

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO	
BARDO NÍVEL 0 (TRUQUES)	Abrir / Fechar	Abre / fecha objetos pequenos ou leves	Trans	V,G,F	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Obj. até 15kg ou portal	Inst.	Von anula	Sim	Chave de bronze	
	Brilho	Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque)	Evoc[Fogo]	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Explosão de luz	Inst	Fort anula	Sim	-	
	Canção de Ninar	O alvo fica sonolento (-1 nos testes de Observar e Ouvir e -2 contra Sono)	Encan.	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	3m raio	Conc.+1rod/niv	Von anula	Sim	-	
	Consertar	Faz pequenos reparos em um objeto	Trans	V,G	1 AP	3m	Obj. até 500g	Inst	Von anula	Sim	-	
	Detectar Magia	Detecta magias e itens mágicos a menos de 18m	Univ	V,G	1 A.P.	18m	Cone	Conc. 1min/niv (D)	Nenhum	Não	-	
	Globos de Luz	Cria tochas ou outras luzes ilusórias	Evoc [luz]	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	até 4 chamas ilus.	1 min (D)	Nenhum	Não	-	
	Intuir Direção	Você sabe onde fica o Norte	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	Você	Inst	-	-	-	
	Invocar Instrumento	Invoca um instrumento à escolha do conjurador	Conj (invoc)	V,G	1 rod	0 metros	1 instrum. Musical portátil	1 min/niv(D)	Nenhum	Não	-	
	Ler Magias	Decifra pergaminhos ou grímórios	Adiv	V,G,F	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	Cristal transp/prisma	
	Luz	Um objeto brilha como uma tocha	Evoc [luz]	V,M/FD	1 AP	Toque	Obj. tocado	10min/niv(D)	Nenhum	Não	1 vaga-lume/musgo fosfor.	
	Mãos Mágicas	Telecinésia de 2,5 kg	Trans	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 obj até 2,5 kg	Conc	Nenhum	Não	-	
	Mensagem	Conversação em voz baixa à distância	Trans	V,G,F	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat/niv	10 min/niv	Nenhum	Não	Pedaco de fio de cobre	
	Pasmar	Um humanoíde (4 DV ou menos) perde sua próxima ação	Encan.	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat hum. 4DV ou menos	1 rod	Von anula	Sim	lã ou algo parecido	
	Prestidigitação	Realiza pequenas ilusões	Univ	V,G	1 AP	3m	texto	1 hora	texto	Não	-	
Resistência	Alvo recebe +1 para testes de resistência	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 minuto	Von anula	Sim	1 capa miniatura		
Som Fantasma	Imita sons	Ilus (idéia)	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Sons ilusórios	1 rod/niv(D)	Von desacr.	Não	1 pouco de lã ou 1 pedaco de cera		
BARDO NÍVEL 1	Alarme	Protege uma área durante 2 h/nível	Abjur	V,G,F/FD	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	6m raio	2 h/niv (D)	Nenhum	Não	Sino + fio de prata	
	Animar Corda	Faz com que uma corda se mova a seu comando	Trans	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Corda 15m+1,5m/niv	1 rod/niv	Nenhum	Não	-	
	Apagar	Faz um escrito comum ou mágico desaparecer	Trans	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1perg ou 2pgs	Inst	Texto	Não	-	
	Área Escorregadia	Torna 3m quadrados ou um objeto escorregadio	Conj	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Obj/quadr 3m	1 rod/niv	Texto	Não	Couro de porco/manteiga	
	Aura Mágica de Nystul	Concede uma aura mágica falsa a um objeto	Ilus	V,G,F	1 AP	Toque	Obj 2,5kg/niv	1 dia/niv(D)	Nenhum	Não	Ped. Seda	
	Boca Encantada	Emite um recado quando ativada	Ilus	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj	Perm (D)	Von anula	Sim	Jade 10PO+favos mel	
	Causar Medo	Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat 5DV	1d4 rod ou 1 rod	Von parcial	Sim	-	
	Compreender Idiomas	Entenda todas as línguas faladas e escritas	Adiv	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	Pitada fuligem+grãos sal	
	Confusão Menor	Uma criatura fica confusa durante 1 rodada	Encant	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat viva	1 rod	Von anula	Sim	-	
	Curar Ferimentos Leves	Cura 1d8+1/nível de dano (máximo +5)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-	
	Detectar Portas Secretas	Revela portas secretas que estejam a menos de 18m	Adiv	V,G	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 1min/niv(D)	Nenhum	Não	-	
	Dissimular Tendência	Esconde uma tendência durante 24h	Abjur	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj	24 h	Von anula	Sim	-	
	Enfeitiçar Pessoa	Torna uma pessoa amigável	Encant	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura humanoíde	1 h/niv	Von anula	Sim	-	
	Hipnotismo	Fascina 2d4 DV de criaturas	Encant	V,G	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	criats. A 9m de si	1 rod	2d4 rod(D)	Von anula	Sim	-
	Identificação	Determina uma habilidade de um item mágico	Adiv	V,G,M/FD	1 h	Toque	1 obj tocado	Inst	Nenhum	Não	Infusão pó perola(100PO) + vinho + pena coruja	
	Imagem Silenciosa	Cria uma ilusão menor	Ilus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 4 cubos 3m+1 cubo 3m/niv (M)	Conc	Von desacr.	Não	um pouco de lã	
	Invocar Criaturas I	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela	
	Obscurecer Objeto	Protege um objeto contra adivinhações	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	1 obj tocado 50kg/niv	8 horas (D)	Von anula	Sim	pedaco pele de camaleão	
	Queda Suave	Objetos ou criaturas caem lentamente	Trans	V	1 Ação Simples	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 obj ou criat média / niv.	1 rod/niv ou até aterrissar	Von anula	Sim	-	
	Recuo Acelerado	Soma +9m ao seu deslocamento	Trans	V,G	1 AP	Pessoal	O conjurador	1 min/niv(D)	-	-	-	
	Remover Medo	Anula ou concede +4 nos testes contra medo, 1 alvo/4 níveis	Abjur	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat. +1 a cada 4 niv.	10 min	Von anula	Sim	-	
	Riso Histérico de Tasha	Alvo perde suas ações durante 1 rodada/nível	Encant	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 rod/niv	Von anula	Sim	pequenas tortas atiradas contra o alvo + 1 pena agitada no ar	
Servo Invisível	Cria uma força invisível que obedece a suas ordens	Conj (criação)	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 servo invisível sem mente ou forma	1 hora/niv	Nenhum	Não	1 pedaco de barbante e de madeira		
Sono	4 DV de criaturas caem num sono parecido com o coma	Encant	V,G,M	1 rodada	Médio 30m+3m/niv	explosão 3m raio	1 minuto/niv	Von anula	Sim	1 pouco areia fina, pétalas de rosa ou 1 grilo vivo		
Transformação Momentânea	Muda sua aparência	Ilus (sensação)	V,G	1 AP	Pessoal	O conjurador	10 min/niv(D)	-	-	-		
Ventriiloquismo	Projeta sua voz durante 1 min/nível	Ilus (idéia)	V,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Som inteligivel, geralmente fala	1 min/niv(D)	Von desacr.	Não	1 pergaminho enrolado formando 1 cone		

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
BARDO NÍVEL 2	Acalmar Emoções	Acalma criaturas, anula efeitos de emoção	Encant	V,G,FD	1 A.P.	Médio 30m+3m/niv	6m raio	Conc 1rod/niv (D)	Vont anula	Sim	-
	Agilidade do Gato	O alvo recebe +4 Des durante 1 min/nível	Trans	V,G,M	1 A.P.	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	Pêlo de gato
	Alterar-se	Assume a forma de uma criatura semelhante	Trans	V,G	1 A.P.	Pessoal	Conjurador	10 min/niv	-	-	-
	Astúcia da Raposa	O alvo recebe +4 Int durante 1 min/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	pêlo/estrupe raposa
	Aterrorizar	Até 5 Dv de criaturas ficam em pânico (4,5 m de raio)	Necr	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat/3niv	1 rod/niv	Von parcial	Sim	Ped. de osso de morto-vivo
	Cativar	Cativa todos num raio de 30 m + 3 m/nível	Encant	V,G	1 rod	Médio 30m+3m/niv	Criaturas	Até 1 h	Von anula	Sim	-
	Cegueira / Surdez	Torna o alvo cego ou surdo	Necr	V	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat viva	Perm (D)	Fort anula	Sim	-
	Confundir Detecção	Engana adivinhações sobre um objeto ou criatura	Illus	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj (cubo 30 cm)	1 h/niv	Nenhum ou Von anula	Não	-
	Curar Ferimentos Moderados	Cura 2d8 +1/nível de dano (máx. +10)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Despedaçar	Vibrações sônicas cusam dano a objetos ou criaturas cristalinas	Evoc [sônica]	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Disper. 1,5m ou obj.sólido/criat. Cristalina	Inst	Texto	Sim	Pedacão de mica
	Detectar Pensamentos	Permite captar pensamentos superficiais	Adiv	V,G,F/FD	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 1 min/niv(D)	Von anula	Não	1 Peça de Cobre
	Escuridão	Cria 6 m de raio de escuridão sobrenatural	Evoc	V,M,FD	1 AP	Toque	Obj tocado	10 min/niv (D)	Nenhum	Não	pêlo de morcego + gota piche ou pedacão carvão
	Esplendor da Água	O alvo recebe +4 Car durante 1 min/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	Penas + esterco de água
	Explosão Sonora	Causa 1d8 de dano sônico ao alvo e pode atordoá-lo	Evoc [sonica]	V,G,F/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Disper. 3m raio	Inst	Fort parcial	Sim	1 instrum. Musical
	Fúria	Concede +2 For e Con, +1 em testes de resistência de Vontade e -2 CA	Encant	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat/3niv	Conc+1rod/niv (D)	Nenhum	Sim	-
	Heroísmo	Concede +2 nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias	Encant	V,G	1 AP	Toque	criat toc	10 min/niv	Von anula	Sim	-
	Idiomas	Fale qualquer idioma	Adiv	V,M,FD	1 AP	Toque	criat tocada	10 min/niv	Von anula	Não	estatueta argila de zigurate
	Imagem Menor	Como Imagem Silenciosa, mas com algum som	Illus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 4 cubos 3m+1 cubo 3m/niv (M)	Conc+2 rod	Von desacr.	Não	um pouco de lã
	Imobilizar Pessoas	Paralisa uma pessoa durante 1 rodada/nível	Encant	V,G,F/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat humanóide	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	pedacão metal peq. e reto
	Invisibilidade	O alvo fica invisível durante 1 min/nível, ou até atacar	Illus	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal/toque	Você / 1 criat. / 1 obj 50kg/niv	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	1 cílio envolvido em goma arábica
	Invocar Criaturas II	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Invocar Enxames	Invoca enxame de criaturas rastejantes ou voadoras	Conj (invoc)	V,G,M/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 enxame de morcegos, ratos ou aranhas	Conc + 2 rod	Nenhum	Não	1 trapo quadrado de pano velho
	Localizar Objeto	Sente a direção do objeto (específico ou típico)	Adiv	V,G,F/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Circunf. 120m+12m/niv	1 min/niv	Nenhum	Não	1 forquilha
	Mensageiro Animal	Envia um animal miúdo para um local específico	Encant	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 animal miúdo	1 dia/niv	Nenhum (texto)	Sim	1 pouco de comida que o animal goste
	Nublar	Os ataques tem 20% de chance de falhar	Illus	V	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	-
	Padrão Hipnótico	Fascina (2d4+nível) DV de criaturas	Illus	V (bbr), G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Dispersão 6m raio	Conc + 2 rod	Von anula	Sim	1 vareta incenso acesa ou bastão de cristal cheio de mat. Fosforescente
	Pasmar Monstro	Uma criatura viva (6 DV ou menos)perde a próxima ação	Encan.	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat viva 6DV ou menos	1 rod	Von anula	Sim	lã ou algo parecido
	Pirotecnia	Transforma fogo em luz forte ou fumaça	Trans	V,G,M	1 AP	Longo 120m+12m/niv	1 fonte de fogo (cubo 6m)	1d4+1 rod (texto)	Von anula	texto	1 fonte de fogo que se extingue imediatamente
	Poeira Ofuscante	Deixa criaturas cegas e destaca as invisíveis	Conj [criação]	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	criats+objs dispersão 3m raio	1 rod/niv	Von anula	Não	Mica em pó
	Reflexos	Cria cópias falsas de você (1d4 + 1/3 níveis, máx. 8)	Illus (idéia)	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv(D)	-	-	-
	Retardar Envenenamento	Impede que veneno cause dano ao alvo	Conj (cura)	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 hora/niv	Fort anula	Sim	-
	Silêncio	Anula todo o som num raio de 4,5 m	Illus (sensação)	V,G	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Emanação 6m raio	1 min/niv(D)	Von anula / Nenhum	Sim / Não	-
Sugestão	Força o alvo a seguir um curso de ação	Encant	V,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura viva	1 h/niv ou até completar	Von anula	Sim	língua de cobra + gota mel ou óleo adocicado	
Transe Animal	Fascina 2d6 DV de animais	Encant [sônica]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Animais ou bestas mágicas com INT 1 ou 2	Concentração	Von anula	Sim	-	
Vento Sussurrante	Envia uma mensagem curta a até 1,5 km/nível	Trans [ar]	V,G	1 AP	1,5 km/niv	Dispersão 3m raio	1h/niv ou até descarregar (destino alcançado)	Nenhum	Não	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
BARDO NÍVEL 3	Boa Esperança	Alvo recebe +2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícias e habilidades	Encant	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Clariaudiência / Clarividência	Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível	Adiv	V,G,FD	10 min	Longo 120m+12m/niv	Sensor mág	1 min/niv(D)	Nenhum	Não	Chifre pqe (ouvir) ou olho vidro (ver)
	Confusão	Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/ nível	Encant	V,G,M/FD		Médio 30m+3m/niv	Criats expl. 4,5m r	1rod/niv	Von anula	Sim	3 cascas de nozes
	Curar Ferimentos Graves	Cura 3d8 + 1/nível de dano (máx. +15)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Desespero Esmagador	Vítimas sofrem -2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícias e habilidade	Encant	V,G,M	1 AP	9 m	Explosão cone	1 min/niv	Von anula	Sim	1 frasco de lágrimas
	Deslocamento	Os ataques tem 50% de chance de falhar	Illus	V,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 rod/niv(D)	Von anula	Sim	Laço de pele de pant. Deloc.
