralha e deve gastar 4,5 metros de movimento para cada 1,5 metros que se mover nela.

OSSOS DA TERRA

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você faz com que até seis pilares de pedra emergjam de locais no solo que você possa ver, dentro do alcance.



Cada pilar é um cilindro de 1,5 metros de diâmetro e até 9 metros de altura. O solo onde o pilar aparece deve ser largo o suficiente para esse diâmetro, e você pode escolher o solo abaixo de uma criatura, caso essa criatura seja Média ou menor. Cada pilar tem CA 5 e 30 pontos de vida. Quando reduzido a 0 pontos de vida, um pilar desmorona em escombros, que criam uma área de terreno difícil com 3 metros de raio. Os escombros duram até serem removidos.

Se um pilar for criado sob uma criatura, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou será erguida pelo pilar. Uma criatura pode escolher falhar na resistência.

Se um pilar for impedido de alcançar sua altura máxima por causa de um teto ou outro obstáculo, uma criatura no pilar sofre 6d6 de dano de concussão e fica impedida, espremida entre o pilar e o obstáculo. A criatura impedida pode usar uma ação para fazer um teste de Força ou Destreza (à escolha da criatura) contra a CD de resistência da magia. Com um sucesso, a criatura não estará mais impedida e deve ou se mover para fora do pilar ou cair dele.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, você pode criar dois pilares adicionais para cada nível do espaço acima do 6º.

PEDRA ENCANTADA

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: 1 minuto

Você toca de uma a três pedrinhas e as imbui com mágica. Você ou mais alguém pode realizar um ataque à distância com magia com uma dessas pedrinhas ao arremessá-las ou dispará-las com uma funda. Se for arremessada, ela tem um alcance de 18 metros. Se mais alguém atacar com a pedrinha, esse atacante adiciona seu modificador de habilidade de conjuração, não o do atacante, à jogada de ataque. Se atingir, o alvo sofre dano de concussão igual a 1d6 + seu modificador de habilidade de conjuração. Atingindo ou errando, a magia então termina na pedra.

Se você conjurar essa magia novamente, ela acaba prematuramente em quaisquer pedrinhas que ainda estivessem sendo afetadas por ela.

PICADA CONGELANTE

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você faz com que um frio entorpecente se forme em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano de frio, e terá desvantagem na próxima jogada de ataque com arma que fizer antes do final do seu próximo turno.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

PIROTECNIA

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Escolha uma área de chamas que você possa ver e que caiba num cubo de 1,5 metros, dentro do alcance. Você pode extinguir o fogo na área e criar tanto fogos de artifício quanto fumaça.

Fogos de Artifício. O alvo explode em uma apresentação incrível de cores. Cada criatura a até 3 metros do alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou ficará cega até o final do seu próximo turno.

Fumaça. Uma fumaça negra e espessa se espalha do alvo num raio de 6 metros, dobrando esquinas. A área da fumaça é de escuridão densa. A fumaça persiste por 1 minuto ou até um vento forte dispersá-la.

PROTEÇÃO PRIMORDIAL

6º nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tem resistência a dano de ácido, frio, fogo, elétrico e trovejante pela duração da magia.

Quando você sofre dano de um desses tipos, você pode usar sua reação para ganhar imunidade a esse tipo de dano, inclusive contra o ataque que o desencadeou. Se você o fizer, a resistência termina e você tem imunidade até o final do seu próximo turno, quando a magia terminará.

QUEIMADURA DE AGANAZAR

6º nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (uma escama de dragão vermelho)

Duração: Instantânea

Uma linha de chamas vociferantes de 9 metros de comprimento e 1,5 metros de espessura emana de você em uma direção de sua escolha. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d8 de dano de fogo se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

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

REDEMOINHO

5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (papel ou folhas no formato de um funil)

Duração: Instantânea

Uma massa de água de 1,5 metros de profundidade aparece e rodopia em um raio de 9 metros centrado num ponto que você possa ver, dentro do alcance. O ponto deve estar no solo ou em um corpo de água.

Até a magia acabar, a área é de terreno difícil e qualquer criatura que começar seu turno nela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou sofrerá 6d6 de dano de concussão e será puxada 3 metros na direção do centro.

TRANSMUTAR PEDRA

5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (barro e água)

Duração: Instantânea

Você escolhe uma área de pedra ou lama que você possa ver, que caiba num cubo de 12 metros e que esteja dentro do alcance, e escolhe um dos efeitos a seguir.

Transmutar Pedra em Lama. Pedra não-mágica de qualquer tipo na área torna-se um volume equivalente de lama fluida e espessa.

Se você conjurar a magia numa área de solo, ele se torna lamacento o suficiente para que criaturas afundem nele. Cada 1,5 metros que a criatura se mova através da lama custa 6 metros de movimento e qualquer criatura no solo quando você conjura a magia deve realizar um teste de resistência de Força. Uma criatura também deve realizar essa resistência da primeira vez que entrar na área em um turno, ou terminar seu turno nela. Se falhar na resistência, uma criatura afunda na lama e fica impedida, apesar de poder usar uma ação para terminar a condição de impedido em si mesmo ao se livrar da lama.

Se você conjurar a magia no teto, a lama cai. Qualquer criatura sob a lama quando ela cai deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 4d8 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se for bem sucedida.

Transmutar Lama em Pedra. Lama não-mágica ou areia movediça numa área de não mais de 3 metros de profundidade transforma-se em pedra lisa. Qualquer criatura na lama quando ela é transformada deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura fica impedida pela pedra. A criatura impedida pode usar sua ação para tentar se libertar ao ser bem sucedida num teste de Força (CD 20) ou causar 25 de dano a pedra a sua volta. Com um sucesso na resistência, uma criatura é jogada em segurança para a superfície em um espaço desocupado.

