



### Psionismo

#### Agitação Molecular

**Alcance:** 40 metros  
**Duração:** 1 rodada +1  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Este poder aumenta a velocidade das moléculas de um objeto, gerando calor. Seu efeito varia dependendo do tempo que é mantido:

Rodadas Efeito

- 1 Queima papel e grama
- 2 Fumaça de madeira, queimadura de pele (1d4 de dano)
- 3 Madeira pega fogo, queimaduras graves (1d6 de dano)
- 4 Aço amolece
- 6 Fusão de aço

Fonte: DS1 pág. 63



### Psionismo

#### Ajuste de Célula

**Alcance:** toque  
**Duração:** 2 rodadas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Este poder é usado de duas maneiras:  
 Curar doença: A energia psiônica é usada para uma doença poder ser curada em 1 rodada.  
 Restaurar pontos de vida: 1d4 pontos de vida podem ser restaurados a cada rodada.

Fonte: DS1 pág. 64



### Psionismo

#### Alteração da Aura

**Alcance:** toque  
**Duração:** 1 hora por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Este poder pode ser usado de duas maneiras:  
 Mascara Alinhamento/nível: O alinhamento e nível do alvo permanecem os mesmos, mas qualquer um que veja a aura será enganado.  
 Remover motivação: Remova uma compulsão ou efeito impresso na aura do alvo (por exemplo, maldições, motivações, etc.).

Fonte: DS1 pág. 64



### Psionismo

#### Alteração de Forma

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** até uma rodada  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Requisito: 2º grau  
 O personagem psiônico pode transformar seu corpo em um objeto ou coisa viva, caso tenha massa semelhante.

Estatísticas mantidas: os pontos de vida do personagem psiônico e BA permanecem os mesmos.

Nova CA e ataques: O personagem psiônico assume a CA daquilo em que foi transformado, bem como quaisquer ataques não mágicos que possa ter.

Fonte: DS1 pág. 64



### Psionismo

#### Armamento Corporal

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** 2 rodadas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Um dos membros do psiônico torna-se uma arma de sua escolha. O membro assume o material da arma (osso, aço, etc.).

Fonte: DS1 pág. 64



### Psionismo

#### Barreira Mental

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** 3 rodadas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Todas as JPS são consideradas Muito Fáceis pela duração do poder.

Fonte: DS1 pág. 64



### Psionismo

#### Caminhando na Dimensão

**Alcance:** N/A  
**Duração:** 1 turno por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Este poder permite que o psiônico percorra longas distâncias passando por uma dimensão de bolso. Ele pode viajar a uma velocidade de 34 km por turno.

Fonte: DS1 pág. 64



### Psionismo

#### Clariaudiência

**Alcance:** Especial  
**Duração:** 1 turno por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Permite que o psiônico ouça claramente até um certo alcance em uma certa direção. O alcance do poder é afetado pela classificação:

Rodadas Grau do Poder

- 1km 1º
- 2km 2º
- 15km 3º
- 150km 4º

Fonte: DS1 pág. 64



### Psionismo

#### Clarividência

**Alcance:** Ilimitado  
**Duração:** 1 turno por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Permite que o psiônico veja claramente até um certo alcance em uma certa direção. O alcance do poder é afetado pela classificação:

Rodadas Grau do Poder

- 1km 1º
- 2km 2º
- 15km 3º
- 150km 4º

Fonte: DS1 pág. 65





### Psionismo

#### Controle de Densidade

**Alcance:** Toque  
**Duração:** 1 dia por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Isso encolhe ou aumenta um objeto em até 10 cm por grau, menor ou maior em escala. No entanto, seu peso permanece o mesmo, assim como seu material e densidade.

Fonte: DS1 pág. 65



### Psionismo

#### Controle de Energia

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** 2 rodadas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Permite que o psiônico se proteja do frio, calor, eletricidade e fogo que normalmente o prejudicaria.

Fonte: DS1 pág. 65



### Psionismo

#### Controle do Corpo

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** 1 turno por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O psiônico consegue adaptar seu corpo para sobreviver em um ambiente hostil(fogo, água, ácido ou veneno).

Fonte: DS1 pág. 65



### Psionismo

#### Detectar Magia & Psionismo

**Alcance:** 18 metros  
**Duração:** 1 turno por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Objetos, áreas ou criaturas mágicas brilham. Ambos os encantamentos permanentes e temporários são revelados.

Fonte: DS1 pág. 65



### Psionismo

#### Detectar o Mal

**Alcance:** 16 metros  
**Duração:** 1 turno por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Objetos encantados com propósitos malignos ou seres vivos com más intenções são revelados pela aura.  
 Intenção apenas: Este poder não concede a habilidade de ler mentes, mas apenas concede um senso geral de má intenção.  
 Definição de mal: O mestre deve decidir o que é "mal". Algumas coisas potencialmente prejudiciais, como armadilhas, não são "más".

Fonte: DS1 pág. 65



### Psionismo

#### Dominação

**Alcance:** 27 metros  
**Duração:** 1 rodada, varia  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Um único humanoide ou criatura, deve fazer uma JPS ou ser dominado. Uma criatura dominada está sob o controle do psiônico, mas pode fazer outra JPS se for forçada a agir contra sua própria tendência. O psiônico pode usar este poder novamente para manter o domínio por mais uma rodada.

Fonte: DS1 pág. 65



### Psionismo

#### Dominação em massa

**Alcance:** 40 metros  
**Duração:** 2 rodadas,  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Requisito: 20 grau  
 O psiônico consegue dominar até 5 criaturas. Cada alvo deve ser dominado separadamente passando em uma JPS ou ser dominado. As criaturas dominadas estão sob o controle do manipulador, mas podem fazer outro teste se forem obrigadas a agir contra sua própria natureza. O psiônico pode usar esse poder novamente para manter a dominação por mais uma rodada.

Fonte: DS1 pág. 66



### Psionismo

#### Elo Mental

**Alcance:** Ilimitado  
**Duração:** 1 turno por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esse poder permite ao psiônico conversar com uma criatura inteligente que ele possa ver sem a necessidade de palavras faladas. Só os pensamentos que as partes desejam transmitir uma para a outra serão compreendidos. As duas partes são capazes de se entender independentemente do idioma.

Fonte: DS1 pág. 66



### Psionismo

#### Empatia

**Alcance:** 18 metros  
**Duração:** 1 rodada por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Este poder é usado para sentir as emoções e motivos de uma mente. Se o alvo não estiver disposto, a criatura alvo deve fazer uma JPS ou será afetada pelo poder.

Fonte: DS1 pág. 66





### Psionismo

#### Equilíbrio Corporal

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** 1 turno por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Permite que o psiônico ajuste seu peso para poder caminhar sobre a água, areia movediça, etc.

Fonte: DS1 pág. 66



### Psionismo

#### Escudo Cinético

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** 1 rodada por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Um escudo de energia cinética gira em torno do corpo do psiônico, desviando ataques contra ele. Projéteis: O psiônico fica imune a pequenos projéteis não mágicos. Nenhuma proteção é concedida, por exemplo, contra pedras arremessadas ou flechas encantadas. Ataques corpo a corpo: Os ataques corpo a corpo dos oponentes são considerados difíceis contra o psiônico. As jogadas de proteção do psiônico são consideradas fáceis. Concentração: Realizar qualquer outra ação (exceto mover-se) encerra o poder.

Fonte: DS1 pág. 66



### Psionismo

#### Escudo do Pensamento

**Alcance:** 18 metros  
**Duração:** até 2 rodadas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Este poder tem os seguintes efeitos: Recuperação de Charme, Hipnose ou Dominação: Remove qualquer efeito instantâneo ou permanente no alvo causado por um poder psiônico apenas enquanto o poder for lançado em um grau igual ao do psiônico. Escudo Psiônico: As JPS do psiônico são consideradas muito fáceis contra efeitos mentais. Concentração: Realizar qualquer outra ação (exceto mover-se) faz com que o poder termine.

Fonte: DS1 pág. 66



### Psionismo

#### Esmagar a vida

**Alcance:** 18 metros  
**Duração:** N/A  
**Jogada de Proteção:** JPS reduz

O psiônico escolhe um alvo que possa ver, o alvo sofre 1d8 por grau de dano psíquico ou metade do dano após uma JPS bem-sucedida.