	Dissipar Magia	Cancela magias e efeitos mágicos	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 conj/1criat/1obj/expl. 6m raio	Inst	Nenhum	Não	-
	Enfeitiçar Monstro	Obriga um monstro a acreditar que é seu aliado	Encant	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura viva	1 dia/niv	Von anula	Sim	-
	Escrita Ilusória	Somente o leitor designado pode entendê-la	Illus	V,G,M	1 min ou +	Toque	1 obj 5 kg máx.	1 dia/niv	Von anula	Sim	Tinta à base de chumbo (50PO)
	Esculpir Som	Cria novos sons ou altera os existentes	Trans	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj niv	1 h/niv (D)	Von anula	Sim	-
	Esfera de Invisibilidade	Torna todos dentro de uma área de 3 m invisíveis	Illus	V,G,M	1 AP	Pessoal ou toque	Emanação 3m raio	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	Cílio envolvido em goma arábica
	Falar com Animais	Você pode se comunicar com animais naturais	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	-
	Forma Gasosa	O alvo fica incorpóreo e pode voar lentamente	Trans	G,M/FD	1 AP	Toque	criat tocada	2 min/niv	Nenhum	Não	gaze + fumaça
	Imagem Maior	Como Imagem Silenciosa, mas com som, cheiro e temperatura	Illus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 4 cubos 3m+1 cubo 3m/niv (M)	Conc+3 rod	Von desacr.	Não	um pouco de lã
	Invocar Criaturas III	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Lentidão	1 alvo/nível pode realizar apenas 1 ação/rodada, -2 na CA, -2 nas jogadas de ataque	Trans	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv a 9m	1 rod/niv	Von anula	Sim	1 gota de melado
	Loquacidade	Você recebe +30 nos testes de Blefar, as mentiras podem escapar de discernimento mágico	Trans	G	1 AP	Pessoal	Você	10min/niv(D)	-	-	-
	Luz do Dia	Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante	Evoc [luz]	V,G	1 AP	Toque	Obj. tocado	10min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Medo	Os alvos dentro do cone fogem durante 1 rodada/nível	Necr	V,G,M	1 AP	9 metros	Explosão cone	1rod/niv (ou 1 rod - texto)	Von parcial	Sim	Coração de pombo ou pena branca
	Missão Menor	Comanda um alvo de 7 DV ou menos	Encant	V	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat.viva 7DV ou menos	1dia/niv ou até descarr. (D)	Von anula	Sim	-
	Montaria Fantasmagórica	Cria cavalo mágico que permanece durante 1 hora/nível	Conj [criação]	V,G	10 min	0 metro	1 criat semi-real similar a 1 cavalo	1h/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Página Secreta	Altera uma página para esconder seu conteúdo verdadeiro	Trans	V,G,M	10 min	Toque	Página tocada 90cm ²	Permanente	Nenhum	Não	Pó de escamas de arenque e essência de fogo-fátuo
	Pequeno Refúgio de Leomund	Cria um abrigo para 10 criaturas	Evoc [energia]	V,G,M	1 AP	6 m	esfera 6m raio	2 h/niv(D)	Nenhum	Não	Uma conta de cristal que se quebra ao término da magia
	Piscar	Você desaparece e reaparece aleatoriamente durante 1 rodada/nível	Trans	V,G	1 AP	Pessoal	Conjurador	1 rod/niv	-	-	-
	Remover Maldição	Liberta objeto ou pessoa de maldição	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criatura/item Tocado	Inst	Von anula	Sim	-
	Selo da Serpente Sépia	Cria símbolo no texto que imobilizará o leitor	Conj (criação) [energia]	V,G,M	10 minutos	Toque	1 livro ou trabalho escrito tocado	Perm. Ou até descarreg.; até liberar ou 1d4 dias + 1dia/nivel	Ref anula	Não	500 PO de âmbar em pó, 1 escama de serpente, punhado esporos cogumelo
Sono Profundo	Coloca 10 Dv de criaturas para dormir	Encant	V,G,M	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	explosão 3m raio	1 minuto/niv	Von anula	Sim	1 pouco areia fina, pétalas de rosa ou 1 grilo vivo	
Velocidade	1 criatura/nível se move com mais rapidez, +1 no ataque, CA e testes de resistência de Reflexos	Trans	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv a 9m	1 rod/niv	Fort anula	Sim	1 corte de raiz de alcaçuz	
Ver o Invisível	Revela criaturas ou objetos invisíveis	Adiv	V,G,M	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv(D)	-	-	1 punhado de talco + pó de prata	
Vidência	Espia alguém à distância	Adiv (videncia)	V,G,M,FD,F	1 hora	Texto	Sensor mágico	1 min/niv	Von anula	Sim	Texto	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
BARDO NÍVEL 4	Cancelar Encantamento	Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação	Abjur	V,G	1 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 crit/niv	Inst	Texto	Não	-
	Conjuração de Sombras	Imita conjurações abaixo de 4º nível, mas apenas 20% reais	Ilus	V,G	1 AP	Texto	Texto	Texto	Von desacr	Sim	-
	Curar Ferimentos Críticos	Cura 4d8 +1/nível de dano (máx. +20)	Conj [cura]	V,G,M,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Detectar Vidência	Alerta o conjurador sobre espionagem mágica	Adiv	V,G,M	1 AP	12 m	Eman. 12m raio	24 h	Nenhum	Não	Pedação de espelho+cone de latão em miniatura
	Dominar Pessoa	Controla humanoíde por telepatia	Encan	V,G	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 humanoíde	1 dia/niv	Von anula	Sim	-
	Falar com Plantas	Você pode falar com plantas e criaturas do tipo planta	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	-
	Grito	Deixa todos no cone surdos e causa 5d6 de dano sônico	Evoc [sonico]	V	1 AP	9 m	explos. Em cone	inst	texto	Sim	-
	Imobilizar Monstro	Como Imobilizar pessoa, mas com qualquer criatura	Encant	V,G,M,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat viva	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	barra/bastão rígido de metal (prego 4,5cm)
	Invisibilidade Maior	Como invisibilidade, mas o alvo pode atacar e continuar invisível	Ilus	V,G	1 AP	Pessoal ou toque	Você ou 1 criatura	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	-
	Invocar Criaturas IV	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Lendas e Histórias	Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto	Adiv	V,G,M,F	texto	Pessoal	Você	texto	-	-	Incenso (250 PO) + retângulo de 4 tiras de marfim (50 PO cada)
	Localizar Criatura	Indica a direção de uma criatura familiar	Adiv	V,G,M	1 AP	Longo 120m+12m/niv	1 criat.conhec/familiar	10 min/niv	Nenhum	Não	pêlo de cão de caça
	Modificar Memória	Muda 5 minutos de memórias do alvo	Encant	V,G	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 critat. Viva	Permanente	Von anula	Sim	-
	Movimentação Livre	O alvo se move normalmente apesar de impedimentos	Abjur	V,G,M,FD	1 AP	peessoal/toque	Você/criat.tocada	10 min/niv	Von anula	Sim	Faixa de couro amarrada no braço ou perna
	Neutralizar Venenos	Desentoxica veneno em um personagem	Conj (cura)	V,G,M,FD	1 AP	Toque	Criat. Ou obj toc. (30cm³/niv)	10 min/niv	Von anula	Sim	1 pedaço de carvão
	Padrão Prismático	Luz fascina 24 DV de criaturas	Ilus	V (bbr), G,M,F	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Dispersão 6m raio	Conc + 1rod/niv(D)	Von anula	Sim	1 pedaço de fosfato + 1 prisma de cristal
	Porta Dimensional	Teletransporta você a uma curta distância	Trans [teletransp]	V	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Conjur. + objs + criats tocadas voluntariamente	Inst	Nenhum/Von anula (obj)	Não/Sim (obj)	-
	Refúgio Seguro de Leomund	Cria uma cabana resistente	Conj (criação)	V,G,M,F	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Estrutura de 6m2	2h/niv(D)	Nenhum	Não	quadrado de pedra, cal, areia, gotas de água e lascas de madeira (para servo invisível) + fio de prata e sininho (para magia alarme)
Repelir Insetos	Insetos se mantêm a 3 m de distância	Abjur	V,G,FD	1 AP	3m	Emanação 3m raio	10 min/niv(D)	Texto	Sim	-	
Terreno Ilusório	Faz um tipo de terreno parecer outro (de campo para floresta, etc.)	Ilus (sensação)	V,G,M	10 minutos	Longo 120m+12m/niv	cubo 9m/niv (M)	2 h/niv (D)	Von desacred	Não	1 pedra + 1galho + 1 pedaço verde de 1 planta	
Zona de Silêncio	Impede os intrometidos de ouvirem uma conversa	Ilus (sens)	V,G	1 rod	Pessoal	Você - emanção 1,5m raio	1h/niv(D)	-	-	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
BARDO NÍVEL 5	Andar nas Sombras	Entre nas sombras para viajar rapidamente	Ilus	V,G	1 AP	Toque	1 criat/niv	1 h/niv (D)	Von anula	Sim	-
	Canção da Discórdia	Obriga as vítimas a se atacarem	Encant	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Disp 6m raio	1 rod/niv	Von anula	Sim	-
	Curar Ferimentos Leves em Massa	Cura 1d8+1/nível PV de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von metade	Sim	-
	Despistar	Deixa o conjurador invisível e cria uma cópia ilusória	Ilus	G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Você/duplicata ilus.	1 rod/niv (D), conc+3 rod	Nenhum/Von desacredita	Não	-
	Dissipar Magia Maior	Como dissipar magia, mas com bônus de +20 para o teste	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 conj/1criat/1obj/expl. 6m raio	Inst	Nenhum	Não	-
	Evocação de Sombras	Imita evocação menor que 5º nível, mas apenas 20% real	Ilus [sombra]	V,G	1 AP	texto	texto	texto	Von desacr.	Sim	-
	Heróismo Maior	Concede +4 nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias, imunidade a medo; PV temporários	Encant	V,G	1 AP	Toque	criat toc	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Imagem Persistente	Como Imagem Maior, mas não é necessário concentração	Ilus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 4 cubos 3m+1 cubo 3m/niv (M)	1 min/niv(D)	Von desacr.	Não	um pouco de lã + grãos areia
	Invocar Criaturas V	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Miragem Arcana	Como Terreno Ilusório, mas com estruturas	Ilus	V,G	1 AP	Longo 120m+12m/niv	cubo 6m/niv (M)	Conc + 1h/niv(D)	Von desacr.	Não	-
	Névoa Mental	Os alvos na névoa recebem -10 na Sab e testes de Vontade	Encant	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Disp 6m raio	30 min + 2d6 rod (texto)	Von anula	Sim	-
	Pesadelo	Envia visão que causa 1d10 de dano e fadiga	Ilus	V,G	10 min	Ilimitado	1 criat viva	Inst	Von anula	Sim	-
	Similaridade	Muda a aparência de 1 pessoa/2 níveis	Ilus (sensação)	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/2niv	12 horas(D)	Von anula ou desacred.	Sim / não	-
	Sonho	Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo	Ilus	V,G	1 minuto	Ilimitado	1 criatura viva tocada	texto	Nenhum	Sim	-
	Sugestão em Massa	Como Sugestão, mas afeta 1 alvo/nível	Encant	V,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat/niv	1 h/niv ou até completar	Von anula	Sim	língua de cobra + gota mel ou óleo adoçado
Visão Falsa	Engana uma observação usando ilusões	Ilus (sens)	V,G,M	1 AP	Toque	Emanação 12m raio	1 h/niv(D)	Nenhum	Não	Pó de jade (250PO) atrado no ar durante a conjuração	
BARDO NÍVEL 6	Agilidade do Gato em Massa	Como Agilidade do Gato, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	Pêlo de gato
	Analisar Encantamento	Revela aspectos mágicos do alvo	Adiv	V,G,F	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 obj,criat/niv	1 rod/niv (D)	Nenhum/Von anula	Não	Lente rubi/safira armaç. Ouro (1500PO)
	Animar Objetos	Objetos atacam seus inimigos	Trans	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 obj/niv	1 rod/niv	Nenhum	Não	-
	Astúcia da Raposa em Massa	Como Astúcia da Raposa, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	pêlo/estrupe raposa
	Ataque Visual	Amedronta, adoenta e letargia um alvo	Necr [Mal]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat viva	1 rod/3niv	Fort anula	Sim	-
	Banquete de Heróis	Produz comida para 1 criatura/nível e concede bônus de combate	Conj	V,G,FD	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Banquete 1 criat/niv	1h + 12h	Nenhum	Não	-
	Curar Ferimentos Moderados em Massa	Cura 2d8+1 /nível PV de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von metade	Sim	-
	Dança Irresistível de Otto	Obriga o alvo a dançar	Encan	V	1 AP	Toque	Criatura tocada	1d4+1 rod	Nenhum	Sim	-
	Encontrar o Caminho	Mostra o caminho mais direto até um local	Adiv	V,G,F	3 rod	Pessoal/toque	Você/criat. Tocada	10 min/niv	Nenhum/Von	Não/Sim	Contas da Advinhação
	Enfeitiçar Monstro em Massa	Como Enfeitiçar Monstro, mas afeta todos num raio de 9m	Encant	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1/+ criat a 9m de si	1 dia/niv	Von anula	Sim	-
	Esplendor da Águia em Massa	Como Esplendor da Águia, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	Penas + esterco de águia
	Grito Maior	Brado devastador causa 10d6 de dano sônico; atordoa criaturas, danifica objetos	Evoc [sonico]	V,G,F	1 AP	18 m	explos. Em cone	inst	texto	Sim	chifre metal/marfim
	Imagem Permanente	Inclui visão, som e cheiro	Ilus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 1 cubo 6m+1 cubo 3m/niv (M)	Permanente	Von desacr.	Não	um pouco de lã + jade 100 PO
	Imagem Programada	Como Imagem Maior, mas disparada por um evento	Ilus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 1 cubo 6m+1 cubo 3m/niv (M)	Perm.até gatilho, então 1 rod/niv	Von desacr.	Não	um pouco de lã+ jade 25 PO
	Invocar Criaturas VI	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Projetar Imagem	Cópia ilusória que pode conversar e lançar magias	Ilus [sombra]	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 duplicata de sombra	1 rod/niv(D)	Von desacr.	Não	pequena réplica do conjurador de 5 PO
	Tarefa / Missão	Como Missão Menor, mas afeta qualquer criatura	Encant	V	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura viva	1 dia/niv ou até descarregar (D)	Nenhum	Sim	-
Véu	Muda a aparência de um grupo de criaturas	Ilus (sens)	V,G	1 AP	Longo 120m+12m/niv	1 ou mais criats a 9m	Conc + 1h/niv(D)	Von anula	Sim	-	
Vibração Sônica	Causa 2d10 dano/rodada contra uma estrutura plana	Evoc [sonico]	V,G,F	10 min	toque	1 estrutura plana	1 rod/niv	Nenhum	Sim	1 forquilha ajustável	
Vidência Maior	Como Vidência, só que mais rápido e com duração maior	Adiv (videncia)	V,G	1 AP	Texto	Sensor mágico	1h/niv	Von anula	Sim	Texto	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
CLÉRIGO NÍVEL 0 (PRECES)	Consertar	Faz pequenos reparos em um objeto	Trans	V,G	1 AP	3m	Obj. até 500g	Inst	Von anula	Sim	-
	Criar Água	Cria 8 litros/nível de água pura	Conj	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	8 litros/niv	Inst	Nenhum	Não	-
	Curar Ferimentos Mínimos	Cura 1 ponto de dano	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von anula	Sim	-
	Detectar Magia	Detecta magias e itens mágicos a menos de 18m	Univ	V,G	1 A.P.	18m	Cone	Conc. 1min/niv (D)	Nenhum	Não	-
	Detectar Venenos	Detecta veneno em uma criatura ou objeto	Adiv	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj/cubo 1,5m	Inst	Nenhum	Não	-
	Infligir Ferimentos Mínimos	Ataque de toque, 1 ponto de dano	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criat. Tocada	Inst	Von 1/2	Sim	-
	Ler Magias	Decifra pergaminhos ou grímórios	Adiv	V,G,F	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	Cristal transp/prisma
	Luz	Um objeto brilha como uma tocha	Evoc [luz]	V,M/FD	1 AP	Toque	Obj. tocado	10min/niv(D)	Nenhum	Não	1 vaga-lume/musgo fosfor.