TREMOR DE TERRA

5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você provoca um tremor no solo num raio de 3 metros. Cada criatura diferente de você na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 1d6 de dano de concussão e fica caída no chão. Se o solo na área for de terra ou pedra solta, ele se torna terreno difícil até ser limpo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

VENDAVAL

7º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 90 metros

Componentes: V, M (um chumaço de palha)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Um vendaval rodopia até um ponto no solo que você especificar. O vendaval é um cilindro de 3 metros de raio, 9 metros de altura, centrado no ponto. Até a magia acabar, você pode usar sua ação para mover o vendaval até 9 metros em qualquer direção pelo solo. O vendaval suga quaisquer objetos Médios ou menores que não estejam presos a nada e que não estejam sendo vestido ou carregados por ninguém.

Uma criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza na primeira vez num turno que ela entrar no vendaval ou que o vendaval entrar no espaço dela, incluindo quando o vendaval apareceu primeiro. Uma criatura sofre 10d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Além disso, uma criatura Grande ou menor que falhar na resistência deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou ficará impedida pelo vendaval até a magia acabar. Quando uma criatura começa seu turno impedida pelo vendaval, ela é puxada 1,5 metros para o alvo dentro dele, a não ser que a criatura esteja no topo. Uma criatura impedida se move com o vendaval e cai quando a magia acaba, a não ser que a criatura tenha algum meio de ficar no ar.

Uma criatura impedida pode usar uma ação para realizar um teste de Força ou Destreza contra a CD de resistência da magia. Se for bem sucedida, a criatura não estará mais impedida pelo vendaval e é arremessada a 3d6 x 3 metros de distância em uma direção aleatória.

VENTO PROTETOR

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Um vento forte (30 quilômetros por hora) sopra a sua volta num raio de 3 metros e se move com você, permanecendo centrado em você. O vento permanece pela duração da magia.

O vento tem os seguintes efeitos:

- Ele ensurdece você e outras criaturas na área.
- Ele extingue chamas desprotegidas na área que tenham o tamanho de tochas ou menores.
- A área é de terreno difícil para outras criaturas diferentes de você.
- As jogadas de ataque à distância com armas tem desvantagem se passarem para dentro ou para fora do vento.
- Ele afasta vapor, gás e névoa que possa ser dissipado por um vento forte.



VÍNCULO COM A BESTA

1º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (um tufo de pelos envolto por um pano)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você estabelece um elo telepático com uma besta que você tocar que seja amigável a você ou que esteja enfeitiçada por você. A magia falha se o valor de Inteligência da besta for 4 ou maior. Até a magia acabar, o elo permanece ativo contato que você e a besta tenham linha de visão um do outro. Através do elo, a besta pode compreender suas mensagens telepáticas para ela e pode comunicar telepaticamente emoções e conceitos simples de volta para você. Enquanto o elo estiver ativo, a besta ganha vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura a até 1,5 metros de você que você possa ver.

APÊNDICE: TERMOS TRADUZIDOS

Abi-Dalzim's Horrid Wilting: Evaporação de Abi-Dalzim

Absorb Elements: Absorver Elementos

Aganazzar's Scorching: Queimadura De Aganazzar

Beast Bond: Vínculo com a Besta

Bones of the Earth: Ossos Da Terra

Catapult: Catapulta

Control Flames: Controlar Chamas

Control Winds: Controlar os Ventos

Create Bonfire: Criar Fogueira

Dust Devil: Diabo da Poeira

Earth Tremor: Tremor da Terra

Earthbind: Agarrão da Terra

Elemental Bane: Destruição Elementa

Erupting Earth: Erupção de Terra

Flame Arrows: Flechas Flamejantes

Frostbite: Picada Congelante



Gust: Lufada

Ice Knife: Faca De Gelo

Immolation: Imolação

Investiture of Flame: Manto de Chama

Investiture of Ice: Manto de Gelo

Investiture of Stone: Manto de Terra

Investiture of Wind: Manto de Vento

Maelstrom: Redemoinho

Magic Stone: Pedra Encantada

Maximilian's Earthen Grasp: Abraço Terrestre de Maximilian

Melf's Minute Meteors: Meteoros Momentâneos de Melf

Mold Earth: Moldar Terra

Primordial Ward: Proteção Primordial

Pyrotechnics: Pirotecnia

Shape Water: Moldar Água

Skywrite: Escrita Celeste

Snilloc's Snowball Swarm: Chuva de Bolas de Neve de Snilloc

Storm Sphere: Esfera Tempestuosa

Thunderclap: Golpe Trovejante

Tidal Wave: Maremoto

Transmute Rock: Transmutar Pedra

Vitriolic Sphere: Esfera Cáustica

Wall of Sand: Muralha de Areia

Wall of Water: Muralha de Água

Warding Wind: Vento Protetor

Watery Sphere: Esfera Aquosa

Whirlwind: Vendaval

COMENTÁRIOS FINAIS

Importante notar que todas as magias desse compêndio aparecem no *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*.

Algumas magias foram alteradas no livro de Xanathar, algumas ficaram mais fracas (*Watery Sphere*), outras ficaram mais fortes (*Abi-Dalzim's Horrid Wilting*), mas a maioria permaneceu igual a como foi lançada no Compêndio.

Elas estão escritas aqui do jeito que foram lançadas, ficando a critério do Mestre qual versão da magia ele disponibiliza em sua mesa.

**A COSTA DA ESPADA ESTÁ LONGE
DE ESTAR SEGURA, E A
A AVENTURA VAI MUITO ALÉM
DESSAS PÁGINAS.**