Fonte: DS1 pág. 67



### Psionismo

#### Expansão

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** 1 rodada por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Permite ao psiônico aumentar suas proporções em 50% por rodada até quatro vezes seu tamanho original.

Fonte: DS1 pág. 67



### Psionismo

#### Explosão Psiônica

**Alcance:** 25/40/55 metros  
**Duração:** N/A  
**Jogada de Proteção:** JPS nega

Requisito: 3º grau  
 Este poder é um terrível ataque mental. Ele tem o seguinte efeito: Engano de Saúde: O alvo deve rolar uma JPS ou, durante 6 turnos, acreditar que perdeu 80% de seus pontos de vida restantes. Se eles perderem seus pontos de vida percebidos, o alvo desmaiará. Eles não morrerão a menos que seus pontos de vida reais se esgotem. Existem três alcances que afetam o salvamento do alvo:  
 25 m: sem efeito.  
 40 m: JPS fácil.  
 55 m: JPS muito fácil

Fonte: DS1 pág. 67



### Psionismo

#### Fortaleza de Vontade

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** 1 rodada por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Este Poder cria um campo emanado a 3 m do psiônico. Cada criatura dentro desse campo recebe os seguintes benefícios:  
 Ataques Corpo a Corpo: +2 Bônus de Classe de Armadura por grau contra ataques corpo a corpo.  
 Ataques de Projéteis: +3 Bônus de Classe de Armadura contra ataques à distância.

Fonte: DS1 pág. 67



### Psionismo

#### Hipnose

**Alcance:** 9 metros  
**Duração:** 1 rodada por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O personagem psiônico consegue colocar alvos em transe, muito suscetíveis à sugestão. A criatura alvo deve fazer uma JPS para resistir à sugestão hipnótica. Se a JPS falhar, o alvo seguirá a sugestão do psiônico durante a duração do poder. O número de dados de vida dos alvos depende do grau usado no poder, conforme indicado abaixo:  
 DV Alvo Grau  
 1-4 1º  
 5-8 2º  
 8-12 3º  
 13+ 4º

Fonte: DS1 pág. 67



### Psionismo

#### Invisibilidade

**Alcance:** 90 metros  
**Duração:** 2 rodadas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

A invisibilidade psiônica envolve enganar as mentes de outras criaturas para não verem o personagem psiônico. Fazer qualquer coisa, exceto movimento, encerrará os efeitos do poder. O psiônico pode usar este poder novamente para manter seus efeitos.

Fonte: DS1 pág. 68





## Psionismo

### Levitação

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** 1 rodada por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Permite ao psiônico subir verticalmente a uma taxa de 1 m por segundo ou 30 m por rodada. O peso além do próprio peso do psiônico é limitado pela sua capacidade de carga por grau.

Fonte: DS1 pág. 68



## Psionismo

### Manipulação Molecular

**Alcance:** 15 metros  
**Duração:** 1 rodada por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O personagem psiônico pode enfraquecer uma substância movendo suas moléculas a uma taxa de 5 cm quadrados por rodada.

Fonte: DS1 pág. 68



## Psionismo

### Mente sobre o corpo

**Alcance:** Toque  
**Duração:** até 10 dias  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Requisito: 3° grau  
 Permite que um número de pessoas sobrevivam sem comida, água ou sono mediante meditação profunda. Personagens que sobreviveram dessa maneira experimentam o seguinte no final deste período:  
 Exaustão Completa: Os personagens devem descansar por um dia para cada dois dias sobrevivendo usando Mente sobre Corpo.  
 Recuperado pela Cura: Os personagens podem se recuperar completamente dessa exaustão com um dia inteiro de cura.

Fonte: DS1 pág. 68



## Psionismo

### Movimento Acelerado

**Alcance:** N/A  
**Duração:** 1 rodada  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O psiônico faz uma explosão rápida de movimento, impulsionado por uma onda interna de força cinética.

Movimento: A taxa de movimento do psiônico é dobrada.

Ataques corpo a corpo: O psiônico pode fazer vários ataques corpo a corpo por rodada. O número de ataques corpo a corpo que o psiônico pode fazer depende do grau:

grau Ataques por rodada

1° 2

2° 3

3° 4

4° 5

Fonte: DS1 pág. 68



## Psionismo

### Onda Cinética

**Alcance:** 9 metros  
**Duração:** instantânea  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Uma onda de força cinética surge da mão do psiônico em um único alvo no alcance.

Empurrar: O alvo deve fazer uma JPD ou será arremessado para trás pela força cinética.

Se a jogada falhar: O alvo sofre 1d6 de dano por grau sendo arremessado para longe do psiônico a uma distância de 3 m por grau do poder psiônico.

Fonte: DS1 pág. 69



## Psionismo

### PES

**Alcance:** 18 metros  
**Duração:** 1 rodada por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Este poder concede ao psiônico a habilidade de perceber e compreender os pensamentos de outras criaturas vivas.

Significado: O personagem psiônico entende o significado de todos os pensamentos mesmo que ele não compartilhe a linguagem da criatura.

Fonte: DS1 pág. 69



## Psionismo

### Porta Dimensional

**Alcance:** 3 metros  
**Duração:** N/A  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Requisito: 3° grau

O psiônico ou uma única criatura é instantaneamente transferido para outro local a até 100 m de distância. O destino pode ser selecionado de duas formas:

1. Local conhecido: Um local, dentro de 100 m, conhecido pelo personagem psiônico.
2. Um local desconhecido: Especificado por uma série de deslocamentos (por exemplo, 40 m ao norte, 30 m ao leste, 25 m para cima) totalizando não mais que 100 m.

Estipulações: Aplica-se o seguinte:

Se o destino estiver ocupado: Por um corpo sólido, o poder falha.

Se o alvo não quiser: ele pode fazer uma JPS para resistir ao teletransporte.

Fonte: DS1 pág. 69



## Psionismo

### Precognição

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** N/A  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Requisito: 3° grau

O personagem psiônico consegue olhar para o futuro e ver o resultado provável de um plano ou decisão.

Conhecimento do jogador: O mestre deve fazer a previsão enigmática, vaga e/ou redundante para dar margem a possíveis resultados imprevistos das ações do jogador.

Fonte: DS1 pág. 69



## Psionismo

### Projeção Astral

**Alcance:** N/A  
**Duração:** 1 hora por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Este poder separa o corpo astral do psiônico do corpo físico. Esta projeção tem as seguintes condições:

Amarração física: O corpo astral está conectado ao seu corpo físico por um longo cordão prateado que desaparece de vista após 3 m. Este cordão é virtualmente indestrutível, mas se for de alguma forma cortado (talvez por outro corpo astral projetado), o psiônico morre.

Corpo Temporário: O corpo astral é projetado no plano astral, o que significa que é invisível para os personagens presentes no plano físico e não consegue interagir com nenhum objeto. No entanto, sua presença pode ser percebida por detecção mágica ou qualquer outro corpo astral projetado.

Fonte: DS1 pág. 69







### Psionismo

#### Projeção Telepática

**Alcance:** Ilimitado  
**Duração:** até 2 rodadas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O psiônico consegue projetar emoções contra alvos que ele pode ver. Isso não pode resultar em mudanças extremas, pode apenas influenciar as emoções.

Fonte: DS1 pág. 70



### Psionismo

#### Punho Cinético

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** 1 rodada por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Os ataques desarmados do psiônico são carregados com energia cinética concentrada, tornando suas mãos nuas armas mortais.  
 Dano: Os ataques desarmados do psiônico causam dano aumentado, com 1º grau 2d4, 2º grau 2d6, 3º 2d8, 4º 2d10  
 Monstros invulneráveis: Ataques carregados cineticamente conseguem causar dano a monstros que são imunes a danos mundanos (por exemplo, que só podem ser prejudicados por magia ou armas de prata).

Fonte: DS1 pág. 70



### Psionismo

#### Rearranjo Molecular

**Alcance:** 2 metros  
**Duração:** 1 hora por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Este poder pode mudar o material de um objeto na taxa de 30 gramas por hora.

Fonte: DS1 pág. 70



### Psionismo

#### Redução

**Alcance:** o psiônico  
**Duração:** até 2 rodadas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Permite que o personagem psiônico encolha seu corpo até 1 m ou menos. Abaixo disso, eles podem reduzir seu tamanho atual em 60 cm por grau.