	Orientação	+1 para jogada ou teste	Adiv	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min / até descarregar	Von anula	Sim	-
	Purificar Alimentos	Purifica um cubo de 30 cm/nível de comida ou água	Trans	V,G	1 AP	3m	30 cm3/niv de alimentos contaminados	Inst	Von anula	Sim	-
Resistência	Alvo recebe +1 para testes de resistência	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 minuto	Von anula	Sim	1 capa miniatura	
Virtude	Alvo ganha 1 ponto de vida temporário	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 minuto	Fort anula	Sim	-	
CLÉRIGO NÍVEL 1	Abençoar Água	Cria água benta	Trans [bem]	V,G,M	1 min	Toque	Frasco água tocado	Inst	Von anula	Sim	2,5 kg pó prata (25PO)
	Amaldiçoar Água	Cria água profana	Necr [Mal]	V,G,M	1 min	Toque	Frasco água tocado	Inst	Von anula	Sim	2,5 kg pó prata (25PO)
	Arma Mágica	Uma arma recebe +1 de bônus	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Arma tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Auxílio Divino	Você recebe +1 de bônus/3 níveis para ataques e dano	Evoc	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Você	1 min	-	-	-
	Bênção	Aliados recebem +1 para ataques e testes contra medo	Encant	V,G,FD	1 AP	15 m	aliados expl. 15m	1 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Causar Medo	Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat 5DV	1d4 rod ou 1rod	Von parcial	Sim	-
	Comando	Um alvo obedece a uma palavra de comando durante 1 rodada	Encant	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat viva	1 rod	Von anula	Sim	-
	Compreender Idiomas	Entenda todas as línguas faladas e escritas	Adiv	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	Pitada fuligem+grãos sal
	Curar Ferimentos Leves	Cura 1d8+1/nível de dano (máximo +5)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Desespero	um alvo recebe -2 para ataques, dano e testes	Necr [medo]	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat. Viva	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Detector Caos / Mal / Bem / Ordem	Revela criaturas, magias ou objetos da tendência escolhida	Adiv	V,G,FD	1 AP	10 m	Emanação em cone	Conc 10min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Detector Mortos-Vivos	Revela mortos-vivos a menos de 18m	Adiv	V,G,M/FD	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 1min/niv(D)	Nenhum	Não	Um pouco de terra de túmulo
	Escudo da Fé	Aura concede +2 ou mais de bônus de deflexão	Abjur	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	Pqe. Pergaminho com texto sagrado
	Escudo Entrópico	Ataques à distância contra você possuem 20% de chance de falha	Abjur	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	-
	Infligir Ferimentos Leves	Ataque de toque, 1d8+1/nível de dano (máx. +5)	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criat. Tocada	Inst	Von 1/2	Sim	-
	Invisibilidade Contra Mortos-Vivos	Mortos-vivos não podem perceber 1 alvo/nível	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	1 criat toc/niv	10 min/niv(D)	Von anula	Sim	-
	Invocar Criaturas I	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Maldição Menor	Inimigos recebem -1 para ataques e em testes contra medo	Encant	V,G,FD	1 AP	15m	todos inimigos a menos de 15m	1min/niv	Von anula	Sim	-
	Névoa Obscurecente	Névoa espessa envolve o conjurador	Conj (criação)	V,G	1 AP	6m	Disp. 6m raio 6m alt	1 min/niv	Nenhum	Não	-
	Pedra Encantada	Três pedras recebem +1 para ataques e causam 1d6+1 de dano	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	até 3 pedras tocadas	30 min ou até ser dissipada	Von anula	Sim	-
Proteção Contra Caos / Mal / Bem / Ordem	+2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extra-planares	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	pó de prata para traçar círculo 90cm diâmetro em volta da criatura protegida	
Remover Medo	Anula ou concede +4 nos testes contra medo, 1 alvo/4 níveis	Abjur	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat. +1 a cada 4 niv.	10 min	Von anula	Sim	-	
Santuário	Os oponentes não podem atacar o conjurador e vice-versa	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura Tocada	1 rod/niv	Von anula	Não	-	
Suportar Elementos	Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	24 horas	Von anula	Sim	-	
Visão da Morte	Detecta a situação de criaturas a menos de 9 m	Necr	V,G	1 AP	9m	Emanação em cone	10 min/niv	Nenhum	Não	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
CLÉRIGO NÍVEL 2	Acalmar Emoções	Acalma criaturas, anula efeitos de emoção	Encant	V,G,FD	1 A.P.	Médio 30m+3m/niv	6m raio	Conc 1rod/niv (D)	Vont anula	Sim	-
	Ajuda	+1 para ataques e testes de resistência contra medo, 1d8+1/nível pontos de vida temporários (máx. +10)	Encant	V,G,FD	1 A.P.	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Arma Espiritual	Arma mágica ataca sozinha	Evoc	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	arma mág. Energia	1 rod/niv	Nenhum	Sim	-
	Augúrio	Descobre se uma ação será boa ou má	Adiv	V,G,M,F	1 min	Pessoal	Você	Inst	-	-	Incenso (25PO) + varetas/ossos (25PO)
	Cativar	Cativa todos num raio de 30 m + 3 m/nível	Encant	V,G	1 rod	Médio 30m+3m/niv	Criaturas	Até 1 h	Von anula	Sim	-
	Condição	Monitora a condição e posição de aliados	Adiv	V,G	1 AP	Toque	1 criat/3 niv	1 h/niv	Von anula	Sim	-
	Consagrar	Enche uma área com energia positiva, enfraquecendo mortos-vivos	Evoc [bem]	V,G,M,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Eman 6m raio	2 h/niv	Nenhum	Não	Frasco água benta + 2,5kg pó prata (25 PO)
	Curar Ferimentos Moderados	Cura 2d8 +1/nível de dano (máx. +10)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	punhado sal+1 PC/olho do corpo
	Descanso Tranquilo	Preserva um corpo	Necr	V,G,M,FD	1 AP	Toque	Corpo tocado	1 dia/niv	Von anula	Sim	-
	Despedaçar	Vibrações sônicas cusam dano a objetos ou criaturas cristalinas	Evoc [sônica]	V,G,M,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Disper. 1,5m ou obj.sólido/criat. Cristalina	Inst	Texto	Sim	Pedaco de mica
	Dissimular Tendência	Esconde uma tendência durante 24h	Abjur	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj	24 h	Von anula	Sim	-
	Drenar Força Vital	Mata uma criatura ferida. Você ganha 1d8 PV temporários, +2 For e +1 nível de conjurador	Necr [morte mal]	V,G	1 AP	Toque	Criatura viva tocada	Inst/ 10min/DV	Von anula	Sim	-
	Encontrar Armadilhas	Descobre armadilhas como um ladino	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	-
	Escuridão	Cria 6 m de raio de escuridão sobrenatural	Evoc	V,M,FD	1 AP	Toque	Obj tocado	10 min/niv (D)	Nenhum	Não	pêlo de morcego + gota piche ou pedaco carvão
	Esplendor da Água	O alvo recebe +4 Car durante 1 min/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	Penas + esterco de águia
	Explosão Sonora	Causa 1d8 de dano sônico ao alvo e pode atordoá-lo	Evoc [sonica]	V,G,F,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Disper. 3m raio	Inst	Fort parcial	Sim	1 instrum. Musical
	Força do Touro	Alvo recebe +4 For durante 1 min/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Toque	criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	pele/esterco de touro
	Imobilizar Pessoas	Paralisa uma pessoa durante 1 rodada/nível	Encant	V,G,F,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat humanóide	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	pedaco metal peq. e reto
	Infligir Ferimentos Moderados	Ataque de toque, 2d8+1/nível de dano (máx. +10)	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criat. Tocada	Inst	Von 1/2	Sim	-
	Invocar Criaturas II	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Profanar	Enche uma área com energia negativa, fortalecendo mortos-vivos	Evoc [mal]	V,G,M,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Emanação 6m raio	2 horas/niv	Nenhum	Não	água profana + pó de prata (2,5kg=25PO)
	Proteger Outro	Você sofre metade do dano dirigido ao alvo	Abjur	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 hora/niv	Von anula	Sim	1 par de anéis de platina (50 PO) p/ conjur. e protegido
	Remover Paralisia	Liberta uma ou mais criaturas de Paralisia ou Lentidão	Conjur (cura)	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	até 4 criaturas	Inst	Von anula	Sim	-
	Resistência a Elementos	Ignora 10 pontos dano/ataque de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	10 min/niv	Fort anula	Sim	-
	Restauração Menor	Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade	Conj (cura)	V,G	3 rodadas	Toque	Criatura Tocada	Inst	Von anula	Sim	-
	Retardar Envenenamento	Impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível	Conj (cura)	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 hora/niv	Fort anula	Sim	-
	Sabedoria da Coruja	Alvo recebe +4 Sab durante 1 min/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	penas ou entranhas de coruja
	Silêncio	Anula todo o som num raio de 4,5 m	Ilus (sensação)	V,G	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Emanação 6m raio	1 min/niv(D)	Von anula / Nenhum	Sim / Não	-
Tendência em Arma	Arma de torna sagrada, profana, axiomática ou anárquica	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Arma tocada / 50 projéteis (todos se tocando)	1 min/niv	Von anula	Sim	-	
Tornar Inteiro	Repara um objeto	Trans	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 obj até 30cm3/niv	Inst	Von anula	Sim	-	
Vigor do Urso	Alvo recebe +4 Con durante 1 min./nível	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-	
Zona da Verdade	Os alvos na área não podem mentir	Encant	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Emanação 6m raio	1 min/niv	Von anula	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
CLÉRIGO NÍVEL 3	Caminhar na Água	O alvo caminha sobre a água como se ela fosse sólida	Trans[água]	V,G,FD	1 AP	Toque	1 criat/niv	10 min/niv	Von anula	Sim	-
	Cegueira / Surdez	Torna o alvo cego ou surdo	Necr	V	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat viva	Perm (D)	Fort anula	Sim	-
	Chama Contínua	Cria fogo ilusório	Evoc [Luz]	V,G,M	1 AP	Toque	Obj tocado	Perm	Nenhum	Não	Pó rubi (50 PO)
	Círculo Mágico contra o Caos / Mal / Bem / Ordem	Como as magias de Proteção, mas com 3m de raio e 10 min/nível	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Eman 3m r	10 min/niv	Von anula	Não	Pó prata circ. 90cm
	Criar Alimentos	Alimenta 3 humanos (ou 1 cavalo)/nível	Conj	V,G	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Comida/água p/ 3 humanos ou 1 cavalo /niv	24 h	Nenhum	Não	-
	Criar Mortos-Vivos Menor	Cria zumbis e esqueletos	Necr [mal]	V,G,M	1 AP	Toque	Corpos tocados	Inst	Nenhum	Não	Ônix Negro (25 PO/DV) no olho ou boca do corpo
	Curar Ferimentos Graves	Cura 3d8 + 1/nível de dano (máx. +15)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Dissipar Magia	Cancela magias e efeitos mágicos	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 conj/1criat/1obj/expl. 6m raio	Inst	Nenhum	Não	-
	Escuridão Profunda	Objeto cria escuridão absoluta num raio de 18 m	Evoc	V,M,FD	1 AP	Toque	Obj tocado	1 dia/niv (D)	Nenhum	Não	pêlo de morcego + gota piche ou pedaço carvão
	Falar com os Mortos	Corpo responde a 1 pergunta/2 níveis	Necr [dep. Idioma]	V,G,FD	10 min	3 m	1 criat morta	1 min/niv	Von anula	Não	-
	Infligir Ferimentos Graves	Ataque de toque, 3d8+1/nível de dano (máx. +15)	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criat. Tocada	Inst	Von 1/2	Sim	-
	Invocar Criaturas III	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Localizar Objeto	Sente a direção do objeto (específico ou típico)	Adiv	V,G,F/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Circunf.120m+12m/niv	1 min/niv	Nenhum	Não	1 forquilha
	Luz Cegante	Raio causa 1d8 de dano/2 níveis ou mais contra mortos vivos	Evoc	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Raio	Inst	Nenhum	Sim	-
	Luz do Dia	Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante	Evoc [luz]	V,G	1 AP	Toque	Obj. tocado	10min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Mão Opífera	Mão fantasmagórica guia uma pessoa até você	Evoc	V,G,FD	1 AP	7,5 km	Mão fantasmagórica	1 h/niv	Nenhum	Não	-
	Mesclar-se às Rochas	Você e seu equipamento se unem às rochas	Trans [terra]	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	-
	Moldar Rochas	Molda em pedra qualquer forma	Trans [terra]	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Pedaço madeira tocado até 30cm³+30cm³/niv	Inst	Nenhum	Não	Argila moldada na forma desejada e encostada na rocha qdo o comp. Verbal é dito
	Muralha de Vento	Desvia disparos, criaturas pequenas e gases	Evoc [ar]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	3m/niv compr 1,5m alt (M)	1 rod/niv	Nenhum	Sim	1 cata-vento + 1 pena de pássaro exótico
	Obscurecer Objeto	Protege um objeto contra adivinhações		V,G,M/FD	1 AP	Toque	1 obj tocado 50kg/niv	8 horas (D)	Von anula	Sim	pedaço pele de camaleão
	Oração	Aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos recebem -1	Encant	V,G,FD	1 AP	12 m	Explosão 12m raio	1 rod/niv	Nenhum	Sim	-
	Praga	Infecta um alvo com a doença escolhida	Necr [mal]	V,G	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	Proteção Contra Elementos	Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura Tocada	10 min/niv ou até descarregar	Fort anula	Sim	-
	Purgar Invisibilidade	Dissipa Invisibilidade em uma área de 1,5 m/nível	Evoc	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv(D)	-	-	-
	Remover Cegueira / Surdez	Cura condições normais ou mágicas	Conj (cura)	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	Remover Doenças	Cura todas as doenças que afetam o alvo	Conj (cura)	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	Remover Maldição	Liberta objeto ou pessoa de maldição	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criatura/item Tocado	Inst	Von anula	Sim	-
	Respirar na Água	Os alvos podem respirar sob a água	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criaturas vivas tocadas	2h/niv (dividida pelas criaturas tocadas)	Von anula	Sim	1 pedaço de bambu ou palha
	Rogar Maldição	-6 numa habilidade; -4 nos ataques e testes; ou 50% de chance de perder cada ação	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Permanente	Von anula	Sim	-
	Roupa Encantada	Armadura ou escudo recebe bônus de melhoria de +1/4 níveis	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Armadura / escudo tocado	1 hora/niv	Von anula	Sim	-
Símbolo de Proteção	Incrição fere os intrusos	Abjur	V,G,M	10 minutos	Toque	Obj tocados até 1,5m2/niv	Perm. até descarregar (D)	Texto	Não / sim	símbolo traçado com incenso + pó de diamante (200 PO) sobre ele	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
CLÉRIGO NÍVEL 4	Adivinhação	oferece conselhos úteis sobre as ações propostas	Adiv	V,G,M	10 min	Pessoal	Você	Inst	-	-	Incenso/ofereidas (25 PO)
	Aliado Extra-Planar Menor	Negocia serviços com um ser extra-planar de 6 DV	Conj	V,G,FD,XP	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 elem. 6DV	Inst	Nenhum	Não	100 XP
	Âncora Dimensional	Impede movimento extra dimensional	Abjur	V,G	1 A.P.	Médio 30m+3m/niv	Raio	1 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Andar no Ar	O alvo caminha no ar como se ele fosse sólido (num ângulo de 45°)	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat tocada	10 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Arma Mágica Maior	+1 de bônus/4 níveis (máx. +5)	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 arma/50proj	1h/niv	Von anula	Sim	Pó cal+carbono
	Controlar a Água	Aumenta ou abaixa a água	Trans [água]	V,G,M/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	3m/niv x 3m/niv x 0,6m/niv	10 min/niv	Nenhum	Não	Um pouco de água (aumentar) ou pó (reduzir)
	Curar Ferimentos Críticos	Cura 4d8 +1/nível de dano (máx. +20)	Conj [cura]	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Discernir Mentiras	Revela mentiras deliberadas	Adiv	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Conc 1rod/niv	Von anula	Não	-
	Envenenamento	Toque causa 1d10 de dano de Con, que se repete após 1 min	Necr	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat viva tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	Enviar Mensagem	Entrega uma mensagem curta em qualquer lugar, instantaneamente	Evoc	V,G,M/FD	10 min	Texto	1 criatura	1 rod	Nenhum	Não	Pedaço de fio de cobre
	Expulsão	Força uma criatura a retornar para o seu plano nativo	Abjur	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat. extra-planar	Inst.	Von anula	Sim	-
	Idiomas	Fale qualquer idioma	Adiv	V,M/FD	1 AP	Toque	criat tocada	10 min/niv	Von anula	Não	estatueta argila de zigurate
	Imunidade à Magia	O alvo fica imune a 1 magia/4 níveis	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	criat. Tocada	10 min/niv	Von anula	Sim	-
	Infligir Ferimentos Críticos	Toque, 4d8+1/nível de dano (máx. +20)	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criat. Tocada	Inst	Von 1/2	Sim	-
	Inseto Gigante	Transforma centopéias, escorpiões ou aranhas comuns em insetos gigantes	Trans	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	até 3 insetos	1 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Invocar Criaturas IV	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Movimentação Livre	O alvo se move normalmente apesar de impedimentos	Abjur	V,G,M,FD	1 AP	peçoal/toque	Você/criat.tocada	10 min/niv	Von anula	Sim	Faixa de couro amarrada no braço ou perna
	Neutralizar Venenos	Desintoxica veneno em um personagem	Conj (cura)	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criat. Ou obj toc. (30cm³/niv)	10 min/niv	Von anula	Sim	1 pedaço de carvão
	Poder Divino	Você recebe bônus de ataque, +6 For e 1 PV/nível	Evoc	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Conjurador	1 rod/niv	-	-	-
	Proteção Contra a Morte	Fornecer imunidade a magias e efeitos de morte	Necr	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-
Repelir Insetos	Insetos se mantêm a 3 m de distância	Abjur	V,G,FD	1 AP	3m	Emanação 3m raio	10 min/niv(D)	Texto	Sim	-	
Restauração	Recupera níveis negativos e valores de habilidade	Conj (cura)	V,G,M	3 rodadas	Toque	Criatura Tocada	Inst	Von anula	Sim	Pó de diamante 100 PO jogado sobre o alvo	