Fonte: DS1 pág. 70



### Psionismo

#### Salto Cinético

**Alcance:** 3 metros +3  
**Duração:** instantânea  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O psiônico impulsiona seu próprio corpo com uma onda de força cinética, permitindo-lhe dar um salto sobre-humano.  
 Salto: O psiônico pode saltar para qualquer local no alcance, inclusive verticalmente.

Fonte: DS1 pág. 70



### Psionismo

#### Suspende Animação

**Alcance:** Toque  
**Duração:** até 1 semana  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Permite que o psiônico diminua seus sinais de vida, ou os sinais de vida de outra criatura voluntária, até o ponto em que pareçam mortos pela maioria das inspeções. A duração da suspensão pode ir até igual ao seu grau. Para acabar com esse sono, ele pode escolher um horário para acordar à vontade. O psiônico pode usar este poder psiônico novamente para manter o alvo em suspensão, desde que a criatura alvo esteja disposta a manter o sono.

Fonte: DS1 pág. 70



### Psionismo

#### Telecinese

**Alcance:** 30 metros  
**Duração:** 1 rodada por grau  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Ao se concentrar, o personagem psiônico consegue mover objetos ou criaturas pelo poder do pensamento.

Peso: O peso permitido do alvo é determinado pelo grau do poder psiônico, conforme indicado na tabela 6.7.

Movimento: O alvo pode ser movido até 10 m por rodada, em qualquer direção que o personagem psiônico desejar (incluindo verticalmente).

Arma: O alvo pode ser usado como uma arma usando-o como um ataque à distância. O dano é determinado pelo peso do Alvo e grau de poder do psiônico, conforme indicado na pág 71.

Fonte: DS1 pág. 71



### Psionismo

#### Teletransporte

**Alcance:** Infinito  
**Duração:** N/A  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O personagem psiônico ou uma criatura escolhida desaparece e reaparece em um local escolhido pelo personagem psiônico.

Equipamento: O alvo é teletransportado com todo o seu equipamento, até sua carga máxima.

Teletransportar outro: O alvo deve estar disposto ou inconsciente. O psiônico deve usar um de seus poderes para qualquer outro parceiro.

Destino: Pode estar a qualquer distância, mas deve ser conhecido pelo personagem psiônico. O destino deve ser um espaço aberto no nível do solo. O psiônico deve rolar em d%, com um resultado menor ou igual à porcentagem listada indicando sucesso, dependendo da distância e/ou grau usado no poder, conforme indicado na tabela da pág 71.

Fonte: DS1 pág. 71



### Ar

#### Passolargo

**Alcance:** pessoal  
**Duração:** 1 rodada  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia dobra a taxa de movimento do conjurador.

Exceções: Não influencia outros modos de movimento, como escavar, escalar, voar ou nadar.


Fonte: DS1 pág. 87





<p style="text-align: center;"><b>Ar</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Queda Suave</b></p> <p><b>Alcance:</b> 10 metros/nível  <b>Duração:</b> 1 rodada/nível  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Esta magia faz com que alvos em queda livre caiam lentamente até o chão, numa velocidade segura de 20 metros por rodada, ou seja, lenta o suficiente para não causar dano. Esta magia pode ser conjurada com um gatilho formado por um gesto ou palavra única, algo rápido o suficiente para conjurá-la até mesmo no meio de uma queda inesperada e sem gastar movimento ou ação durante um combate.</p> <p>Objetos arremessados ou disparados como pedras, flechas ou adagas podem ser alvo de uma Queda Suave se pesarem até 100 kg para cada 5 níveis do conjurador.</p> <p style="text-align: right;">Fonte: LB1 pág. 128</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ar</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Vento Protetor</b></p> <p><b>Alcance:</b> pessoal  <b>Duração:</b> 1 rodada  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Um vento forte (32 km/h) sopra ao redor do conjurador em um raio de 3 metros e se move com ele, sempre deixando ele no centro com os seguintes efeitos:</p> <p>Ensurdecedor: Ensurdece o conjurador e outras criaturas em sua área.</p> <p>Extinção de incêndio: extingue chamas desprotegidas em sua área que são do tamanho de uma tocha ou menor.</p> <p>Embaçamento: Protege de vapor, gás e nevoeiro que podem ser dispersos por ventos fortes.</p> <p style="text-align: right;">Fonte: DS1 pág. 88</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ar</b> <span style="float: right;">2</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Demônio da Poeira</b></p> <p><b>Alcance:</b> 9 metros  <b>Duração:</b> 2 rodadas  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Esta magia permite que o conjurador conjure um elemental de areia fraco, conhecido como demônio da poeira.</p> <p>Demônio da Poeira - encontro: 1, T: Nenhum, DV[PV]: 1[5], CA 16, Atq: 1 x GARRA +o (1d4), XP: 75, MV: 12, JP: 7, MO 10</p> <p>Servo Leal: Pela duração da magia, o demônio obedecerá aos comandos do conjurador.</p> <p style="text-align: right;">Fonte: DS1 pág.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Ar</b> <span style="float: right;">2</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Mensagem no Vento</b></p> <p><b>Alcance:</b> 1,5 km p/ nível  <b>Duração:</b> 1 hora por nível  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Esta magia permite ao conjurador enviar mensagens sussurrantes através das correntes de vento.</p> <p>Localização: O vento sussurrante viaja para um local específico no alcance que é familiar ao conjurador, desde que ele possa encontrar um caminho para o local.</p> <p>O mensageiro: Um vento sussurrante é tão suave e despercebido quanto um zéfiro até chegar ao local. Em seguida, ele entrega sua mensagem silenciosa ou outro som.</p> <p>A mensagem: A mensagem é entregue independentemente de alguém estar presente para ouvi-la. O vento então se dissipa.</p> <p style="text-align: right;">Fonte: DS1 pág. 89</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ar</b> <span style="float: right;">2</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Rajada de Vento</b></p> <p><b>Alcance:</b> 18 metros  <b>Duração:</b> 2 rodadas  <b>Jogada de Proteção:</b> JPC evita</p> <p>O conjurador cria uma rajada de ventos fortes.</p> <p>Área de efeito: rajada de 18 m x 3 m disparada do conjurador em uma direção que ele escolher durante a duração da magia.</p> <p>Ser pego na explosão: Cada criatura que começa a rodada na linha deve fazer uma JPC ou ser empurrada 4,5 metros na direção contrária.</p> <p style="text-align: right;">Fonte: DS1 pág. 91</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ar</b> <span style="float: right;">3</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Disco Flutuante</b></p> <p><b>Alcance:</b> 1,5 metro  <b>Duração:</b> 6 turnos  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Com esta magia, o conjurador cria um disco flutuante de 1 metro de diâmetro para o seguir e carregar a sua carga. O disco consegue carregar 50 quilos por nível de conjurador. O disco flutua a 1 metro do chão e se mantém sempre reto. A não ser que receba outro comando, o disco se manterá sempre a 1,5 metro de distância de seu conjurador. Quando o efeito da magia acaba, o disco simplesmente desaparece, derrubando tudo o que estava sobre ele. O disco também desaparece quando a distância entre ele e o conjurador for superior ao alcance da magia ou quando existir uma distância superior a 1 metro entre ele e o chão sobre o qual paira.</p> <p style="text-align: right;">Fonte: LB1 pág. 113</p>
<p style="text-align: center;"><b>Ar</b> <span style="float: right;">3</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Voo</b></p> <p><b>Alcance:</b> toque  <b>Duração:</b> 1d6 turnos +  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Esta magia dá ao alvo tocado pelo conjurador o poder de voar com movimento 18 enquanto a magia durar. O movimento de voo é livre, podendo o alvo se mover em qualquer direção, subir ou descer, assim como levitar ou pairar.</p> <p style="text-align: right;">Fonte: LB1 pág. 135</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ar</b> <span style="float: right;">4</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Conjurar Elemental Menor</b></p> <p><b>Alcance:</b> 27 metros  <b>Duração:</b> 6 turnos  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>O conjurador invoca elementais que aparecem em espaços desocupados que ele pode ver no alcance.</p> <p>Concentração: É necessária para comandar um elemental.</p> <p>Dispensar: Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.</p> <p>As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69</p> <p style="text-align: right;">Fonte: DS1 pág. 93</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ar</b> <span style="float: right;">4</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Muralha de Vento</b></p> <p><b>Alcance:</b> 18 metros  <b>Duração:</b> 2 rodadas +1  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Uma parede de vento forte ergue-se do solo em um ponto à sua escolha no alcance. Você pode fazer uma parede de até 15 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e 30 centímetros de espessura. Você pode moldar a parede da maneira que quiser, desde que ela faça um caminho contínuo ao longo do solo. A parede dura pela duração. A parede causa 3d8 de dano de Vento.</p> <p style="text-align: right;">Fonte: DS1 pág. 94</p>



 **Ar** 5

### Conjurar Elemental


**Alcance:** 212 metros  
**Duração:** permanente  
**Jogada de Proteção:** nenhuma


Um elemental - um ser formado de pura matéria elemental - é convocado de um plano elemental à escolha do conjurador (ar, terra, fogo, água) para cumprir as ordens do conjurador.