Transferência de Poder Divino	Transfere magias para o alvo	Evoc	V,G,FD	10 min	Toque	Criatura tocada	Permanente até descarregar (D)	Fort anula	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO	
CLÉRIGO NÍVEL 5	Arma do Rompimento	Arma de corpo a corpo destrói mortos-vivos	Trans	V,G	1 AP	Toque	1 arma CaC	1 rod/niv	Von anula	Sim	-	
	Cancelar Encantamento	Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação	Abjur	V,G	1 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 crit/niv	Inst	Texto	Não	-	
	Coluna de Chamas	Destrói inimigos através de fogo divino (1d6/nível)	Evoc [fogo]	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Cilindro 3m r 12m alt	Inst	Ref 1/2	Sim	-	
	Comando Maior	Como Comando, mas afeta 1 alvo/nível	Encant	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 rod/niv	Von anula	Sim	-	
	Comunhão	Divindade responde 1 pergunta/nível (sim ou não)	Adiv	V,G,M,FD,XP	10 min	Pessoal	Você	1 rod/niv	-	-	-	água benta ou profana + incenso + 100XP
	Conspurar	Profana um local	Evoc [mal]	V,G,M	24 h	Toque	Eman 12 m raio	Inst	Texto	Texto	-	Ervas+óleo+incenso (1.000PO+1.000PO/niv magia)
	Curar Ferimentos Leves em Massa	Cura 1d8+1/nível PV de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von metade	Sim	-	-
	Dissipar Caos / Mal / Bem / Ordem	+4 de bônus contra ataques	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Conj+1 extrapl. Conj.+1magia em obj/criat	1 rod/niv	Texto	Texto	-	-
	Força dos Justos	Seu tamanho aumenta e você recebe bônus de combate	Trans	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Você	1 rod/niv	-	-	-	-
	Infligir Ferimentos Leves em Massa	Causa 1d8+1/nível de dano contra diversas criaturas	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von 1/2	Sim	-	-
	Invocar Criaturas V	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Marca da Justiça	Designa ação que causará uma maldição sobre o alvo	Necr	V,G,FD	10 min	Toque	Criatura tocada	Perm (texto)	Nenhum	Sim	-	-
	Matar	Ataque de toque que mata um alvo	Necr [morte]	V,G	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	Inst	Fort parcial	Sim	-	-
	Muralha de Pedra	Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada	Conjur [terra]	V,G,M,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	quadrado 1,5m/niv(M)	Inst	Texto	Não	-	pequeno bloco de granito
	Penitência	Remove a culpa dos pecados do alvo	Abjur	V,G,M,F,FD, XP	1 hora	Toque	Criatura tocada	Inst	Nenhum	Sim	-	Incenso + Símbolo sagrado + instrumento de oração (terço ou livro) de 500 PO + 500 XP
	Praça de Insetos	Enxame de insetos ataca criaturas	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Longo 120m+12m/niv	1 enxame/3niveis	1 min/niv	Nenhum	Não	-	-
	Resistência à Magia	O alvo recebe 12 +1/nível de RM	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-	-
	Reviver os Mortos	Restaura a vida de um alvo que morreu a menos de 1 dia/nível	Conj (cura)	V,G,M,FD,XP	1 minuto	Toque	Criatura morta tocada	Inst	Nenhum	Sim	-	Diamantes (5.000 PO)
	Santificar	Santifica um local	Evoc [bem]	V,G,M,FD,XP	24 horas	Toque	12m emanando do pto. Tocado	Inst	Texto	Texto	-	Ervas + óleo + incenso (1000 PO + 1000 PO/niv magia)
	Símbolo da Dor	Runa ativada causa dor às criaturas próximas	Necr [mal]	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Fort anula	Sim	-	Mercurío, fósforo, pó de opala negra e diamante (1000PO)
Símbolo do Sono	Runa ativada coloca as criaturas próximas para dormir	Encant	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Von anula	Sim	-	Mercurío, fósforo, pó de opala negra e diamante (1000PO)	
Viagem Planar	Até 8 alvos viajam para outro plano	Conj (teletransp)	V,G,F	1 AP	Toque	Criat tocada ou até 8 criats volunt. de mãos dadas	Inst	Von anula	Sim	-	bastão de metal em forma de forquilha (texto)	
Vidência	Espia alguém à distância	Adiv (videncia)	V,G,M,FD,F	1 hora	Texto	Sensor mágico	1 min/niv	Von anula	Sim	-	Texto	
Visão da Verdade	Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira	Adiv	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-	1 unguento para os olhos (250PO) feito de pó de cogumelo, açafraão e gordura	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
CLÉRIGO NÍVEL 6	Aliado Extra-Planar	Como Aliado Extra-Planar Menor, mas até 12 DV	Conj	V,G,FD,XP	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 elem 12DV	Inst	Nenhum	Não	250 XP
	Animar Objetos	Objetos atacam seus inimigos	Trans	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 obj/niv	1 rod/niv	Nenhum	Não	-
	Banimento	Expulsa 2 DV/nível de criaturas extraplanares	Abjur	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Extra-plan a 9m	Inst	Von anula	Sim	item odiado pelo alvo
	Banquete de Heróis	Produz comida para 1 criatura/nível e concede bônus de combate	Conj	V,G,FD	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Banquete 1 criat/niv	1h + 12h	Nenhum	Não	-
	Barreira de Lâminas	Muralha de lâminas causa 1d6/nível de dano	Evoc	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	6m/niv ou 1,5m raio/niv	1 min/niv	Ref 1/2	Sim	-
	Caminhar no Vento	Você e seus aliados se transformam em vapores e viajam rápido	Trans[ar]	V,G,FD	1 AP	Toque	1 criat/3niv + você	1 h/niv	Von anula	Sim	-
	Criar Mortos-Vivos	Cria carniçais, lívidos, múmias ou mohrgs	Necr [mal]	V,G,M	1 h	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 corpo	Inst	Nenhum	Não	Potes barro com terra, água pântano + Ônix negro (50 PO/DV) no olho/boca corpo
	Cúpula de Proteção Contra a Vida	Cúpula de 3 m isola criaturas vivas	Abjur	V,G,FD	1 rod	3 m	Eman. 3 m raio	10 min/niv(D)	Nenhum	Sim	-
	Cura Completa	Cura 10 pontos de vida/nível, todas as doenças e problemas mentais	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von anula	Sim	-
	Curar Ferimentos Moderados em Massa	Cura 2d8+1 /nível PV de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von metade	Sim	-
	Destruir Mortos-Vivos	Destroi 1d4 DV/nível de mortos-vivos (máx. 20d4)	Necr	V,G,M,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Expl. 12 m raio	Inst	Von anula	Sim	Pó de diamante de 500PO
	Dissipar Magia Maior	Como Dissipar Magia, mas com +20 no teste	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 conj/1criat/1obj/expl. 6m raio	Inst	Nenhum	Não	-
	Doença Plena	Causa 10 pontos de dano/nível no alvo	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criat. Tocada	Inst	Von 1/2	Sim	-
	Encontrar o Caminho	Mostra o caminho mais direto até um local	Ádiv	V,G,F	3 rod	Pessoal/toque	Você/criat. Tocada	10 min/niv	Nenhum/Von	Não/Sim	Contas da Advinhação
	Esplendor da Água em Massa	Como Esplendor da Água, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	Penas + esterco de água
	Força do Touro em Massa	Como Força do Touro, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	pele/esterco de touro
	Infligir Ferimentos Moderados em Massa	Causa 2d8+1/nível de dano contra diversas criaturas	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von 1/2	Sim	-
	Invocar Criaturas VI	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Palavra de Recordação	Teletransporta o conjurador de volta a um local determinado	Conj (teletransp)	V	1 AP	Ilimitado	Você+obj/criat. Voluntário Tocado	Inst	Nenhum/Von	Não/Sim	-
	Proibição	Bloqueia Viagem Planar, causa dano a criaturas de tendência diferente	Abjur	V,G,M,FD	6 rodadas	Médio 30m+3m/niv	1,8m3/niv (M)	Permanente	Texto	Sim	Água benta + incensos (1500PO) + 1500PO/cubo 18m
Sabedoria da Coruja em Massa	Como Sabedoria da Coruja, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	penas ou entranhas de coruja	
Símbolo da Persuasão	Runa ativada enfeitiça as criaturas próximas	Encant	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Von anula	Sim	Mercúrio, fósforo, pó de opala negra e diamante (5000PO)	
Símbolo de Proteção Maior	Como Símbolo de Proteção, mas até 10d8 de dano ou magia de 6º nível	Abjur	V,G,M	10 minutos	Toque	Obj tocados até 1,5m2/niv	Perm. até descarregar (D)	Texto	Não / sim	símbolo traçado com incenso + pó de diamante (400 PO) sobre ele	
Símbolo do Medo	Runa ativada causa medo às criaturas próximas	Necr [medo]	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Von anula	Sim	Mercúrio, fósforo, pó de opala negra e diamante (1000PO)	
Tarefa / Missão	Como Missão Menor, mas afeta qualquer criatura	Encant	V	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura viva	1 dia/niv ou até descarregar (D)	Nenhum	Sim	-	
Vigor do Urso em Massa	Como Vigor do Urso, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv a 9m	1 min/niv	Von anula	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
CLÉRIGO NÍVEL 7	Blasfêmia	Mata, paralisa, enfraquece ou deixa pasmo alvos Bons ou Neutros	Evoc [Mal]	V	1 AP	9 m	12m disp	Inst	Texto	Sim	-
	Controlar o Clima	Muda o clima na área local	Trans	V,G	10 min	3 km	3 km raio	4d12 h	Nenhum	Não	-
	Curar Ferimentos Graves em Massa	Cura 3d8+1/nível PV de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat./niv	Inst	Von metade	Sim	-
	Destruição	Mata alvo e destrói os restos	Necr	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	Inst	Fort parcial	Sim	Símb. Sagr. c/ versos em prata de 1 anátema 500PO
	Ditado	Mata, paralisa, deixa lento ou ensurdece alvos Neutros ou Caóticos	Evoc [ordem sônica]	V	1 AP	12 m	Criat ã leis disper. 12m raio	Inst	Texto	Sim	-
	Infligir Ferimentos Graves em Massa	Causa 3d8+1/nível de dano a diversas criaturas	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von 1/2	Sim	-
	Invocar Criaturas VII	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Palavra do Caos	Mata, deixa confuso, atordoa ou ensurdece alvos Neutros e Leais	Evoc [caos sônica]	V	1 AP	12m	disp. 12m criats não caóticas	Inst	Nenhum/Von	Sim	-
	Palavra Sagrada	Mata, paralisa, cega ou ensurdece alvos Neutros e Maus	Evoc [bem sônica]	V	1 AP	12 m	disp. 12m criats não bondosas	Inst	Nenhum/Von	Sim	-
	Passeio Etéreo	Você fica etéreo durante 1 rodada/nível	Trans	V,G	1 AP	Pessoal	o conjurador	1 rod/niv(D)	-	-	-
	Refúgio	Altera um item para que transporte seu usuário até você	Conjur (teletr.)	V,G,M	1 AP	Toque	Objeto tocado	Permanente até ser descarregado	Nenhum	Não	O objeto preparado (construção com gemas 1500PO)
	Regeneração	Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (máx. +35)	Conj (cura)	V,G,FD	3 rodadas	Toque	Criatura viva tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	Repulsão	Criaturas não podem se aproximar do conjurador	Abjur	V,G,F/FD	1 AP	3m/niv	Emanação 3m/niv	1 rod/niv(D)	Von anula	Sim	1 para pequenas barras de ferro ligadas a 2 estatuetas de cães (1 preta e 1 branca) total 50PO
	Ressurreição	Restaura completamente um alvo morto	Conj (cura)	V,G,M,FD	10 min	Toque	Criatura morta tocada	Inst	Nenhum	Sim	água benta + diamantes (10.000 PO)
	Restauração Maior	Como Restauração, mas todos os níveis e valores de habilidade	Conj (cura)	V,G,XP	10 minutos	Toque	Criatura Tocada	Inst	Von anula	Sim	500 XP
Símbolo da Fraqueza	Runa ativada enfraquece as criaturas próximas	Necr	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Fort anula	Sim	Mercurio, fósforo, pó de opala negra e diamante (5000PO)	
Símbolo do Atordoamento	Runa ativada atordoa as criaturas próximas	Encant	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	Texto	Von anula	Sim	Mercurio, fósforo, pó de opala negra e diamante (5000PO)	
Vidência Maior	Como Vidência, só que mais rápido e com duração maior	Adiv (videncia)	V,G	1 AP	Texto	Sensor mágico	1h/niv	Von anula	Sim	Texto	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
CLÉRIGO NÍVEL 8	Aliado Extra-Planar Maior	Como Aliado Extra-Planar Menor, mas até 18 DV	Conj	V,G,FD,XP	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 elem 18DV	Inst	Nenhum	Não	500 XP
	Aura Profana	+4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias bondosas	Abjru [Mal]	V,G,F	1 AP	6m	expl.6m 1 criat/niv	1 rod/niv	Texto	Sim	Relicário (500PO) c/ reliq. Prof.
	Aura Sagrada	+4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias malignas	Abjur [Bem]	V,G,F	1 AP	6m	expl.6m 1 criat/niv	1 rod/niv	Texto	Sim	Relicário (500PO) c/ reliq. Sagr.
	Campo Antimagia	Anula magia em uma área de 3 m	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	3 m	Eman 3m raio	10 min/niv(D)	Nenhum	Texto	Ferro pó ou pedaços
	Criar Mortos-Vivos Maior	Cria sombras, aparições, espectros ou devoradores	Necr [mal]	V,G,M	1 h	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 corpo	Inst	Nenhum	Não	Potes barro com terra, água pântano + Ônix negro (50 PO/DV) no olho/boca corpo
	Curar Ferimentos Críticos em Massa	Cura 4d8 de dano +1/nível de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat./niv	Inst	Von metade	Sim	-
	Discernir Localização	Descobre o local exato de criaturas ou objetos	Adiv	V,G,FD	10 min	Ilimitado	1 criat	Inst	Nenhum	Não	-
	Escudo da Ordem	+4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias caóticas	Abjur [ordem]	V,G,FD	1 AP	6 m	1 criat/niv em 6m expl.	1 rod/niv (D)	Texto	Sim	-
	Imunidade à Magia Maior	Como Imunidade à Magia, mas afeta magias de até 8º nível	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	criat. Tocada	10 min/niv	Von anula	Sim	-
	Infligir Ferimentos Críticos em Massa	Causa 4d8 de dano +1/nível em diversas criaturas	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von 1/2	Sim	-
	Invocar Criaturas VIII	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Manto do Caos	+4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias leais	Abj [caos]	V,G,F	1 AP	6m	1 criat/niv, explos. 6m raio	1 rod/niv(D)	Texto	Sim	Pequeno relicário com relíquia sagrada (500 PO)
	Símbolo da Insanidade	Runa ativada enlouquece as criaturas próximas	Encant	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Von anula	Sim	Mercúrio, fósforo, pó de opala negra e diamante (5000PO)
	Símbolo da Morte	Runa ativada mata as criaturas próximas	Necr [morte]	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Fort anula	Sim	Mercúrio, fósforo, pó de opala negra e diamante (5000PO)
	Tempestade de Fogo	Causa 1d6 de dano de fogo/nível	Evoc [fogo]	V,G	1 rodada	Médio 30m+3m/niv	2 cubos 3m/niv(M)	Inst	Ref 1/2	Sim	-
Terremoto	Tremor intenso em 1,5 m/nível de raio	Evoc [terra]	V,G,FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	dispersão 24m raio (M)	1 rodada	Texto	Não	-	
Tranca Dimensional	Bloqueia Teletransporte e Viagem Planar durante 1 dia/nível	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Emanação 6m raio	1 dia/niv	Nenhum	Não	-	
CLÉRIGO NÍVEL 9	Cura Completa em Massa	Como Cura Completa, mas para vários alvos	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou + criat a 9m de si	Inst	Von anula	Sim	-
	Drenar Energia	O alvo sofre 2d4 níveis negativos	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Raio energ. Neg.	Inst	Nenhum	Sim	-
	Forma Etérea	Viaje para o plano etéreo com companheiros	Trans	V,G	1 AP	Toque	Você+1 criat toc/3niv	1 min/niv	-	Sim	-
	Implosão	Mata 1 criatura/rodada	Evoc	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat corpórea/rod	Conc (4 rod)	Fort anula	Sim	-
	Invocar Criaturas IX	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Milagre	Pede a intervenção de um divindade	Evoc	V,G,XP	1 AP	texto	texto	texto	texto	Sim	5000 XP básico
	Portal	Conecta dois planos para viagens ou invocações	Conj [criaç./invoc.]	V,G,XP	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Texto	texto	Nenhum	Não	1000 XP convoc. Criats. (texto)
	Prender a Alma	Prende uma alma recentemente falecida para impedir ressurreição	Necr	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Corpos	Permanente	Von anula	Não	Safira negra 1000PO/DV
	Projeção Astral	Projeta você e seus companheiros para o plano astral	Necr	V,G,M	30 minutos	Toque	Conj. + 1 criat/2niv	texto	Nenhum	Sim	1 jacinto de 1000 PO + barra de prata 5 PO/pessoa
	Ressurreição Verdadeira	Como Ressurreição, mas não é necessário o corpo	Conj (cura)	V,G,M,FD	10 min	Toque	Criatura morta tocada	Inst	Nenhum	Sim	água benta + 1 diamante (25.000 PO)
Tempestade da Vingança	Tempestade de ácido, raios e granizo	Conj (invoc)	V,G	1 rodada	Longo 120m+12m/niv	nuvem 108m raio	Conc (máx 10 rod) (D)	texto	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DOMÍNIO DO CAOS	Poderes Concedidos	Você conjura magias do caos com +1 no nível de conjurador									
	Magias e Nível										
	1 Proteção Contra a Ordem	+2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extra-planares	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	pó de prata para traçar círculo 90cm diâmetro em volta da criatura protegida
	2 Despedaçar	Vibrações sônicas cusam dano a objetos ou criaturas cristalinas	Evoc [sônica]	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Disper. 1,5m ou obj.sólido/criat. Cristalina	Inst	Texto	Sim	Pedaço de mica
	3 Círculo Mágico Contra a Ordem	Como as magias de Proteção, mas com 3m de raio e 10 min/nível	Abjur [caos]	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Eman 3m r	10 min/niv	Von anula	Não	Pó prata circ. 90cm
	4 Martelo do Caos	Causa dano e nocauteia criaturas leais	Evoc [caos]	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Esplosão 6m raio	Inst (1d6 rod)	Von parcial	Sim	-
	5 Dissipar a Ordem	+4 de bônus contra ataques de criaturas leais	Abjur [caos]	V,G,FD	1 AP	Toque	Conj.+1 magia em obj/criat. Toc.	1 rod/niv	Texto	Texto	-
	6 Animar Objetos	Objetos atacam seus inimigos	Trans	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 obj/niv	1 rod/niv	Nenhum	Não	-
	7 Palavra do Caos	Mata, deixa confuso, atordoa ou ensurdece alvos Neutros e Leais	Evoc [caos sônica]	V	1 AP	12m	disp. 12m criats não caóticas	Inst	Nenhum/Von	Sim	-
	8 Manto do Caos	+4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias leais	Abj [caos]	V,G,F	1 AP	6m	1 criat/niv, explos. 6m raio	1 rod/niv(D)	Texto	Sim	Pequeno relicário com relíquia sagrada (500 PO)
	9 Invocar Criaturas IX*	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	*Somente como magia do Caos										
DOMÍNIO DO CONHECIMENTO	Poderes Concedidos	Todas as perícias de Conhecimento passam a ser perícias de classe. Você conjura magias de adivinhação com +1 no nível de conjurador.									