Concentração: É necessária para comandar um elemental.

Dispensar: Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.

As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69

 **Fonte:** DS1 pág. 95

 **Ar** 5

### Controlar Vento


**Alcance:** 90 metros  
**Duração:** até 1 hora  
**Jogada de Proteção:** nenhuma


Você assume o controle do ar em um cubo de 30 metros que você pode ver no alcance. Escolha um dos seguintes efeitos:

Rajadas: Se o vento estiver forte, qualquer criatura que se mova contra o vento tem o movimento pela metade

Corrente descendente: Uma criatura deve fazer uma JPD para voar para dentro do cubo. Em uma falha, ele é derrubado.

Corrente Ascendente: As criaturas tem metade do dano da queda. Quando faz um salto vertical, a criatura pode pular até 3 metros acima do normal.

 **Fonte:** DS1 pág. 96

 **Terra** 1


### Moldar Terra


**Alcance:** 9 metros  
**Duração:** 1 hora por nível  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador escolhe uma porção de terra ou pedra que veja no alcance e que caiba em um cubo de 1,5 metro. Ele o manipula de uma das seguintes maneiras:

Terra Solta: Se o conjurador atingir uma área de terra solta, ele pode escavá-la instantaneamente, movê-la ao longo do solo e depositá-la a até 1,5 metro de distância. Este movimento não envolve força suficiente para causar dano.

Moldagem: O conjurador faz com que formas, cores ou ambas apareçam na terra, ou na pedra, soletrando palavras, criando imagens ou moldando padrões. As mudanças duram 1 hora por nível do conjurador.

 **Fonte:** DS1 pág. 86

 **Terra** 1


### Pedra Mágica


**Alcance:** toque  
**Duração:** 2 rodadas ou até  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Encante até 3 pedrinhas com energia mágica.

Ataque à Distância: As pedras podem ser lançadas pelo conjurador ou companheiros como um ataque à distância.

Dano de Pedra: Cada pedrinha causa 1d4 de dano em um acerto.

 **Fonte:** DS1 pág. 87


 **Terra** 1


### Tremor de Terra

**Alcance:** 3 metros ao redor  
**Duração:** instantânea  
**Jogada de Proteção:** JPD evita

O conjurador causa um tremor no solo no alcance.

Perda de Equilíbrio: Cada criatura que não seja você nessa área deve fazer uma JPD, em uma falha todas as criaturas afetadas são derrubadas, derrubando quaisquer armas, escudos e/ou itens segurados.

 **Fonte:** DS1 pág. 87


 **Terra** 2


### Falar com Pedra

**Alcance:** toque  
**Duração:** 1 turno  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador ganha a habilidade de falar com pedras naturais ou trabalhadas na área efetiva pela duração da magia.

Descrições: As pedras podem descrever quem ou o que as tocou, o que elas guardam dentro ou o que está embaixo delas. As pedras nunca mentem, mas podem não saber tudo, então o Mestre pode determinar detalhes com base nas circunstâncias.

 **Fonte:** DS1 pág. 89

 **Terra** 2

### Fundir em Pedra


**Alcance:** toque  
**Duração:** 8 horas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma


O conjurador pisa em um objeto ou superfície de pedra grande o suficiente para conter totalmente seu corpo, fundindo-se e todo o equipamento que ele carrega com a pedra pela duração da magia, tornando-o indetectável por meios não mágicos.

Enquanto estiver fundido na pedra: o conjurador pode ouvir o que acontece ao redor da pedra, mas não pode ver.

Ser ferido: Se o objeto fundido com pedra onde o conjurador for danificado (quebrado, partido ao meio, esmagado, etc.), o conjurador recebe 6d6 de dano.

Terminando a Magia: O Conjurador pode usar sua taxa de movimento para sair do objeto, usando a magia.

 **Fonte:** DS1 pág. 89

 **Terra** 2

### Grudar na Terra


**Alcance:** 90 metros  
**Duração:** até 2 rodadas  
**Jogada de Proteção:** JPD evita


Esta magia prende criaturas voadoras ao solo.

Escolhendo o Alvo: O conjurador escolhe se pode ver no alcance. Tiras amarelas de energia mágica giram em torno da criatura.

Criatura Pousada: O alvo deve fazer uma JPD, em uma falha, sua velocidade de voo (se houver) é reduzida para o m pela duração da magia.

Descida: Uma criatura aérea afetada por esta magia desce com segurança a 18 m por rodada até atingir o solo ou a magia terminar.

 **Fonte:** DS1 pág. 89


 **Terra** 3

### Moldar Pedra

**Alcance:** toque  
**Duração:** permanente  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite ao conjurador moldar um pedaço de pedra existente de não mais que 4 m cúbicos em qualquer forma do mesmo volume que se adapte ao seu propósito.

Moldar Armas: Embora seja possível usar esta magia para fazer cofres de pedra bruta, armas, itens, etc. detalhes finos não são possíveis.

 **Fonte:** DS1 pág. 92



<p><b>Terra</b> <span style="float: right;">3</span></p> <p><b>Pele de Pedra</b></p> <p><b>Alcance:</b> toque  <b>Duração:</b> 1 rodada  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Esta magia concede ao receptor imunidade completa a golpes, cortes e punhaladas. O receptor sofre apenas metade do dano de fogo normal e outros efeitos não mágicos; no entanto, efeitos mágicos causam dano normal.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 92</p>	<p><b>Terra</b> <span style="float: right;">4</span></p> <p><b>Conjurar Elemental Menor</b></p> <p><b>Alcance:</b> 27 metros  <b>Duração:</b> 6 turnos  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>O conjurador invoca elementais que aparecem em espaços desocupados que ele pode ver no alcance. Concentração: É necessária para comandar um elemental.  Dispensar: Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.  As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 93</p>	<p><b>Terra</b> <span style="float: right;">4</span></p> <p><b>Muralha de Areia</b></p> <p><b>Alcance:</b> 18 metros  <b>Duração:</b> 2 rodadas + 1  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Você cria uma parede de areia rodopiante no chão em um ponto que você pode ver no alcance. Você pode fazer a parede de até 9 metros de comprimento, 3 metros de altura e 3 metros de espessura, e ela desaparece quando a magia termina. Ele bloqueia a linha de visão, mas não o movimento. Uma criatura fica cega enquanto estiver no espaço da parede e deve gastar 1 m de movimento para cada 0,3 m que se move lá.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 94</p>
<p><b>Terra</b> <span style="float: right;">5</span></p> <p><b>Conjurar Elemental</b></p> <p><b>Alcance:</b> 212 metros  <b>Duração:</b> permanente  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Um elemental - um ser formado de pura matéria elemental - é convocado de um plano elemental à escolha do conjurador (ar, terra, fogo, água) para cumprir as ordens do conjurador.  Concentração: É necessária para comandar um elemental.  Dispensar: Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.  As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 95</p>	<p><b>Terra</b> <span style="float: right;">5</span></p> <p><b>Terremoto</b></p> <p><b>Alcance:</b> 18 metros  <b>Duração:</b> instantânea  <b>Jogada de Proteção:</b> especial</p> <p>O conjurador sacode o solo, um raio de 15 metros + 1 metro/nível, fazendo-o tremer como se fosse um grande terremoto. Há uma chance de 1-5 em 1d6 de construções pequenas e frágeis serem reduzidas a escombros, e uma chance de 1-2 em 1d6 de construções resistentes terem o mesmo fim. Criaturas na área de um terremoto precisam de sucesso numa JPD para se manterem de pé e se deslocarem a um terço de sua movimentação normal. Há ainda 1 chance em 1d6 de uma fenda na terra se abrir e engolir qualquer criatura na área de efeito.  Criaturas alvos de uma fenda podem realizar um JPD para se segurar em qualquer coisa, anulando assim a queda e a morte.</p> <p><b>Fonte:</b> LB1 pág. 134</p>	<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>Dardo de Brasa</b></p> <p><b>Alcance:</b> 45 metros  <b>Duração:</b> instantânea  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Um dardo de brasa voa para onde o conjurador direcionar, acertando automaticamente os alvos. Para atingir uma criatura, é preciso que ela esteja na linha de visão do conjurador, o qual pode lançar 1 dardo a cada 3 níveis, causando um dano de 1d4 pontos +1 por nível, até um máximo de +5. Assim, o conjurador conjura 2 dardos no 4º nível, 3 dardos no 7º, 4 dardos no 10º, e 5 dardos no 13º. Esses dardos adicionais podem ser direcionados para alvos distintos desde que a distância entre os alvos não seja superior a 18 metros.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 85</p>
<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>Mãos Flamejantes</b></p> <p><b>Alcance:</b> 3 metros + 1/nível  <b>Duração:</b> instantânea  <b>Jogada de Proteção:</b> JPD reduz</p> <p>Ao formar um leque com as mãos, o conjurador emite um raio triangular de fogo afetando todos na área de alcance da magia. Cada criatura atingida recebe 1d3 pontos de dano +2 pontos de dano adicionais por nível do conjurador até um máximo de +20. Uma JPD reduz o dano pela metade.</p> <p><b>Fonte:</b> LB1 pág. 122</p>	<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>Produzir Chama</b></p> <p><b>Alcance:</b> toque  <b>Duração:</b> permanente  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Uma chama brilhante, igual em brilho a uma tocha, brota da palma do conjurador quando ele lança a magia.  Toque do conjurador: A chama não agride o conjurador, mas é quente e provoca a combustão de materiais inflamáveis (papel, tecido, madeira seca, óleo, etc.).</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 87</p>	<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">2</span></p> <p><b>Aquecer Metal</b></p> <p><b>Alcance:</b> 9 metros  <b>Duração:</b> 3 rodadas  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>O conjurador faz um objeto metálico que ele pode ver brilhar em brasa.  Dano de Calor: Qualquer criatura em contato físico com o objeto recebe 1d4 de dano de fogo. Até a magia terminar, o dano é aplicado a cada rodada.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 88</p>





<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">2</span></p> <p><b>Amplificar Luz</b></p> <p><b>Alcance:</b> 9 metros  <b>Duração:</b> 1 turno  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>O conjurador pega uma fonte não mágica de luz e a amplifica.  Tochas: usá-lo em tochas ou lanternas dobrará seu alcance, mas também reduzirá sua duração pela metade.  Sol e Luas: O conjurador também pode amplificar a luz do sol e da lua e moldar o feixe de luz à vontade.</p> <p>Fonte: DS1 pág. 88</p>	<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">2</span></p> <p><b>Pirotecnia</b></p> <p><b>Alcance:</b> 16 metros  <b>Duração:</b> instantânea  <b>Jogada de Proteção:</b> JPC evita</p> <p>Uma magia pirotécnica utiliza uma fonte de fogo existente para produzir um de dois efeitos, a critério do conjurador.  Fogos de artifício: Primeiro, ele pode produzir uma explosão de fogos de artifício aéreos brilhantes e coloridos que dura uma rodada.  Luzes Ofuscantes: Este efeito cega temporariamente as criaturas dentro, em um raio de 36 metros da área e que tenham uma linha de visão desobstruída até a explosão. As criaturas que veem isso ficam cegas por 1d2 rodadas, a menos que tenham sucesso em uma JPC.</p> <p>Fonte: DS1 pág. 90</p>	<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">3</span></p> <p><b>Caminhar nas Chamas</b></p> <p><b>Alcance:</b> toque  <b>Duração:</b> 1 rodada  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Esta magia tem dois usos:  Resistência ao fogo: Por meio desta magia, o conjurador capacita uma ou mais criaturas a suportar fogos não mágicos de temperaturas de até 1.000° C. (permitindo que caminhem sobre lava derretida).  Resistência à magia de fogo: Também faz com que todas as jogadas de proteção contra fogo mágico sejam consideradas fáceis e reduz o dano de tais incêndios pela metade, mesmo se a jogada de proteção falhar.</p> <p>Fonte: DS1 pág. 92</p>
<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">3</span></p> <p><b>Proteção contra Raios</b></p> <p><b>Alcance:</b> toque  <b>Duração:</b> 1 turno por nível  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Esta magia protege o alvo contra ataques de raios: o alvo ganha invulnerabilidade a raios e eletricidade normais, jogadas de proteção contra ataques elétricos são consideradas muito fáceis e reduz o dano de eletricidade mágica pela metade.</p> <p>Fonte: DS1 pág. 93</p>	<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">4</span></p> <p><b>Conjurar Elemental Menor</b></p> <p><b>Alcance:</b> 27 metros  <b>Duração:</b> 6 turnos  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>O conjurador invoca elementais que aparecem em espaços desocupados que ele pode ver no alcance.  Concentração: É necessária para comandar um elemental.  Dispensar: Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.  As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69</p> <p>Fonte: DS1 pág. 93</p>	<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">4</span></p> <p><b>Muralha de Fogo</b></p> <p><b>Alcance:</b> 18 metros  <b>Duração:</b> 2 rodadas + 1  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>A magia parede de fogo produz uma cortina imóvel e ardente de fogo mágico de cor cintilante verde-amarelo ou âmbar. A magia cria uma lâmina opaca de chamas de até 6 metros quadrados por nível do conjurador, ou um anel com um raio de até 3 metros + 5 por nível da magia. A parede causa 4d4 de dano de Fogo.</p> <p>Fonte: DS1 pág. 94</p>
<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">5</span></p> <p><b>Conjurar Elemental</b></p> <p><b>Alcance:</b> 212 metros  <b>Duração:</b> permanente  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Um elemental - um ser formado de pura matéria elemental - é convocado de um plano elemental à escolha do conjurador (ar, terra, fogo, água) para cumprir as ordens do conjurador.  Concentração: É necessária para comandar um elemental.  Dispensar: Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.  As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69</p> <p>Fonte: DS1 pág. 95</p>	<p><b>Fogo</b> <span style="float: right;">5</span></p> <p><b>Tempestade de Fogo</b></p> <p><b>Alcance:</b> 16 metros  <b>Duração:</b> 1 rodada  <b>Jogada de Proteção:</b> JPD reduz</p> <p>Quando a magia de tempestade de fogo é lançada, toda a área é atingida por camadas de chamas rugindo que se igualam a uma magia de parede de fogo em vigor.  Dano: Criaturas na área de fogo e 3 metros ou menos da borda da área afetada recebem 2d8 pontos de dano mais dano adicional igual ao nível do conjurador (2d8 +1/nível).  Jogadas de Proteção: Criaturas que rolam JPD bem-sucedidos sofrem apenas metade do dano.</p> <p>Fonte: DS1 pág. 97</p>	<p><b>Água</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>Localizar Água</b></p> <p><b>Alcance:</b> pessoal  <b>Duração:</b> instantânea  <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>O conjurador detecta a direção de qualquer fonte de água de pelo menos 19 litros, desde que essa fonte de água esteja a até 3 km do conjurador.</p> <p>Fonte: DS1 pág. 86</p>