	Magias e Nível										
	1 Detectar Portas Secretas	Revela portas secretas que estejam a menos de 18m	Adiv	V,G	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 1min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	2 Detectar Pensamentos	Permite captar pensamentos superficiais	Adiv	V,G,F/FD	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 1 min/niv(D)	Von anula	Não	1 Peça de Cobre
	3 Clariaudiência / Clarividência	Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível	Adiv	V,G,F/FD	10 min	Longo 120m+12m/niv	Sensor mág	1 min/niv(D)	Nenhum	Não	Chifre ppe (ouvir) ou olho vidro (ver)
	4 Adivinhação	oferece conselhos úteis sobre as ações propostas	Adiv	V,G,M	10 min	Pessoal	Você	Inst	-	-	Incenso/ofertas (25 PO)
	5 Visão da Verdade	Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira	Adiv	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	1 unguento para os olhos (250PO) feito de pó de cogumelo, açafrão e gordura
	6 Encontrar o Caminho	Mostra o caminho mais direto até um local	Adiv	V,G,F	3 rod	Pessoal/toque	Você/criat. Tocada	10 min/niv	Nenhum/Von	Não/Sim	Contas da Adivinhação
	7 Lendas e Histórias	Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto	Adiv	V,G,M,F	texto	Pessoal	Você	texto	-	-	Incenso (250 PO) + retângulo de 4 tiras de marfim (50 PO cada)
	8 Discernir Localização	Descobre o local exato de criaturas ou objetos	Adiv	V,G,FD	10 min	Ilimitado	1 criat	Inst	Nenhum	Não	-
9 Sexto Sentido	"Sexto Sentido" lhe avisa sobre perigo iminente	Adiv	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal / toque	Texto	10 min/niv	Nenhum / Von anula	Não / Sim	1 pena de beija-flor	
DOMÍNIO DA CURA	Poderes Concedidos	Você conjura magias de cura com +1 no nível de conjurador									
	Magias e Nível										
	1 Curar Ferimentos Leves	Cura 1d8+1/nível de dano (máximo +5)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	2 Curar Ferimentos Moderados	Cura 2d8 +1/nível de dano (máx. +10)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	3 Curar Ferimentos Graves	Cura 3d8 + 1/nível de dano (máx. +15)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	4 Curar Ferimentos Críticos	Cura 4d8 +1/nível de dano (máx. +20)	Conj [cura]	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	5 Curar Ferimentos Leves em Massa	Cura 1d8+1/nível PV (máx. +25) de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von metade	Sim	-
	6 Cura Completa	Cura 10 pontos de vida/nível, todas as doenças e problemas mentais	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von anula	Sim	-
	7 Regeneração	Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (máx. +35)	Conj (cura)	V,G,FD	3 rodadas	Toque	Criatura viva tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	8 Curar Ferimentos Críticos em Massa	Cura 4d8+1/nível PV (máx. +40) de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat./niv	Inst	Von metade	Sim	-
9 Cura Completa em Massa	Como Cura Completa, mas para vários alvos	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou + criat a 9m de si	Inst	Von anula	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DOMÍNIO DA DESTRUIÇÃO	Poderes Concedidos	Uma vez por dia você ganha o poder de Destruir, uma habilidade sobrenatural; pode-se realizar um único ataque corpo a corpo com +4 de bônus na jogada de ataque e um modificador de dano equivalente ao seu nível de clérigo (caso você acerte). Você precisa declarar o uso do poder antes de fazer a jogada de ataque									
	Magias e Nível										
	1 Infligir Ferimentos Leves	Ataque de toque, 1d8+1/nível de dano (máx. +5)	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criat. Tocada	Inst	Von 1/2	Sim	-
	2 Despedaçar	Vibrações sônicas cusam dano a objetos ou criaturas cristalinas	Evoc [sônica]	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Disper. 1,5m ou obj.sólido/criat. Cristalina	Inst	Texto	Sim	Pedaço de mica
	3 Praga	Infecta um alvo com a doença escolhida	Necr [mal]	V,G	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	Inst	Fort anula	Sim	
	4 Infligir Ferimentos Críticos	Toque, 4d8+1/nível de dano (máx. +20)	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criat. Tocada	Inst	Von 1/2	Sim	-
	5 Infligir Ferimentos Leves em Massa	Causa 1d8+1/nível de dano contra diversas criaturas	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von 1/2	Sim	-
	6 Doença Plena	Causa 10 pontos de dano/nível no alvo	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criat. Tocada	Inst	Von 1/2	Sim	-
	7 Desintegrar	Faz uma criatura ou objeto desaparecer	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Raio	Inst	Fort parcial	Sim	1 imã+punhado de pó
	8 Terremoto	Tremor intenso em 1,5 m/nível de raio	Evoc [terra]	V,G,FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	dispersão 24m raio (M)	1 rodada	Texto	Não	-
9 Implosão	Mata 1 criatura/rodada	Evoc	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat corpórea/rod	Conc (4 rod)	Fort anula	Sim	-	
DOMÍNIO DA ENGANANÇA	Poderes Concedidos	Blefar, Disfarces e Esconder-se passam a ser perícias de classe									
	Magias e Nível										
	1 Transformação Momentânea	Muda sua aparência	Illus (sensação)	V,G	1 AP	Pessoal	O conjurador	10 min/niv(D)	-	-	-
	2 Invisibilidade	O alvo fica invisível durante 1 min/nível ou até atacar	Illus	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal/toque	Você / 1 criat. / 1 obj 50kg/niv	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	1 cílio envolvido em goma arábica
	3 Dificultar Detecção	Esconde alvo de adivinhações e Vidência	Abjur	V,G,M	1 AP	Toque	Criat/obj tocado	1 h/niv	Von anula	Sim	Punhado de pó de diamante 50PO
	4 Confusão	Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/ nível	Encant	V,G,M/FD		Médio 30m+3m/niv	Criats expl. 4,5m r	1rod/niv	Von anula	Sim	3 cascas de nozes
	5 Visão Falsa	Engana uma observação usando ilusões	Illus (sens)	V,G,M	1 AP	Toque	Emanação 12m raio	1 h/niv(D)	Nenhum	Não	Pó de jade (250PO) atirado no ar durante a conjuração
	6 Despistar	Deixa o conjurador invisível e cria uma cópia ilusória	Illus	G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Você/duplicata illus.	1 rod/niv (D), conc+3 rod	Nenhum/Von desacredita	Não	-
	7 Animação Ilusória	Ilusão portege área contra visão normal e Vidência	Illus	V,G	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Cubo 9m/niv (M)	24 h	Texto	Não	-
	8 Metamorfosear Objetos	Transforma qualquer objeto em outra coisa	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat. Ou obj mundano até 3m³/niv	Texto	Fort anula	Sim	Mercurio, goma arábica, fumaça
9 Parar o Tempo	Você age livremente durante 1d4+1 rodadas	Trans	V	1 AP	Pessoal	Você	1d4+1 rod.	-	-	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DOMÍNIO DO FOGO	Poderes Concedidos	Expulsa ou destrói criaturas da água como um clérigo bondoso usaria Expulsar. Fascina ou comanda criaturas do fogo como um clérigo maligno usaria Fascinar. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes equivalente a 3+ seu modificador de Carisma por dia. Este poder é uma habilidade sobrenatural.									
	Magias e Nível										
	1 Mãos Flamejantes	1d4 de dano de fogo/nível (máx. 5d4)	Evoc [fogo]	V,G	1 AP	4,5m	Explosão em cone	Inst.	Ref 1/2	Sim	-
	2 Criar Chamas	1d6 de dano +1/nível, toque ou à distância	Evoc [fogo]	V,G	1 AP	0 m	Chama na palma mão	1 min/niv (D)	Nenhum	Sim	-
	3 Resistência a Elementos*	Ignora 10 pontos dano/ataque de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	10 min/niv	Fort anula	Sim	-
	4 Muralha de Fogo	Causa 2d4 de dano de fogo a 3m e 1d4 a 6m. Atravessar o muro causa 2d6 de dano +1/nível	Evoc [fogo]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	6m/niv compr. Ou anel 1,5m/2niv raio (6m alt)	Conc + 1rod/niv	Nenhum	Sim	pedaço de fosfato
	5 Escudo do Fogo	As criaturas que o atacam sofrem dano de fogo. Você está protegido de frio e calor	Evoc [fogo/frio]	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal	Você	1 rod/niv (D)	-	-	1 pouco de fósforo (calor) 1 vaga-lume vivo/4 caudas de mortos (frio)
	6 Semente de Fogo	Bolotas e bagatas se tornam granadas e bombas	Conj [fogo]	V,G,M	1 AP	Toque	até 4 bolotas ou 8 bagas azevinho	10 min/niv	Nenhum / Ref 1/2	Não	as bolotas ou bagas
	7 Tempestade de Fogo	Causa 1d6 de dano de fogo/nível	Evoc [fogo]	V,G	1 rodada	Médio 30m+3m/niv	2 cubos 3m/niv(M)	Inst	Ref 1/2	Sim	-
	8 Nuvem Incendiária	Nuvem causa 4d6 de dano de fogo/rodada	Conj (criação) [fogo]	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	disp. 6m raio 6m alt.	1 rod/niv	Ref 1/2	Não	-
9 Grupo de Elementais**	Invoca vários elementais	Conj [inv]	V,G	10 min	Médio 30m+3m/niv	2 ou mais criat inv.	10 min/niv	Nenhum	Não	-	
	*Somente para resistir ao fogo ou ao frio										
	**Somente como magia do fogo										
DOMÍNIO DA FORÇA	Poderes Concedidos	Você pode realizar um feito de força, uma habilidade sobrenatural que concede um bônus de melhoria para sua Força igual ao seu nível de clérigo. Ativar esse poder é uma ação livre. Ele pode ser usado uma vez por dia durante 1 rodada.									
	Magias e Nível										
	1 Aumentar Pessoa	Humanóide dobra de tamanho	Trans	V,G,M	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 humanóide	1min/niv(D)	Fort anula	Sim	Pó de ferro
	2 Força do Touro	Alvo recebe +4 For durante 1 min/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	pele/estercos de touro
	3 Roupa Encantada	Armadura ou escudo recebe bônus de melhoria de +1/4 níveis	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Armadura / escudo tocado	1 hora/niv	Von anula	Sim	-
	4 Imunidade à Magia	O alvo fica imune a 1 magia/4 níveis	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	criat. Tocada	10 min/niv	Von anula	Sim	-
	5 Força dos Justos	Seu tamanho aumenta e você recebe bônus de combate	Trans	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Você	1 rod/niv	-	-	-
	6 Pele Rochosa	Ignora 10 pontos de dano/ataque	Abjur	V,G,M	1 AP	Toque	criatura tocada	10 min/niv ou até dissipar	Von anula	Sim	Granito + pó de diamante (250 PO0 na pele do alvo)
	7 Mão Poderosa de Bigby	Mão grande fornece cobertura, empurra ou agarra	Evoc [energia]	V,G,F/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Mão de 3m	1 rod/niv(D)	Nenhum	Sim	1 luva de couro
	8 Punho Cerrado de Bigby	Uma grande mão Grande fornece cobertura, empurra ou ataca seus inimigos	Evoc [energia]	V,G,F/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Mão de 3m	1 rod/niv(D)	Nenhum	Sim	uma luva de couro
9 Mão Esmagadora de Bigby	Uma grande mão Grande fornece cobertura, empurra ou esmaga seus inimigos	Evoc [energia]	V,G,M,F/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Mão de 3m	1 rod/niv(D)	Nenhum	Sim	casca de ovo + luva de pele de cobra	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DOMÍNIO DA GUERRA	Poderes Concedidos	Adquire o talento Usar Arma Comum (se necessário) e Foco em Arma da arma predileta de seu deus									
	Magias e Nível										
	1 Arma Mágica	Uma arma recebe +1 de bônus	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Arma tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	2 Arma Espiritual	Arma mágica ataca sozinha	Evoc	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	arma mág. Energia	1 rod/niv	Nenhum	Sim	-
	3 Roupa Encantada	Armadura ou escudo recebe bônus de melhoria de +1/4 níveis	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Armadura / escudo tocado	1 hora/niv	Von anula	Sim	-
	4 Poder Divino	Você recebe bônus de ataque, +6 For e 1 PV/nível	Evoc	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Conjurador	1 rod/niv	-	-	-
	5 Coluna de Chamas	Destrói inimigos através de fogo divino (1d6/nível)	Evoc [fogo]	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Cilindro 3m r 12m alt	Inst	Ref 1/2	Sim	-
	6 Barreira de Lâminas	Muralha de lâminas causa 1d6/nível de dano	Evoc	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	6m/niv ou 1,5m raio/niv	1 min/niv	Ref 1/2	Sim	-
	7 Palavra de Poder, Cegar	Cega criatura com 200 PV ou menos	Encant	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat c/ 200pv ou menos	texto	Nenhum	Sim	-
	8 Palavra de Poder, Atordoar	Atordoa criatura com 150 PV ou menos	Encant	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat. c/ 150pv ou -	Texto	Nenhum	Sim	-
9 Palavra de Poder, Matar	Mata criatura com 100 PV ou menos	Encant	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat c/ 101pv ou menos	Inst	Nenhum	Sim	-	
DOMÍNIO DA MAGIA	Poderes Concedidos	Você usa pergaminhos, varinhas e outros itens mágicos de complemento de magia ou ativação de magia como um mago com metade de seu nível clérigo (no mínimo 1º nível). Se você também for um mago, seu nível de mago e esse níveis são somados para esses fins									
	Magias e Nível										
	1 Aura Mágica de Nystul	Concede uma aura mágica falsa a um objeto	Illus	V,G,F	1 AP	Toque	Obj 2,5kg/niv	1 dia/niv(D)	Nenhum	Não	Ped. Seda
	2 Identificação	Determina uma habilidade de um item mágico	Adiv	V,G,M/FD	1 h	Toque	1 obj tocado	Inst	Nenhum	Não	Infusão pó perola(100PO) + vinho + pena coruja
	3 Dissipar Magia	Cancela magias e efeitos mágicos	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 conj/1criat/1obj/expl. 6m raio	Inst	Nenhum	Não	-
	4 Transferência de Poder Divino	Transfere magias para o alvo	Evoc	V,G,FD	10 min	Toque	Criatura tocada	Permanente até descarregar (D)	Fort anula	Sim	-
	5 Resistência à Magia	O alvo recebe 12 +1/nível de RM	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	6 Campo Antimagia	Anula magia em uma área de 3 m	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	3 m	Eman 3m raio	10 min/niv(D)	Nenhum	Texto	Ferro pó ou pedaços
	7 Reverter Magia	Reflete 1d4+6 níveis de magia em seu conjurador	Abjur	V,G,M,FD	1 AP	Pessoal	Você	até ser gasta ou 10 min/niv	-	-	1 pequeno espelho de prata
	8 Proteção Contra Magias	Concede bônus de resistência de +8	Abjur	V,G,M,F	1 AP	Toque	1 criat. Tocada/4 niv.	10 min/niv	Von anula	Sim	pó diamante 500 PO (sobre os alvos) +1 diamante 1000 PO/alvo (carregado)
9 Disjunção de Mordenkainen	Dissipa magia e desencanta itens	Abjur	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Todos efeitos/itens mág. Expl. 12 m raio	Inst	Von anula	Não	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DOMÍNIO DO MAL	Poderes Concedidos	Você pode conjurar magias do mal com +1 no nível de conjurador									
	Magias e Nível										
	1 Proteção Contra o Bem	+2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extra-planares	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	pó de prata para traçar círculo 90cm diâmetro em volta da criatura protegida
	2 Profanar	Enche uma área com energia negativa, fortalecendo mortos-vivos	Evoc [mal]	V,G,M,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Emanação 6m raio	2 horas/niv	Nenhum	Não	água profana + pó de prata (2,5kg=25PO)
	Círculo Mágico Contra o Bem	Como as magias de Proteção, mas com 3m de raio e 10 min/nível	Abjur [mal]	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Eman 3m r	10 min/niv	Von anula	Não	Pó prata circ. 90cm
	4 Nuvem Profana	Causa dano e adoece criaturas bondosas	Evoc [mal]	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Disp. 6m raio	Inst (1d4 rod)	Von parcial	Sim	-
	5 Dissipar o Bem	+4 de bônus contra ataques de criaturas bondosas	Abjur [mal]	V,G,FD	1 AP	Toque	Conj.+1 extrapl. Toc.	1 rod/niv	Texto	Texto	-
	6 Criar Mortos-Vivos	Cria carniçais, lívidos, múmias ou mohrgs	Necr [mal]	V,G,M	1 h	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 corpo	Inst	Nenhum	Não	Potes barro com terra, água pântano + Ônix negro (50 PO/DV) no olho/boca corpo
	7 Blasfêmia	Mata, paralisa, enfraquece ou deixa pasmo alvos Bons ou Neutros	Evoc [Mal]	V	1 AP	9 m	12m disp	Inst	Texto	Sim	-
	8 Aura Profana	+4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias bondosas	Abjru [Mal]	V,G,F	1 AP	6m	expl.6m 1 criat/niv	1 rod/niv	Texto	Sim	Relicário (500PO) c/ reliq. Prof.