<p><b>Água</b> <b>1</b></p> <p><b>Moldar Água</b></p> <p><b>Alcance:</b> 9 metros <b>Duração:</b> 1 hora <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>O conjurador escolhe uma área de água que ele pode ver no alcance que caiba em um cubo de 1,5 metro. O conjurador pode manipulá-lo de uma das seguintes maneiras:</p> <p>O conjurador se move instantaneamente ou altera o luxo da água conforme você direciona, até 1,5 metro em qualquer direção. Este movimento não tem força suficiente para causar danos.</p> <p>O conjurador faz com que a água tome formas simples e se anime sob seu comando. Esta mudança dura 1 hora.</p> <p>O conjurador muda a cor ou a opacidade da água. A água deve ser mudada da mesma forma durante todo o processo. Esta mudança dura 1 hora.</p> <p>O conjurador congela a água, desde que não haja criaturas nela. A água descongela em 1 hora.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 86</p>	<p><b>Água</b> <b>1</b></p> <p><b>Ferver Água</b></p> <p><b>Alcance:</b> toque <b>Duração:</b> 1 turno <b>Jogada de Proteção:</b> JPD reduz</p> <p>O conjurador escolhe um volume de água de até 5 litros e a aquece até o ponto de ebulição.</p> <p>Aquecimento: A água está quente o suficiente para cozinhar outros materiais ao seu redor, como se fosse água fervendo numa panela.</p> <p>Dano: Se respingar contra outras criaturas, causa 1d4+2 de dano de respingo.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 85</p>	<p><b>Água</b> <b>2</b></p> <p><b>Nuvem de Neblina</b></p> <p><b>Alcance:</b> 9 metros <b>Duração:</b> 4 rodadas <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>O conjurador cria uma esfera de névoa de 6 metros de raio centrada em um ponto no alcance. A esfera se espalha pelos cantos e sua área é fortemente obscurecida. Dura pelo tempo da duração ou até que um vento de velocidade moderada ou maior (pelo menos 16 km/h) o disperse.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 90</p>
<p><b>Água</b> <b>2</b></p> <p><b>Miragem</b></p> <p><b>Alcance:</b> especial <b>Duração:</b> especial <b>Jogada de Proteção:</b> especial</p> <p>O conjurador cria uma ilusão a qual esconde, dentro da área de alcance da magia, o verdadeiro terreno. Todos os sentidos são afetados, mas os possíveis efeitos causados pelo terreno verdadeiro não – um fosso de lava ainda é um fosso de lava capaz de matar queimado qualquer desavisado, mesmo aparentando ser um campo florido. Se a alteração do terreno criada pela ilusão for sutil, uma JPS é permitida, no entanto, se a mudança causar suspeita, uma JPS fácil é permitida para negar a ilusão. Apenas alvos bem-sucedidos ficam livres dos efeitos, e a ilusão persiste até o fim de sua duração. Caso uma criatura seja vítima da ilusão (caíndo em um precipício aparentando ser uma floresta, por exemplo), todos os observadores recebem automaticamente o direito a uma JPS muito fácil.</p> <p><b>Fonte:</b> LB1 pág. 121</p>	<p><b>Água</b> <b>2</b></p> <p><b>Respirar Água</b></p> <p><b>Alcance:</b> 9 metros <b>Duração:</b> 1 dia <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>O alvo pode respirar água livremente por meio desta magia.</p> <p>Respirar Ar: A magia não afeta a capacidade do alvo de respirar ar.</p> <p>Natação: Nenhuma proficiência adicional em natação é concedida.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 91</p>	<p><b>Água</b> <b>2</b></p> <p><b>Respirar Silte</b></p> <p><b>Alcance:</b> 9 metros <b>Duração:</b> 1 dia <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>O alvo pode respirar silte livremente por meio desta magia.</p> <p>Respirar Ar: A magia não afeta a capacidade do alvo de respirar ar.</p> <p>Natação: Nenhuma proficiência adicional em natação é concedida.</p> <p>Respirar Silte: A forma invertida também pode permitir que a criatura alvo respire sob o Silte e se mova sob ele. O alvo pode começar a se afogar no silte e desaparecer assim que a magia terminar.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 91</p>
<p><b>Água</b> <b>3</b></p> <p><b>Poça Reflexiva</b></p> <p><b>Alcance:</b> 10 metros <b>Duração:</b> 1 rodada <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Essa magia permite ao clérigo alterar uma massa de água normal e fazê-la atuar como um dispositivo de espionagem. O efeito simula as propriedades de itens como a bola de cristal. As seguintes magias podem ser canalizadas através deste efeito, com uma chance de 5%/nível de funcionarem corretamente: Detectar Magia, Detectar Armadilhas e Detectar Venenos. Cada tentativa dessas exige uma rodada de concentração, e pode ou não funcionar. Infravisão opera normalmente através desta magia.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 93</p>	<p><b>Água</b> <b>3</b></p> <p><b>Andar sobre as Águas</b></p> <p><b>Alcance:</b> toque <b>Duração:</b> 2 turnos +1/nível <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Com esta magia, o alvo tocado adquire a habilidade de andar sobre líquidos e solos instáveis, como se fosse solo firme. Se memorizada como uma magia de 5º círculo, o conjurador poderá usá-la em até dois alvos tocados.</p> <p><b>Fonte:</b> LB1 pág. 106</p>	<p><b>Água</b> <b>3</b></p> <p><b>Andar sobre o Silte</b></p> <p><b>Alcance:</b> toque <b>Duração:</b> 2 turnos +1/nível <b>Jogada de Proteção:</b> nenhuma</p> <p>Com esta magia, o alvo tocado adquire a habilidade de andar sobre o silte, como se fosse solo firme. Se memorizada como uma magia de 5º círculo, o conjurador poderá usá-la em até dois alvos tocados.</p> <p><b>Fonte:</b> DS1 pág. 91</p>



**Água** 4

**Conjurar Elemental Menor**

**Alcance:** 27 metros  
**Duração:** 6 turnos  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador invoca elementais que aparecem em espaços desocupados que ele pode ver no alcance. Concentração: É necessária para comandar um elemental.  
 Dispensar: Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.  
 As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69

Fonte: DS1 pág. 93

**Água** 4

**Transmutar Pó em Água**

**Alcance:** 16 metros  
**Duração:** 2d6 dias  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia transforma até 90 m quadrados de silte com 3 m de profundidade.  
 Consumo: Esta água é salgada, ou seja, não pode ser consumida de imediato, mas pode ser purificada. No entanto, uma vez que a duração da magia termina, a água se transforma em pó.  
 Transmutar Água em Pó: A versão reversa transforma uma área de água - até 90 m quadrados e até 3 m de profundidade - em silte. Esta alteração é permanente.

Fonte: DS1 pág. 94

**Água** 4

**Transmutar Água em Pó**

**Alcance:** 16 metros  
**Duração:** permanente  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

A versão reversa transforma uma área de água - até 90 m quadrados e até 3 m de profundidade - em silte. Esta alteração é permanente.

Fonte: DS1 pág. 94

**Água** 5

**Conjurar Elemental**

**Alcance:** 212 metros  
**Duração:** permanente  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Um elemental - um ser formado de pura matéria elemental - é convocado de um plano elemental à escolha do conjurador (ar, terra, fogo, água) para cumprir as ordens do conjurador.  
 Concentração: É necessária para comandar um elemental.  
 Dispensar: Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.  
 As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69

Fonte: DS1 pág. 95

**Água** 5

**Redemoinho**

**Alcance:** 16 metros  
**Duração:** 1 rodada  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Uma massa rodopiante de água com 1,5 metro de profundidade aparece em um raio de 9 metros centrada em um ponto que você pode ver no alcance.  
 Condição de Conjuração: O ponto deve estar no chão ou em um corpo de água.  
 Efeito: Até a magia terminar, qualquer criatura que começar seu turno lá deve ter sucesso em uma JPC ou sofrerá 6d6 de dano de água e será puxada 3 metros em direção ao centro.

Fonte: DS1 pág. 96

**Natureza** 1

**Amizade Animal**

**Alcance:** 30 metros  
**Duração:** 1 dia  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite que você convença uma fera de que não quer fazer mal.  
 Enfeitiçar Animal: O conjurador tem como alvo um animal que deve fazer uma JP, em caso de falha o animal será enfeitiçado.  
 Quebrando a Magia: Se o conjurador ou companheiros presentes ferirem o animal enfeitiçado, a magia termina.

Fonte: DS1 pág. 85

**Natureza** 1

**Detectar Perigo**

**Alcance:** 1,5 metros  
**Duração:** 6 turnos  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Área: Um círculo de 18 m de raio a partir do alcance  
 Criaturas: Detectadas 1 rodada após a conjuração.  
 Objetos: Detectados 2 rodadas após o lançamento.  
 Após detectar: O conjurador está ciente de todos os objetos benignos em potencial, perigos imediatos e perigos potenciais.