9 Invocar Criaturas IX*	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela	
	*Somente como magia do Mal										
DOMÍNIO DA MORTE	Poderes Concedidos	Você pode usar o toque da morte uma vez por dia; ele é uma habilidade sobrenatural que gera um efeito de morte. É preciso realizar um ataque de toque corporal contra uma criatura viva (usando regras para magias de toque). Caso acerte, jogue 1d6 por nível de clérigo. Se o total igualar ou superar os pontos de vida do alvo, ele morre (sem testes de resistência)									
	Magias e Nível										
	1 Causar Medo	Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat 5DV	1d4 rod ou 1rod	Von parcial	Sim	-
	2 Drenar Força Vital	Mata uma criatura ferida. Você ganha 1d8 PV temporários, +2 For e +1 nível de conjurador	Necr [morte mal]	V,G	1 AP	Toque	Criatura viva tocada	Inst/ 10min/DV	Von anula	Sim	-
	3 Criar Mortos-Vivos Menor	Cria zumbis e esqueletos	Necr [mal]	V,G,M	1 AP	Toque	Corpos tocados	Inst	Nenhum	Não	Ônix Negro (25 PO/DV) no olho ou boca do corpo
	4 Proteção Contra a Morte	Fornecer imunidade a magias e efeitos de morte	Necr	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	5 Matar	Ataque de toque que mata um alvo	Necr [morte]	V,G	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	Inst	Fort parcial	Sim	-
	6 Criar Mortos-Vivos	Cria carniçais, lívidos, múmias ou mohrgs	Necr [mal]	V,G,M	1 h	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 corpo	Inst	Nenhum	Não	Potes barro com terra, água pântano + Ônix negro (50 PO/DV) no olho/boca corpo
	7 Destruição	Mata alvo e destrói os restos	Necr	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	Inst	Fort parcial	Sim	Símb. Sagr. c/ versos em prata de 1 anátema 500PO
	8 Criar Mortos-Vivos Maior	Cria sombras, aparições, espectros e devoradores	Necr [mal]	V,G,M	1 h	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 corpo	Inst	Nenhum	Não	Potes barro com terra, água pântano + Ônix negro (50 PO/DV) no olho/boca corpo
	Grito da Banshee	Mata uma criatura/nível	Necr [morte/son]	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat viva/niv (disp. 12m)	Inst	Fort anula	Sim	-

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DOMÍNIO DA PROTEÇÃO	Poderes Concedidos	Você pode gerar um escudo de proteção, uma habilidade sobrenatural que concede ao alvo tocado um bônus de resistência no próximo teste de resistência igual ao seu nível de clérigo. Ativar este poder usa uma ação padrão. O escudo de proteção é um efeito de abjuração, com duração de 1 hora, que pode ser usado uma vez por dia									
	Magias e Nível										
	1 Santuário	Os oponentes não podem atacar o conjurador e vice-versa	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura Tocada	1 rod/niv	Von anula	Não	-
	2 Proteger Outro	Você sofre metade do dano dirigido ao alvo	Abjur	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 hora/niv	Von anula	Sim	1 par de anéis de platina (50 PO) p/ conjur. e protegido
	3 Proteção Contra Elementos	Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura Tocada	10 min/niv ou até descarregar	Fort anula	Sim	-
	4 Imunidade à Magia	O alvo fica imune a 1 magia/4 níveis	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	criat. Tocada	10 min/niv	Von anula	Sim	-
	5 Resistência à Magia	O alvo recebe 12 +1/nível de RM	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	6 Campo Antimagia	Anula magia em uma área de 3 m	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	3 m	Eman 3m raio	10 min/niv(D)	Nenhum	Texto	Ferro pó ou pedaços
	7 Repulsão	Criaturas não podem se aproximar do conjurador	Abjur	V,G,F/FD	1 AP	3m/niv	Emanação 3m/niv	1 rod/niv(D)	Von anula	Sim	1 para pequenas barras de ferro ligadas a 2 estatuetas de cães (1 preta e 1 branca) total 50PO
	8 Limpar a Mente	O alvo é imune a magias mentais/emocionais e Vidência	Abjur	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	24 horas	Von anula	Sim	-
9 Esfera Prismática	Como Muralha Prismática, mas cerca você por todos os lados	Abjur	V	1 AP	3m	Esfera 3m raio	10 min/niv (D)	texto	texto	-	
DOMÍNIO DO SOL	Poderes Concedidos	Uma vez por dia, você pode usar a Expulsão Aprimorada contra mortos-vivos no lugar de uma Expulsão comum. A Expulsão Aprimorada é idêntica à Expulsão normal, mas todos os mortos-vivos que seriam expulsos, serão destruídos.									
	Magias e Nível										
	1 Suportar Elementos	Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	24 horas	Von anula	Sim	-
	2 Esquentar Metal	Metal aquecido causa dano a quem o toca	Trans [fogo]	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Equip 1criat/2niv ou 12,5 kg metal/niv	7 rod	Von anula	Sim	-
	3 Luz Cegante	Raio causa 1d8 de dano/2 níveis ou mais contra mortos-vivos	Evoc	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Raio	Inst	Nenhum	Sim	-
	4 Escudo do Fogo	As criaturas que o atacam sofrem dano de fogo. Você está protegido de frio e calor	Evoc [fogo/frio]	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal	Você	1 rod/niv (D)	-	-	1 pouco de fósforo (calor) 1 vaga-lume vivo/4 caudas de mortos (frio)
	5 Coluna de Chamas	Destrói inimigos através de fogo divino (1d6/nível)	Evoc [fogo]	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Cilindro 3m r 12m alt	Inst	Ref 1/2	Sim	-
	6 Semente de Fogo	Bolotas e bagatas se tornam granadas e bombas	Conj [fogo]	V,G,M	1 AP	Toque	até 4 bolotas ou 8 bagas azevinho	10 min/niv	Nenhum / Ref 1/2	Não	as bolotas ou bagas
	7 Raio de Sol	Luz cega e causa 4d6 de dano	Evoc [luz]	V,G,FD	1 AP	18m	linha a partir da mão do conjurador	1 rod/niv ou até que todos os raios acabem	Ref anula;1/2	Sim	-
	8 Explosão Solar	Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 6d6 de dano	Evoc [luz]	V,G,M/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Explosão 24m raio	Inst	Ref parcial	Sim	pedaço pedra sol+chama
9 Esfera Prismática	Como Muralha Prismática, mas cerca você por todos os lados	Abjur	V	1 AP	3m	Esfera 3m raio	10 min/niv (D)	texto	texto	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DRUIDA NÍVEL 0 (PRECES)	Brilho	Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque)	Evoc[Fogo]	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Explosão de luz	Inst	Fort anula	Sim	-
	Consertar	Faz pequenos reparos em um objeto	Trans	V,G	1 AP	3m	Obj. até 500g	Inst	Von anula	Sim	-
	Criar Água	Cria 8 litros/nível de água pura	Conj	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	8 litros/niv	Inst	Nenhum	Não	-
	Curar Ferimentos Mínimos	Cura 1 ponto de dano	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von anula	Sim	-
	Detectar Magia	Detecta magias e itens mágicos a menos de 18m	Univ	V,G	1 A.P.	18m	Cone	Conc. 1min/niv (D)	Nenhum	Não	-
	Detectar Venenos	Detecta veneno em uma criatura ou objeto	Adiv	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj/cubo 1,5m	Inst	Nenhum	Não	-
	Intuir Direção	Você sabe onde fica o Norte	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	Você	Inst	-	-	-
	Ler Magias	Decifra pergaminhos ou grímórios	Adiv	V,G,F	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	Cristal transp/prisma
	Luz	Um objeto brilha como uma tocha	Evoc [luz]	V,M/FD	1 AP	Toque	Obj. tocado	10min/niv(D)	Nenhum	Não	1 vaga-lume/musgo fosfor.
	Orientação	+1 para jogada ou teste	Adiv	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min / até descarregar	Von anula	Sim	-
	Purificar Alimentos	Purifica um cubo de 30 cm/nível de comida ou água	Trans	V,G	1 AP	3m	30 cm3/niv de alimentos contaminados	Inst	Von anula	Sim	-
	Resistência	O alvo recebe -1 para testes de resistência	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 minuto	Von anula	Sim	1 capa miniatura
Virtude	Alvo ganha 1 ponto de vida temporário	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 minuto	Fort anula	Sim	-	
DRUIDA NÍVEL 1	Acalmar Animais	Acalma (2d4+nível) DV de animais	Encant	V,G	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Animais 9m entre si	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Arma Abençoada	Clava ou bordão se torna uma arma +1 (1d10 de dano) durante 1 min/nível	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Clava/bordão	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Bom Fruto	2d4 frutos curam 1 PV cada (máx. 8 PV/24 horas)	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	2d4 frutos	1 dia/niv	Nenhum	Sim	frutos frescos
	Construção	Plantas enredam todos em um círculo de 12 m de raio	Trans	V,G,FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Plantas disp 12 m raio	1 min/niv	Ref parcial	Não	-
	Criar Chamas	1d6 de dano +1/nível, toque ou à distância	Evoc [fogo]	V,G	1 AP	0 m	Chama na palma mão	1 min/niv (D)	Nenhum	Sim	-
	Curar Ferimentos Leves	Cura 1d8+1/nível de dano (máximo +5)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Detectar Animais ou Plantas	Detecta espécies de animais ou plantas	Adiv	V,G	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Emanação em cone	Conc 10 min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Detectar Armadilhas	Revela armadilhas naturais ou primitivas	Adiv	V,G	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 10 min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Enfeitiçar Animal	Torna um animal seu aliado	Encant	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 animal	1 h/niv	Von anula	Sim	-
	Falar com Animais	Você pode se comunicar com animais naturais	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	-
	Fogo das Fadas	Luz destaca alvos, cancelando nublir, camuflagem, etc.	Evoc [luz]	V,G,FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	explos. 1,5m raio	1 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Invisibilidade Contra Animais	Os animais não podem perceber 1 alvo/nível	Abjur	G,FD	1 AP	Toque	1 criat toc/niv	10 min/niv(D)	Von anula	Sim	-
	Invocar Aliado da Natureza I	Invoca uma criatura para ajudar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Névoa Obscurecente	Névoa espessa envolve o conjurador	Conj (criação)	V,G	1 AP	6m	Disp. 6m raio 6m alt	1 min/niv	Nenhum	Não	-
	Passos Longos	Aumenta seu deslocamento	Trans	V,G,M	1 AP	Pessoal	Você	1 hora/niv(D)	-	-	1 pouco de sujeira
	Passos Sem Pegadas	Um alvo/nível não deixa rastros	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	1 criat.toc./niv	1 hora/niv(D)	Von anula	Sim	-
	Pedra Encantada	Três pedras recebem +1 de bônus para ataques e causam 1d6+1 de dano	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	até 3 pedras tocadas	30 min ou até ser dissipada	Von anula	Sim	-
	Presas Mágicas	Uma arma natural do alvo recebe +1 de bônus para ataque e dano	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-
Salto	Alvo recebe bônus nos testes de saltar	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	perna traseira de gafanhoto	
Suportar Elementos	Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	24 horas	Von anula	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DRUIDA NÍVEL 2	Agilidade do Gato	O alvo recebe +4 Des durante 1 min/nível	Trans	V,G,M	1 A.P.	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	Pêlo de gato
	Amolecer Terra e Pedra	Transforma pedra em argila ou terra em areia ou lama	Trans [Terra]	V,G,FD	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Quadr. 3m/niv	Inst	Nenhum	Não	-
	Armadilha de Fogo	Objeto causa 1d4 de dano +1/nível quando aberto	Abjur	V,G,M	10 min	Toque	Obj tocado	Perm (D)	Ref 1/2	Sim	250g pó ouro (25PO)
	Esfera Flamejante	Esfera de fogo móvel que causa 2d6 de dano, dura 1 rodada/nível	Evoc [fogo]	V, G, M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	esfera de 1,5m diâmetro	1 rod/niv	Ref anula	Sim	sebo + punhado enxofre + pitada limalha ferro
	Esfriar Metal	Metal gelado fere quem o toca	Trans [frio]	V, G, FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	12,5 kg metal (texto)	7 rod	Von anula	Sim	-
	Esquentar Metal	Metal aquecido causa dano a quem o toca	Trans [fogo]	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Equip 1criat/2niv ou 12,5 kg metal/niv	7 rod	Von anula	Sim	-
	Força do Touro	Alvo recebe +4 For durante 1 min/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	pele/estercor de touro
	Forma de Árvore	Você se parece exatamente com uma árvore durante 1 hora/nível	Trans	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Você	1 h/niv	-	-	-
	Imobilizar Animal	Paralisa um animal, 1 rodada/nível	Encant	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 animal	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	-
	Invocar Aliado da Natureza II	Invoca uma criatura para ajudar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Invocar Enxames	Invoca enxame de criaturas rastejantes ou voadoras	Conj (invoc)	V,G,M/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 enxame de morcegos, ratos ou aranhas	Conc + 2 rod	Nenhum	Não	1 trapo quadrado de pano velho
	Lâmina Flamejante	Ataque de toque causa 1d8 de dano +1/2 níveis	Evoc [fogo]	V,G,FD	1 AP	0 m	Raio em forma de espada	1 min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Lufada de Vento	Afasta ou derruba criatura Pequenas	Evoc [ar]	V,G	1 AP	18 metros	Emanação em linha	1 rodada	Fort anula	Sim	-
	Mensageiro Animal	Envia um animal miúdo para um local específico	Encant	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 animal miúdo	1 dia/niv	Nenhum (texto)	Sim	1 pouco de comida que o animal goste
	Moldar Madeira	Molda objetos de madeira para lhe servirem	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Pedaco madeira tocado até 30cm³+30cm³/niv	Inst	Von anula	Sim	-
	Névoa	Névoa obscurece a visão	Conj (criação)	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Dispersão 6m raio 6m alt	10 min/niv	Nenhum	Não	-
	Patas de Aranha	Concede habilidade para andar em paredes e tetos	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	Criat. Tocada	10 min/niv	Von anula	Sim	1 gota de betume + 1 aranha viva engolidos pelo alvo
	Pele de Árvore	Concede +2 (ou mais) de bônus de melhoria na armadura natural	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	10 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Reduzir Animal	Encolhe um animal voluntariamente	Trans	V,G	1 AP	Toque	1 animal voluntário pequeno até enorme	1 h/niv (D)	Nenhum	Não	-
	Resistência a Elementos	Ignora 10 pontos dano/ataque de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	10 min/niv	Fort anula	Sim	-
	Restauração Menor	Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade	Conj (cura)	V,G	3 rodadas	Toque	Criatura Tocada	Inst	Von anula	Sim	-
	Retardar Envenenamento	Impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível	Conj (cura)	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 hora/niv	Fort anula	Sim	-
	Sabedoria da Coruja	Alvo recebe +4 Sab durante 1 min/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	penas ou entranhas de coruja
	Torcer Madeira	Retorce madeira (placas, cabos, portas)	Trans	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 obj madeira pequeno por nível em 6m raio	Inst	Von anula	Sim	-
Transe Animal	Fascina 2d6 DV de animais	Encant [sônica]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Animais ou bestas mágicas com INT 1 ou 2	Concentração	Von anula	Sim	-	
Vigor do Urso	Alvo recebe +4 Con durante 1 min./nível	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DRUIDA NÍVEL 3	Ampliar Plantas	Faz vegetação crescer, melhora colheitas	Trans	V,G,FD	1 A.P.	Texto	Texto pg 200	Inst	Nenhum	Não	-
	Armadilha	Cria uma armadilha de laço mágica	Trans	V,G,FD	3 rod	Toque	Laço ø60cm+60cm/niv	até dirparar ou destruir	Nenhum	Não	-
	Convocar Relâmpagos	Direciona raios (3d6/nível) durante tempestades	Evoc [eletr]	V,G	1 rod	Médio 30m+3m/niv	linhas vert. 9m	1 min/niv	Ref 1/2	Sim	-
	Crescer Espinhos	As criaturas na área sofrem 1d4 de dano, podem ficar lentas	Trans	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Quadr. 6 m/niv	1 h/niv (D)	Ref parcial	Sim	-
	Curar Ferimentos Moderados	Cura 2d8 +1/nível de dano (máx. +10)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Dominar Animal	Animal alvo obedece a comandos mentais	Encan	V,G	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 animal	1 rod/niv	Von anula	Sim	-
	Enfraquecer Plantas	Reduz o tamanho ou impede o crescimento de plantas normais	Trans	V,G,FD	1 AP	Texto	Texto	Inst	Nenhum	Não	-
	Envenenamento	Toque causa 1d10 de dano de Con, que se repete após 1 min	Necr	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat viva tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	Extinguir Fogo	Extingue fogo normal ou um item mágico	Trans	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	culo 6m/niv ou 1 item	Inst	Nenhum/Von anula	Não/Sim	-
	Falar com Plantas	Você pode falar com plantas e criaturas do tipo planta	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	-
	Invocar Aliado da Natureza III	Invoca uma criatura para ajudar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Luz do Dia	Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante	Evoc [luz]	V,G	1 AP	Toque	Obj. tocado	10min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Mesclar-se às Rochas	Você e seu equipamento se unem às rochas	Trans [terra]	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	-
	Moldar Rochas	Molda em pedra qualquer forma	Trans [terra]	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Pedaco madeira tocado até 30cm ³ +30cm ³ /niv	Inst	Nenhum	Não	Argila moldada na forma desejada e encostada na rocha qdo o comp. Verbal é dito
	Muralha de Vento	Desvia disparos, criaturas pequenas e gases	Evoc [ar]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	3m/niv compr 1,5m alt (M)	1 rod/niv	Nenhum	Sim	1 cata-vento + 1 pena de pássaro exótico
	Neutralizar Venenos	Desintoxica veneno em um personagem	Conj (cura)	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criat. Ou obj toc. (30cm ³ /niv)	10 min/niv	Von anula	Sim	1 pedaco de carvão
	Nevasca	Atrapalha a visão e o movimento	Conj (criação) [frio]	V,G,M/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Cilindro 12m raio, 6m alt	1 rod/niv	Nenhum	Não	punhado de pó + gotas de água
	Praga	Infecta um alvo com a doença escolhida	Necr [mal]	V,G	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	Presença Mágica Maior	Uma arma natural do alvo recebe +1 de bônus para ataques e dano a cada 3 níveis (máx. +5)	Trans	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Criat. Viva tocada	1 hora/niv	Von anula	Sim	-
	Proteção Contra Elementos	Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura Tocada	10 min/niv ou até descarregar	Fort anula	Sim	-
Remover Doenças	Cura todas as doenças que afetam o alvo	Conj (cura)	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Inst	Fort anula	Sim	-	
Respirar na Água	Os alvos podem respirar sob a água	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criaturas vivas tocadas	2h/niv (dividida pelas criaturas tocadas)	Von anula	Sim	1 pedaco de bambu ou palha	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DRUIDA NÍVEL 4	Andar no Ar	O alvo caminha no ar como se ele fosse sólido (num ângulo de 45°)	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat tocada	10 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Coluna de Chamas	Destrói inimigos através de fogo divino (1d6/nível)	Evoc [fogo]	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Cilindro 3m r 12m alt	Inst	Ref 1/2	Sim	-
	Comandar Plantas	Comande as ações de uma ou mais criaturas do tipo planta	Trans	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Até 2DV/niv plantas	1 dia/niv	Von anula	Sim	-
	Controlar a Água	Aumenta ou abaixa a água	Trans [água]	V,G,M,FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	3m/niv x 3m/niv x 0,6m/niv	10 min/niv	Nenhum	Não	Um pouco de água (aumentar) ou pó (reduzir)
	Cúpula de Proteção Contra Vegetais	Isola plantas animadas	Abjur	V,G,FD	1 AP	3 m	Eman. 3 m raio	10 min/niv(D)	Nenhum	Sim	-
	Curar Ferimentos Graves	Cura 3d8 + 1/nível de dano (máx. +15)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Dissipar Magia	Cancela magias e efeitos mágicos	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 conj/1criat/1obj/expl. 6m raio	Inst	Nenhum	Não	-
	Inseto Gigante	Transforma centopéias, escorpiões ou aranhas comuns em insetos gigantes	Trans	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	até 3 insetos	1 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Invocar Aliado da Natureza IV	Invoca uma criatura para ajudar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Malogro	Murcha 1 planta ou causa 1d6/nível de dano contra criaturas tipo planta	Necr	V,G,FD	1 AP	Toque	1 planta	Inst	Fort 1/2	Sim	-
	Movimentação Livre	O alvo se move normalmente apesar de impedimentos	Abjur	V,G,M,FD	1 AP	pessoal/toque	Você/criat.tocada	10 min/niv	Von anula	Sim	Faixa de couro amarrada no braço ou perna
	Pedras Afiaadas	Criaturas na área sofrem 1d8 de dano, podem ficar lentas	Trans [terra]	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 quadr. 6m/niv	1 hora/niv(D)	Ref parcial	Sim	-
	Reencarnação	Traz de volta à vida um alvo, mas num corpo aleatório	Trans	V,G,M,FD	10 minutos	Toque	Criatura Tocada	Inst	Nenhum	Sim	Óleos e unguentos raros (1000PO) espalhados no corpo
	Repelir Insetos	Insetos se mantêm a 3 m de distância	Abjur	V,G,FD	1 AP	3m	Emanação 3m raio	10 min/niv(D)	Texto	Sim	-
	Tempestade Glacial	Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro	Evoc [frio]	V,G,M,FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Cilindro 6m raio 12m alt	1 rodada completa	Nenhum	Sim	punhado de pó e gotas d'água
Toque Enferrujante	Seu toque corrói ferro e ligas metálicas	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	1 obj de ferro não mágico (90 cm) ou criat. De ferro	Texto	Nenhum	Não	-	
Vidência	Espia alguém à distância	Adiv (videncia)	V,G,M,FD,F	1 hora	Texto	Sensor mágico	1 min/niv	Von anula	Sim	Texto	
DRUIDA NÍVEL 5	Ampliar Animais	Um animal/2 níveis dobra de tamanho	Trans	V,G	1 A.P.	Médio 30m+3m/niv	1 animal/2niv	1 min/niv	Fort anula	Sim	-
	Caminhar em Árvores	Passe através de uma árvore para outra	Conj	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Você	1 h/niv	-	-	-
	Comunhão com a Natureza	Aprenda sobre o terreno, 1,5 km/nível	Adiv	V,G	10 min	Pessoal	Você	Inst	-	-	-
	Conspurar	Profana um local	Evoc [mal]	V,G,M	24 h	Toque	Eman 12 m raio	Inst	Texto	Texto	Ervas+óleo+incenso (1.000PO+1.000PO/niv magia)
	Controlar os Ventos	Muda a direção e a velocidade do vento	Trans	V,G	1 AP	12 m/niv	Cil. 12m/niv raio x 12m	10 min/niv	Fort anula	Não	-
	Convocar Tempestade de Relâmpagos	Como Convocar Relâmpagos, mas causa 5d6 de dano por relâmpagos	Evoc [eletr]	V,G	1 rod	Longo 120m+12m/niv	Linhas vert. 9 m	1 min/niv	Ref 1/2	Sim	-
	Curar Ferimentos Críticos	Cura 4d8 +1/nível de dano (máx. +20)	Conj [cura]	V,G,M,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Despertar	Animal ou árvore adquire intelecto humano	Trans	V,G,FD,XP	24 h	Toque	Animal/árvore tocada	Inst	Von anula	Sim	250 XP
	Invocar Aliado da Natureza V	Invoca uma criatura para ajudar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Lama em Pedra	Transforma 2 cubos de 3m/nível	Trans [terra]	V,G,M,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	até 2 cubos 3m/niv (M)	Permanente	Texto	Não	Areia+lmo+água
	Metamorfose Tórrida	Transforma o alvo num animal inofensivo	Trans	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	Permanente	Fort anula; Von parcial	Sim	-
	Muralha de Espinhos	Espinhos causam dano a qualquer um que tente atravessar	Conjur [criação]	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	máx. cubo 3m/niv(M)	10min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Muralha de Fogo	Causa 2d4 de dano de fogo a 3m e 1d4 a 6m. Atravessar o muro causa 2d6 de dano +1/nível	Evoc [fogo]	V,G,M,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	6m/niv compr. Ou anel 1,5m/2niv raio (6m alt)	Conc + 1rod/niv	Nenhum	Sim	pedaço de fosfato
	Pedra em Lama	Transforma 2 cubos de 3m/nível	Trans [terra]	V,G,M,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	até 2 cubos 3m/niv (M)	Permanente	texto	Não	Argila + água
	Pele Rochosa	Ignora 10 pontos de dano/ataque	Abjur	V,G,M	1 AP	Toque	criatura tocada	10 min/niv ou até dissipar	Von anula	Sim	Granito + pó de diamante (250 PO) na pele do alvo)
Penitência	Remove a culpa dos pecados do alvo	Abjur	V,G,M,F,FD, XP	1 hora	Toque	Criatura tocada	Inst	Nenhum	Sim	Incenso + Símbolo sagrado + instrumento de oração (terço ou livro) de 500 PO + 500 XP	
Praça de Insetos	Enxame de insetos ataca criaturas	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Longo 120m+12m/niv	1 enxame/3níveis	1 min/niv	Nenhum	Não	-	
Proteção Contra a Morte	Fornece imunidade a magias e efeitos de morte	Necr	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-	
Santificar	Santifica um local	Evoc [bem]	V,G,M,FD,XP	24 horas	Toque	12m emanando do pt. Tocado	Inst	Texto	Texto	Ervas + óleo + incenso (1000 PO + 1000 PO/niv magia)	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DRUIDA NÍVEL 6	Agilidade do Gato em Massa	Como Agilidade do Gato, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	Pêlo de gato
	Bordão de Magia	Guarda uma magia em um bordão de madeira	Trans	V,G,F	10 min	Toque	Bordão toc	Perm (D)	Von anula	Sim	Bordão
	Carvalho Vivo	Carvalho se torn um guardião Ente	Trans	V,G	10 min	Toque	Árvore toc	1 dia/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Conto das Rochas	Converse com pedra natural ou trabalhada	Adiv	V,G,FD	10 min	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	-
	Cúpula de Proteção Contra a Vida	Cúpula de 3 m isola criaturas vidas	Abjur	V,G,FD	1 rod	3 m	Eman. 3 m raio	10 min/niv(D)	Nenhum	Sim	-
	Curar Ferimentos Leves em Massa	Cura 1d8+1/nível PV de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von metade	Sim	-
	Dissipar Magia Maior	Como dissipar magia, mas com bônus de +20 para o teste	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 conj/1criat/1obj/expl. 6m raio	Inst	Nenhum	Não	-
	Encontrar o Caminho	Mostra o caminho mais direto até um local	Adiv	V,G,F	3 rod	Pessoal/toque	Você/criat. Tocada	10 min/niv	Nenhum/Von	Não/Sim	Contas da Advinhação
	Força do Touro em Massa	Como Força do Touro, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	pele/estercor de touro
	Invocar Aliado da Natureza VI	Invoca uma criatura para ajudar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Madeira-Ferro	Madeira mágica tão forte quanto ferro	Trans	V,G,M	1min/0,5kg	0 metro	1 obj até 2,5kg/niv	1 dia/niv(D)	Nenhum	Não	Madeira moldada na forma desejada
	Mover Terra	Cava trincheiras e cria colinas	Trans [terra]	V,G,M	texto	Longo 120m+12m/niv	225m²x3m profund(M)	Inst	Nenhum	Não	saquinho com mistura solos (areia terra argila)+ lâmina de ferro
	Muralha de Pedra	Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada	Conjur [terra]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	quadrado 1,5m/niv(M)	Inst	Texto	Não	pequeno bloco de granito
	Repelir Madeira	Afasta objetos de madeira	Trans	V,G	1 AP	18m	linha 18m	1 min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Sabedoria da Coruja em Massa	Como Sabedoria da Coruja, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	penas ou entranhas de coruja
DRUIDA NÍVEL 7	Semente de Fogo	Bolotas e bagatas se tornam granadas e bombas	Conj [fogo]	V,G,M	1 AP	Toque	até 4 bolotas ou 8 bagas azevinho	10 min/niv	Nenhum / Ref 1/2	Não	as bolotas ou bagas
	Teletransporte por Árvores	Mova-se instantaneamente de uma planta para outra de mesma espécie	Trans	V,G	1 AP	Ilimitado	Você + obj + criats voluntárias	1 rodada	Nenhum	Não	-
	Vigor do Urso em Massa	Como Vigor do Urso, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv a 9m	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Animar Plantas	Uma ou mais plantas criam vida para ajudar o conjurador	Trans	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 planta Gde/3 niv	1 rod/niv	Nenhum	Não	-
	Cajado Vivo	Seu bordão se trona um ente a seu comando	Trans	V,G,F	1 rod	Toque	Cajado	1 h/niv	Nenhum	Não	Bordão especial
	Caminhar no Vento	Você e seus aliados se transformam em vapores e viajam rápido	Trans[ar]	V,G,FD	1 AP	Toque	1 criat/3niv + você	1 h/niv	Von anula	Sim	-
	Controlar o Clima	Muda o clima na área local	Trans	V,G	10 min	3 km	3 km raio	4d12 h	Nenhum	Não	-
	Cura Completa	Cura 10 pontos de vida/nível, todas as doenças e problemas mentais	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von anula	Sim	-
	Curar Ferimentos Moderados em Massa	Cura 2d8+1 /nível PV de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Inst	Von metade	Sim	-
	Destruição Rastejante	Enxame de insetos ataca sob seu comando	Conj	V,G	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 enxame/2niv	1 min/niv	Nenhum	Não	-
	Invocar Aliado da Natureza VII	Invoca uma criatura para ajudar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Metal em Madeira	Todo metal que esteja a menos de 12 m se torna madeira	Trans	V,G,FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Obj. metal explosão 12m raio	Inst	Nenhum	Sim	-
	Raio de Sol	Luz cega e causa 4d6 de dano	Evoc [luz]	V,G,FD	1 AP	18m	linha a partir da mão do conjurador	1 rod/niv ou até que todos os raios acabem	Ref anula;1/2	Sim	-
	Tempestade de Fogo	Causa 1d6 de dano de fogo/nível	Evoc [fogo]	V,G	1 rodada	Médio 30m+3m/niv	2 cubos 3m/niv(M)	Inst	Ref 1/2	Sim	-
	Vidência Maior	Como Vidência, só que mais rápido e com duração maior	Adiv (videncia)	V,G	1 AP	Texto	Sensor mágico	1h/niv	Von anula	Sim	Texto
Visão da Verdade	Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira	Adiv	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	1 unguento para os olhos (250PO) feito de pó de cogumelo, açafraão e gordura	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
DRUIDA NÍVEL 8	Ciclone	Ciclone causa dano e pode aprisionar criaturas	Evoc [Ar]	V,G,FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	base3m;topo 9m; alt 9m	1 rod/niv(D)	Ref anula	Sim	-
	Controlar Plantas	Controle as ações de uma ou mais criaturas do tipo planta	Trans	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Até 2 DV/niv criaturas tipo planta	1 min/niv	Von anula	Não	-
	Curar Ferimentos Graves em Massa	Cura 3d8+1/nível PV de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat./niv	Inst	Von metade	Sim	-
	Dedo da Morte	Mata um alvo	Necr [morte]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura viva	Inst	Fort parcial	Sim	-
	Explosão Solar	Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 6d6 de dano	Evoc [luz]	V,G,M/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Explosão 24m raio	Inst	Ref parcial	Sim	pedaço pedra sol+chama
	Forma Animal	Um aliado/nível se altera no animal escolhido	Trans	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat./niv	1 h/niv	Nenhum	Sim	-
	Inverter Gravidade	Objetos e criaturas sofrem efeito de gravidade invertida	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	até um cubo 3m/2niv (M)	1 rod/niv (D)	Nenhum	Não	imã + limalha de ferro
	Invocar Aliado da Natureza VIII	Invoca uma criatura para ajudar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Palavra de Recordação	Teletransporta o conjurador de volta a um local determinado	Conj (teletransp)	V	1 AP	Ilimitado	Você+obj/criat. Voluntário Tocado	Inst	Nenhum/Von	Não/Sim	-
	Repelir Metal ou Pedra	Repele metal ou pedra	Abjur [terra]	V,G	1 AP	18m	linha 18m	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
Terremoto	Tremor intenso em 1,5 m/nível de raio	Evoc [terra]	V,G,FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	dispersão 24m raio (M)	1 rodada	Texto	Não	-	
DRUIDA NÍVEL 9	Alterar Forma	Transforma você em qualquer criatura, pode mudar de forma uma vez por rodada	Trans	V,G,F	1 A.P.	Pessoal	Você	10 min/niv (D)	-	-	Argola Jade 1500 PO na cabeça
	Antipatia	Objeto ou local afetado repele certas criaturas	Encan	V,G,M/FD	1 h	Curto 7,5m+1,5m/2niv	local/obj 3m/n	2 h/niv	Von parcial	Sim	Alumínio mergulhado em vinagre
	Curar Ferimentos Críticos em Massa	Cura 4d8 de dano +1/nível de diversas criaturas	Conj [cura]	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat./niv	Inst	Von metade	Sim	-
	Grupo de Elementais	Invoca vários elementais	Conj [inv]	V,G	10 min	Médio 30m+3m/niv	2 ou mais criat inv.	10 min/niv	Nenhum	Não	-
	Homens Vegetais	Invoca 1d4+2 homens planta para auxiliarem o conjurador	Conjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	3/+ hom. Veg. A 9m de si	7d/7meses (D) texto	Nenhum	Não	-
	Invocar Aliado da Natureza IX	Invoca uma criatura para ajudar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Regeneração	Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (máx. +35)	Conj (cura)	V,G,FD	3 rodadas	Toque	Criatura viva tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	Sexto Sentido	"Sexto Sentido" lhe avisa sobre perigo iminente	Adiv	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal / toque	Texto	10 min/niv	Nenhum / Von anula	Não / Sim	1 pena de beija-flor
	Simpatia	Objeto ou local afetado atrai certas criaturas	Encant	V,G,M/FD	1 hora	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 local (cubo 3m/niv) ou obj	2 horas/niv(D)	Von anula (texto)	Sim	1500 PO de pó de pérolas + 1 gota de mel
Tempestade da Vingança	Tempestade de ácido, raios e granizo	Conj (invoc)	V,G	1 rodada	Longo 120m+12m/niv	nuvem 108m raio	Conc (máx 10 rod) (D)	texto	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
PALADINO NÍVEL 1	Abençoar Água	Cria água benta	Trans [bem]	V,G,M	1 min	Toque	Frasco água tocado	Inst	Von anula	Sim	2,5 kg pó prata (25PO)