Fonte: DS1 pág. 85

**Natureza** 1

**Fogo de Fadas**

**Alcance:** toque  
**Duração:** 9 turnos  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Cria chamas verdes inofensivas no alvo detectado.  
 Área de Efeito: Um cubo de dimensões 3 m x 3 m x 3 m.  
 Efeito das Chamas: Ataques em alvos são considerados fáceis.  
 Combate à invisibilidade: O fogo bruxuleante torna os alvos invisíveis visíveis.

Fonte: DS1 pág. 86

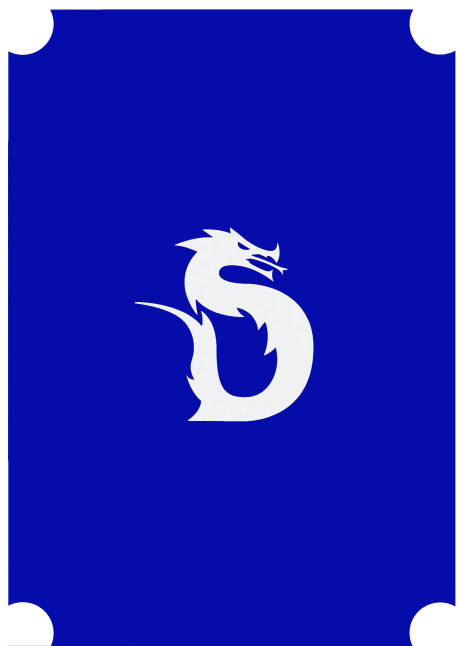
**Natureza** 1

**Localizar Planta/Animal**

**Alcance:** 16 metros  
**Duração:** 6 turnos  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador pode sentir a direção (mas não a distância) de uma planta ou animal não mágico e não senciente de um tipo escolhido, identificando-os com base na espécie ou em um indivíduo específico que o conjurador pode visualizar.

Fonte: DS1 pág. 86





## Natureza

1

### Previsão do Tempo

**Alcance:** pessoal  
**Duração:** instantânea  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador pode sentir a direção (mas não a distância) de uma planta ou animal não mágico e não senciente de um tipo escolhido, identificando-os com base na espécie ou em um indivíduo específico que o conjurador pode visualizar.

Fonte: DS1 pág. 87



## Natureza

1

### Falar com Animais

**Alcance:** pessoal  
**Duração:** 6 turnos  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador pode entender e se comunicar na linguagem de um tipo de animal escolhido pelo conjurador dentro de um raio de 18 metros. Esta magia não obriga o animal a falar com o conjurador, permitindo apenas a capacidade de comunicação entre eles.

Fonte: LB1 pág. 116



## Natureza

2

### Bastão Arcano

**Alcance:** toque  
**Duração:** 2 rodadas + 1  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite que o conjurador encante um cajado ou bastão de madeira para se tornar temporariamente uma arma mágica. Dano Mágico: Enquanto o conjurador conseguir empunhar a arma durante a duração da magia, a arma causa 2d4 de dano mágico.

Fonte: DS1 pág. 88



## Natureza

2

### Comando Animal

**Alcance:** 18 metros  
**Duração:** 1 rodada  
**Jogada de Proteção:** JPS nega

O conjurador fala um comando de uma palavra para um animal não hostil que ele possa ver no alcance. O alvo deve fazer uma JP e seguir o comando em seu próximo turno. Imprecisão: Se o comando for vago, o Mestre determina como o alvo se comporta. Se o alvo não puder seguir o comando, a magia termina.

Fonte: DS1 pág. 88



## Natureza

2

### Obscurecer

**Alcance:** pessoal  
**Duração:** 4 rodadas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite ao conjurador criar vapores enevoados que obscurecem toda a visão de 6 metros de raio ao seu redor. Efeito de borrar: Qualquer criatura na área de efeito terá problemas de visão, fazendo com que ataques e testes que precisem de visão sejam considerados muito difíceis. Correntes de vento: Qualquer vento forte, incluindo aqueles criados por meio de magia, reduz a duração da magia pela metade.

Fonte: DS1 pág. 90



## Natureza

2

### Remover Rastros

**Alcance:** toque  
**Duração:** 1 turno por nível  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite ao conjurador conceder a uma criatura designada pelo toque (ou a si) a habilidade de se mover normalmente por qualquer terreno natural (poeira, areia, lama, etc.) sem deixar pegadas ou cheiro. Rastreamento: Embora o rastreamento seja impossível por meios normais, a detecção mágica ainda pode revelar rastros.

Fonte: DS1 pág. 91



## Natureza

2

### Produzir Fogo

**Alcance:** toque  
**Duração:** 1 rodada  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite ao conjurador produzir uma chama mágica tão brilhante quanto uma tocha na palma de sua mão. Combustão: A chama não prejudica o conjurador, mas pode lançar chamas em materiais combustíveis (óleo, tecido, madeira seca, etc.). Duração: Mesmo quando a magia terminar, os materiais queimados ainda produzirão fogo não mágico.

Fonte: DS1 pág. 91



## Natureza

2

### Moldar Madeira

**Alcance:** 18 metros  
**Duração:** permanente  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia deforma, dobra e torce a madeira. Volume: O volume de cerca de uma prancha de 5 cm x 10 cm x 1,5 m pode ser afetado a cada dois níveis do conjurador - o volume de uma lança ou várias lechas. Objetos maiores: No entanto, lembre-se de que abrir uma porta ou causar um vazamento nas tábuas de um navio não exige que muito da madeira seja empenada.

Fonte: DS1 pág. 90



## Natureza

3

### Paralisar Animal

**Alcance:** 124 metros  
**Duração:** 1 turno por nível  
**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta magia paralisa um ou mais animais se eles falharem em uma jogada de proteção. Número de alvos: Até 1 Dado de Vida de animais por nível do conjurador pode ser alvo. Restrições: Animais normais ou gigantes podem ser afetados. Criaturas fantásticas, animais inteligentes ou animais magicamente conjurados, controlados ou invocados não podem ser afetados.

Fonte: DS1 pág. 92







**Natureza****3****Proteção contra Venenos**

**Alcance:** toque  
**Duração:** 1 turno por nível  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia protege o alvo contra invulnerabilidade a venenos e venenos normais, jogadas de proteção contra ataques de veneno são consideradas muito fáceis e reduz o dano de veneno mágico pela metade.

Fonte: DS1 pág. 93

**Natureza****3****Armadilha**

**Alcance:** toque  
**Duração:** 8 horas  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador cria uma armadilha mágica com qualquer trepadeira, fio ou corda lexível. O cordão se mistura com seu fundo, sendo 90% indetectável, e forma um laço que irá enredar a criatura que pisar dentro dele.  
 Armadilha de árvore: Se uma árvore lexível estiver próxima, a magia a tornará parte da armadilha, fazendo com que ela se dobre e, de repente, se levante quando a armadilha for acionada, causando 1d6 de dano e levantando a criatura do chão (estrangulando-a se a cabeça/pescoço está presa).

Fonte: DS1 pág. 91

**Natureza****3****Crescimento de Espinhos**

**Alcance:** 45 metros  
**Duração:** 1 turno  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador cria uma armadilha mágica com qualquer trepadeira, fio ou corda lexível. O cordão se mistura com seu fundo, sendo 90% indetectável, e forma um laço que irá enredar a criatura que pisar dentro dele.  
 Armadilha de árvore: Se uma árvore lexível estiver próxima, a magia a tornará parte da armadilha, fazendo com que ela se dobre e, de repente, se levante quando a armadilha for acionada, causando 1d6 de dano e levantando a criatura do chão (estrangulando-a se a cabeça/pescoço está presa).

Fonte: DS1 pág. 92

**Natureza****4****Controle de Plantas**

**Alcance:** 12 metros  
**Duração:** 6 turnos  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite ao conjurador controlar as ações de uma ou mais criaturas vegetais por um curto período.  
 Alvos: Até 5 DV/nível de criaturas vegetais.  
 Idioma: O conjurador comanda as criaturas por voz e elas o entendem, não importa o idioma que fale.  
 Comunicação Limitada: Mesmo que a comunicação vocal seja impossível, as plantas controladas não atacam o conjurador.

Fonte: DS1 pág. 94

**Natureza****4****Invocar criaturas**

**Alcance:** especial  
**Duração:** 6 turnos  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Com esta magia, o conjurador é capaz de invocar 2d4 criaturas presentes nas redondezas para lhe auxiliarem. Essas criaturas o servirão até o fim da duração da magia ou até a derrota de todas as criaturas. As criaturas invocadas levam 1d4 turnos para aparecer e permanecerão por mais 6 turnos. A quantidade de DV das criaturas invocadas é igual a metade do nível do conjurador, ou seja, um conjurador de 5º nível invoca 2d4 criaturas de no máximo 2 DV cada.

Fonte: LB1 pág. 118

**Natureza****4****Proteção contra Raios/Fogo**

**Alcance:** pessoal ou toque  
**Duração:** 1 turno por nível  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O sujeito recebe imunidade a uma certa quantidade de dano elétrico ou de fogo.  
 Fogo ou raio: Ao lançar a magia, o conjurador deve escolher o tipo de energia contra a qual o alvo está protegido.  
 Proteção de dano: O alvo ganha proteção contra 6 pontos de vida de dano do tipo escolhido por nível.  
 Fim: Quando todos os pontos de vida de proteção forem usados, a magia termina.

Fonte: DS1 pág. 94

**Natureza****4****Medo**

**Alcance:** 18 metros  
**Duração:** 1 rodada/nível  
**Jogada de Proteção:** JPS nega

Esta magia cria um sentimento aterrorizante nas criaturas dentro de seu alcance. Uma falha na JPS faz as criaturas afetadas saírem correndo por toda a duração da magia. Há 1-4 chances em 1d6 de as criaturas soltarem qualquer objeto que estejam segurando.

Fonte: LB1 pág. 120

**Natureza****5****Comunhão com a Natureza**

**Alcance:** 1 km por nível  
**Duração:** 1 turno  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador entra em transe de comunhão com o mundo natural.  
 Durante o transe: Ao longo de 1 turno, um fato sobre a terra ao redor é revelado ao conjurador por nível de experiência.  
 Fatos: Conhecimento de um dos seguintes, em uma determinada direção: o terreno, corpos de água, plantas, animais, minerais ou criaturas inteligentes residentes.  
 Restrições: A magia não tem efeito se lançada no subsolo ou em um ambiente não natural.

Fonte: DS1 pág. 95

**Natureza****5****Colheita de Amoras**

**Alcance:** 16 metros  
**Duração:** 1 rodada  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Lançar a magia colheita de Amoras sobre um punhado de frutas frescas colhidas torna 2d4 delas mágicas. Estas bagas têm dois efeitos:  
 Nutrição: Bagas com a magia permitem que uma criatura faminta com aproximadamente o tamanho de um homem coma uma e seja tão bem nutrida como se uma refeição normal completa fosse ingerida.  
 Recuperação de Pontos de Vida: Cada baga cura 1 ponto de dano físico de feridas ou outras causas semelhantes, sujeito a um máximo de 8 pontos de tal cura em qualquer período de 24 horas.

Fonte: DS1 pág. 95







## Natureza

5

### Controlar Clima

**Alcance:** 240 metros  
**Duração:** concentração  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Com esta magia, o conjurador é capaz de modificar o clima de acordo com sua vontade. É capaz de extinguir ventos, chuvas, nevascas, tornar o céu limpo, dissolver um tornado ou até mesmo criar todas essas intempéries em uma área de efeito de 100 metros de raio ao redor do conjurador por nível.

Fonte: LB1 pág. 110



## Natureza

5

### Muralha de Espinhos

**Alcance:** 24 metros  
**Duração:** 1 turno por nível  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Uma barreira de plantas duras e espinhosas é conjurada no ponto escolhido pelo conjurador. Tamanho: A parede pode ter qualquer tamanho até 360 metros quadrados.

Criaturas envolvidas: Quaisquer criaturas que estejam em um local onde a parede é conjurada sofrem dano igual a 1d8 mais seu valor de CA. Atravessando: Criaturas podem empurrar a parede, mas sofrem dano igual a 1d8 mais seu valor de CA a cada 3 metros.

Dano: O dano infligido pelos espinhos é 1d8 + (19 - CA).

Atravessando a parede: Leva 4 turnos para cortar uma seção de 3 metros.

Fogo: A parede não é danificada pelo fogo normal, mas o fogo mágico irá queimá-la em 2 turnos.

Fonte: DS1 pág. 96



## Arcana

1

### Detectar Psionismo

**Alcance:** 18  
**Duração:** 2 turnos  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Objetos, áreas ou criaturas imbuídas de psionismo passam a brilhar. Efeitos psíquicos temporários ou permanentes são revelados.

Fonte: DS1 pág. 97



## Arcana

1

### Encontrar Familiar

**Alcance:** 18 metros  
**Duração:** 2 turnos  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia permite que o conjurador tente convocar um familiar para atuar como seu ajudante e companheiro.

1d20 Animal  
 1-5 Gato  
 6-7 Corvo  
 8-9 Hurrum  
 10-11 Lagarto Crítico  
 12-13 Kes'trekel  
 14-15 Flutuador  
 16-20 Furão

Fonte: DS1 pág. 97



## Arcana

2

### Respirar Água

**Alcance:** 9 metros  
**Duração:** 1 dia  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O alvo pode respirar água livremente por meio desta magia.

Respirar Ar: A magia não afeta a capacidade do alvo de respirar ar.

Natação: Nenhuma proficiência adicional em natação é concedida.

Fonte: DS1 pág. 98



## Arcana

2

### Respirar Silte

**Alcance:** 9 metros  
**Duração:** 1 dia  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

O alvo pode respirar silte livremente por meio desta magia.

Respirar Ar: A magia não afeta a capacidade do alvo de respirar ar.

Natação: Nenhuma proficiência adicional em natação é concedida.

Respirar Silte: A forma invertida também pode permitir que a criatura alvo respire sob o Silte e se mova sob ele. O alvo pode começar a se afogar no silte e desaparecer assim que a magia terminar.

Fonte: DS1 pág. 98



## Arcana

4

### Crescimento Vegetal

**Alcance:** especial  
**Duração:** permanente  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia tem dois usos:

Crescimento Súbito: Faz com que a vegetação normal a um alcance de 3 metros cresça, se enrole e emaranhe para formar um matagal ou selva que as criaturas devem cortar ou abrir caminho a uma taxa de movimento de 3 metros por rodada.

Benção da Planta: Este efeito ocorre em uma área de 1,6 km quadrado. O conjurador sacrifica o caminho da magia para sempre. A terra ao redor do conjurador recebe de volta toda a energia que ele retirou dela e todas as plantas ficam enriquecidas por 1 ano.

Fonte: DS1 pág. 98



## Arcana

4

### Profanação Vegetal

**Alcance:** especial  
**Duração:** permanente  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Quando esta magia reversa é lançada, o conjurador profana a terra e todas as plantas em um raio de 12 m morrem e se transformam em cinzas. O conjurador pode rolar para o teste de efeito de profanação com um bônus de +2.

Fonte: DS1 pág. 98



## Arcana

6

### Partir Água

**Alcance:** 18 metros  
**Duração:** 1 turno +1  
**Jogada de Proteção:** nenhuma

Se diante de uma massa de água, o conjurador consegue separá-la, abrindo um caminho seguro e seco para passagem. Essa passagem se fechará tão logo termine a duração da magia ou quando o conjurador assim desejar.

Fonte: DS1 pág. 98







Arcana

6

### Partir Silte

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 1 turno +1

**Jogada de Proteção:** nenhuma

R

Se diante de uma massa de silte, o conjurador consegue separá-la, abrindo um caminho seguro e seco para passagem. Essa passagem se fechará tão logo termine a duração da magia ou quando o conjurador assim desejar.

Fonte: DS1 pág. 98



Arcana

6

### Reduzir Água

**Alcance:** 212 metros

**Duração:** 10 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

R

Esta magia reduz a profundidade de um corpo de água pela metade durante a duração. Uma área de até 3 km quadrados pode ser afetada.

Fonte: DS1 pág. 99



Arcana

6

### Reduzir Silte

**Alcance:** 212 metros

**Duração:** 10 turnos

**Jogada de Proteção:** nenhuma

R

Esta magia reduz a profundidade de um corpo de silte pela metade durante a duração. Uma área de até 3 km quadrados pode ser afetada.

Fonte: DS1 pág. 99