	Abençoar Arma	Uma arma ataca com precisão contra inimigos malignos	Trans	V,G	1 A.P.	Toque	Arma tocada	1 min/niv	Nenhum	Não	-
	Arma Mágica	Uma arma recebe +1 de bônus	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Arma tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Auxílio Divino	Você recebe +1 de bônus/3 níveis para ataques e dano	Evoc	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Você	1 min	-	-	-
	Bênção	Aliados recebem +1 para ataques e testes contra medo	Encant	V,G,FD	1 AP	15 m	aliados expl. 15m	1 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Criar Água	Cria 8 litros/nível de água pura	Conj	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	8 litros/niv	Inst	Nenhum	Não	-
	Curar Ferimentos Leves	Cura 1d8+1/nível de dano (máximo +5)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Detectar Mortos-Vivos	Revela mortos-vivos a menos de 18m	Adiv	V,G,M/FD	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 1min/niv(D)	Nenhum	Não	Um pouco de terra de túmulo
	Detectar Venenos	Detecta veneno em uma criatura ou objeto pequeno	Adiv	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj/cubo 1,5m	Inst	Nenhum	Não	-
	Ler Magias	Decifra pergaminhos ou grímórios	Adiv	V,G,F	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	Cristal trans/prisma
	Proteção Contra o Caos/Mal	+2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extra-planares	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	pó de prata para traçar círculo 90cm diâmetro em volta da criatura protegida
	Resistência	Alvo recebe +1 para testes de resistência	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 minuto	Von anula	Sim	1 capa miniatura
	Restauração Menor	Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade	Conj (cura)	V,G	3 rodadas	Toque	Criatura Tocada	Inst	Von anula	Sim	-
Suportar Elementos	Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	24 horas	Von anula	Sim	-	
Virtude	Alvo ganha 1 ponto de vida temporário	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 minuto	Fort anula	Sim	-	
PALADINO NÍVEL 2	Dissimular Tendência	Esconde uma tendência durante 24h	Abjur	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj	24 h	Von anula	Sim	-
	Esplendor da Água	O alvo recebe +4 Car durante 1 min/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	Penas + esterco de água
	Força do Touro	Alvo recebe +4 For durante 1 min/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	pele/esterco de touro
	Proteger Outro	Você sofre metade do dano dirigido ao alvo	Abjur	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 hora/niv	Von anula	Sim	1 par de anéis de platina (50 PO) p/ conjur. e protegido
	Remover Paralisia	Liberta uma ou mais criaturas de Paralisia ou Lentidão	Conjur (cura)	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	até 4 criaturas	Inst	Von anula	Sim	-
	Resistência a Elementos	Ignora 10 pontos dano/ataque de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	10 min/niv	Fort anula	Sim	-
	Retardar Envenenamento	Impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível	Conj (cura)	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 hora/niv	Fort anula	Sim	-
	Sabedoria da Coruja	Alvo recebe +4 Sab durante 1 min/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	penas ou entranhas de coruja
	Zona da Verdade	Os alvos na área não podem mentir	Encant	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Emanação 6m raio	1 min/niv	Von anula	Sim	-
PALADINO NÍVEL 3	Arma Mágica Maior	+1 de bônus/4 níveis (máx. +5)	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 arma/50proj	1h/niv	Von anula	Sim	Pó cal+carbono
	Círculo Mágico Contra o Caos	Como as magias de Proteção, mas com 3 m de raio	Abjur [bem]	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Eman 3m r	10 min/niv	Von anula	Não	Pó prata circ. 90cm
	Círculo Mágico Contra o Mal	Como as magias de Proteção, mas com 3 m de raio	Abjur [bem]	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Eman 3m r	10 min/niv	Von anula	Não	Pó prata circ. 90cm
	Curar Ferimentos Moderados	Cura 2d8 +1/nível de dano (máx. +10)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Curar Montaria	Como Cura Completa em cavalo de guerra ou outra montaria	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Montaria tocada	Inst	Von anula	Sim	-
	Discernir Mentiras	Revela mentiras deliberadas	Adiv	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	Conc 1rod/niv	Von anula	Não	-
	Dissipar Magia	Cancela magias e efeitos mágicos	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 conj/1criat/1obj/expl. 6m raio	Inst	Nenhum	Não	-
	Luz do Dia	Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante	Evoc [luz]	V,G	1 AP	Toque	Obj. tocado	10min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Oração	Aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos recebem -1	Encant	V,G,FD	1 AP	12 m	Explosão 12m raio	1 rod/niv	Nenhum	Sim	-
	Remover Cegueira / Surdez	Cura condições normais ou mágicas	Conj (cura)	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
Remover Maldição	Liberta objeto ou pessoa de maldição	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criatura/item Tocado	Inst	Von anula	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
RANGER NÍVEL 1	Acalmar Animais	Acalma (2d4+nível) DV de animais	Encant	V,G	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Animais 9m entre si	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Alarme	Protege uma área durante 2 h/nível	Abjur	V,G,F/FD	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	6m raio	2 h/niv (D)	Nenhum	Não	Sino + fio de prata
	Construção	Plantas enredam todos em um círculo de 12 m de raio	Trans	V,G,FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Plantas disp 12 m raio	1 min/niv	Ref parcial	Não	-
	Detectar Animais ou Plantas	Detecta espécies de animais ou plantas	Adiv	V,G	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Emanação em cone	Conc 10 min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Detectar Armadilhas	Revela armadilhas naturais ou primitivas	Adiv	V,G	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 10 min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Detectar Venenos	Detecta veneno em uma criatura ou objeto	Adiv	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj/cubo 1,5m	Inst	Nenhum	Não	-
	Enfeitiçar Animal	Torna um animal seu aliado	Encant	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 animal	1 h/niv	Von anula	Sim	-
	Falar com Animais	Você pode se comunicar com animais naturais	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	-
	Invisibilidade Contra Animais	Os animais não podem perceber 1 alvo/nível	Abjur	G,FD	1 AP	Toque	1 criat toc/niv	10 min/niv(D)	Von anula	Sim	-
	Invocar Aliado da Natureza I	Invoca animais para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Ler Magias	Decifra pergaminhos ou grímórios	Adiv	V,G,F	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	Cristal transp/prisma
	Mensageiro Animal	Envia um animal miúdo para um local específico	Encant	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 animal miúdo	1 dia/niv	Nenhum (texto)	Sim	1 pouco de comida que o animal goste
	Passos Longos	Aumenta seu deslocamento	Trans	V,G,M	1 AP	Pessoal	Você	1 hora/niv(D)	-	-	1 pouco de sujeira
	Passos Sem Pegadas	Um alvo/nível não deixa rastros		V,G,FD	1 AP	Toque	1 criat.toc/niv	1 hora/niv(D)	Von anula	Sim	-
	Presença Mágica	Uma arma natural do alvo recebe +1 de bônus para ataque e dano	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Resistência a Elementos	Ignora 10 pontos dano/ataque de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	10 min/niv	Fort anula	Sim	-
	Retardar Envenenamento	Impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível	Conj (cura)	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 hora/niv	Fort anula	Sim	-
Salto	Alvo recebe bônus nos testes de saltar	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	perna traseira de gafanhoto	
Suportar Elementos	Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	24 horas	Von anula	Sim	-	
RANGER NÍVEL 2	Agilidade do Gato	O alvo recebe +4 Des durante 1 min/nível	Trans	V,G,M	1 A.P.	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	Pêlo de gato
	Armadilha	Cria uma armadilha de laço mágica	Trans	V,G,FD	3 rod	Toque	Laço ø60cm+60cm/niv	até dirparar ou destruir	Nenhum	Não	-
	Crescer Espinhos	As criaturas na área sofrem 1d4 de dano, podem ficar lentas	Trans	V,G,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Quadr. 6 m/niv	1 h/niv (D)	Ref parcial	Sim	-
	Curar Ferimentos Leves	Cura 1d8+1/nível de dano (máximo +5)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Falar com Plantas	Você pode falar com plantas e criaturas do tipo planta	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	-
	Imobilizar Animal	Paralisa um animal, 1 rodada/nível	Encant	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 animal	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	-
	Invocar Aliado da Natureza II	Invoca animais para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Muralha de Vento	Desvia disparos, criaturas pequenas e gases	Evoc [ar]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	3m/niv compr 1,5m alt (M)	1 rod/niv	Nenhum	Sim	1 cata-vento + 1 pena de pássaro exótico
	Pele de Árvore	Concede +2 (ou mais) de bônus de melhoria na armadura natural	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	10 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Proteção Contra Elementos	Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura Tocada	10 min/niv ou até descarregar	Fort anula	Sim	-
	Sabedoria da Coruja	Alvo recebe +4 Sab durante 1 min/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	penas ou entranhas de coruja
Vigor do Urso	Alvo recebe +4 Con durante 1 min./nível	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
RANGER NÍVEL 3	Ampliar Plantas	Faz vegetação crescer, melhora colheitas	Trans	V,G,FD	1 A.P.	Texto	Texto pg 200	Inst	Nenhum	Não	-
	Caminhar na Água	O alvo caminha sobre a água como se ela fosse sólida	Trans[água]	V,G,FD	1 AP	Toque	1 criat/niv	10 min/niv	Von anula	Sim	-
	Comandar Plantas	Comande as ações de uma ou mais criaturas do tipo planta	Trans	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Até 2DV/niv plantas	1 dia/niv	Von anula	Sim	-
	Curar Ferimentos Moderados	Cura 2d8 +1/nível de dano (máx. +10)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Enfraquecer Plantas	Reduz o tamanho ou impede o crescimento de plantas normais	Trans	V,G,FD	1 AP	Texto	Texto	Inst	Nenhum	Não	-
	Forma de Árvore	Você se parece exatamente com uma árvore durante 1 hora/nível	Trans	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Você	1 h/niv	-	-	-
	Invocar Aliado da Natureza III	Invoca animais para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Neutralizar Venenos	Desintoxica veneno em um personagem	Conj (cura)	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criat. Ou obj toc. (30cm³/niv)	10 min/niv	Von anula	Sim	1 pedaço de carvão
	Presença Mágica Maior	Uma arma natural do alvo recebe +1 de bônus para ataques e dano a cada 3 níveis (máx. +5)	Trans	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Criat. Viva tocada	1 hora/niv	Von anula	Sim	-
	Reduzir Animal	Encolhe um animal voluntariamente	Trans	V,G	1 AP	Toque	1 animal voluntário pequeno até enorme	1 h/niv (D)	Nenhum	Não	-
	Remover Doenças	Cura todas as doenças que afetam o alvo	Conj (cura)	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	Repelir Insetos	Insetos se mantêm a 3 m de distância	Abjur	V,G,FD	1 AP	3m	Emanação 3m raio	10 min/niv(D)	Texto	Sim	-
Visão no Escuro	O alvo enxerga 18 m na escuridão total	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 h/niv	Von anula	Sim	1 pedaço de cenoura seca ou ágata	
RANGER NÍVEL 4	Ampliar Animais	Um animal/2 níveis dobra de tamanho	Trans	V,G	1 A.P.	Médio 30m+3m/niv	1 animal/2niv	1 min/niv	Fort anula	Sim	-
	Caminhar em Árvores	Passe através de uma árvore para outra	Conj	V,G,FD	1 AP	Pessoal	Você	1 h/niv	-	-	-
	Comunhão com a Natureza	Aprenda sobre o terreno, 1,5 km/nível	Adiv	V,G	10 min	Pessoal	Você	Inst	-	-	-
	Curar Ferimentos Graves	Cura 3d8 + 1/nível de dano (máx. +15)	Conj [cura]	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Inst	Von metade	Sim	-
	Dificultar Detecção	Esconde alvo de adivinhações e Vidência	Abjur	V,G,M	1 AP	Toque	Criat/obj tocado	1 h/niv	Von anula	Sim	Punhado de pó de diamante 50PO
	Invocar Aliado da Natureza IV	Invoca animais para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Movimentação Livre	O alvo se move normalmente apesar de impedimentos	Abjur	V,G,M,FD	1 AP	personal/toque	Você/criat.tocada	10 min/niv	Von anula	Sim	Faixa de couro amarrada no braço ou perna

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 0 (TRUQUES)	Resistência	Alvo recebe +1 para testes de resistência	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 minuto	Von anula	Sim	1 capa miniatura
	Raio de Ácido	Raio causa 1d3 de dano de ácido	Conj (criação) [ácido]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 projétil de ácido	Inst	Nenhum	Não	-
	Detectar Venenos	Detecta veneno em uma criatura ou objeto pequeno	Adiv	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj/cubo 1,5m	Inst	Nenhum	Não	-
	Detectar Magia	Detecta magias e itens mágicos a menos de 18m	Univ	V,G	1 A.P.	18m	Cone	Conc. 1min/niv (D)	Nenhum	Não	-
	Ler Magias	Decifra pergaminhos ou grímórios	Adiv	V,G,F	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	Cristal transp/prisma
	Pasmar	Um humanoíde (4 DV ou menos) perde sua próxima ação	Encan.	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat hum. 4DV ou menos	1 rod	Von anula	Sim	lã ou algo parecido
	Globos de Luz	Cria tochas ou outras luzes ilusórias	Evoc [luz]	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	até 4 chamas ilus.	1 min (D)	Nenhum	Não	-
	Brilho	Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque)	Evoc[Fogo]	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Explosão de luz	Inst	Fort anula	Sim	-
	Luz	Um objeto brilha como uma tocha	Evoc [luz]	V,M/FD	1 AP	Toque	Obj. tocado	10min/niv(D)	Nenhum	Não	1 vaga-lume/musgo fosfor.
	Raio de Gelo	Raio causa 1d3 de dano de gelo	Evoc [frio]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Raio	Inst	Nenhum	Não	-
	Som Fantasma	Imita sons	Illus (idéia)	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Sons ilusórios	1 rod/niv(D)	Von desacr.	Não	1 pouco de lã ou 1 pedaço de cera
	Romper Morto-Vivo	Causa 1d6 de dano a um morto-vivo	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Raio	Inst	Nenhum	Sim	-
	Toque da Fadiga	Ataque de toque fatiga o alvo	Necr	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 rod/niv	Fort anula	Sim	1 gota de suor
	Mãos Mágicas	Telecinésia de 2,5 kg	Trans	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 obj até 2,5 kg	Conc	Nenhum	Não	-
	Consertar	Faz pequenos reparos em um objeto	Trans	V,G	1 AP	3m	Obj. até 500g	Inst	Von anula	Sim	-
	Mensagem	Conversação em voz baixa à distância	Trans	V,G,F	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat/niv	10 min/niv	Nenhum	Não	Pedaço de fio de cobre
	Abrir / Fechar	Abre / fecha objetos pequenos ou leves	Trans	V,G,F	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Obj. até 15kg ou portal	Inst.	Von anula	Sim	Chave de bronze
Marca Arcana	Inscreve uma runa pessoal (visível ou invisível)	Univ	V,G	1 AP	0 m	1 runa/marca pessoal 30cm² ou menos	Permanente	Nenhum	Não	-	
Prestidigitação	Realiza pequenas ilusões	Univ	V,G	1 AP	3m	texto	1 hora	texto	Não	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 1	Alarme	Protege uma área durante 2 h/nível	Abjur	V,G,F/FD	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	6m raio	2 h/niv (D)	Nenhum	Não	Sino + fio de prata
	Suportar Elementos	Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criatura tocada	24 horas	Von anula	Sim	-
	Cerrar Portas	mantém uma porta fechada	Abjur	V	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Portal 6m2/n	1 min/niv (D)	Nenhum	Não	-
	Proteção Contra Caos / Mal / Bem / Ordem	+2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extra-planares	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	pó de prata para traçar círculo 90cm diâmetro em volta da criatura protegida
	Escudo Arcano	Disco invisível fornece +4 CA e bloqueia missets mágicos	Abjur	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	-
	Área Escorregadia	Torna 3m quadrados ou um objeto escorregadio	Conj	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Obj/quadr 3m	1 rod/niv	Texto	Não	Couro de porco/manteiga
	Armadura Arcana	Concede ao alvo +4 de bônus de armadura	Conj	V,G,F	1 AP	Toque	Criat tocada	1 h/niv	Von anula	Não	couro endurecido
	Montaria Arcana	Invoca montaria 2 horas/nível	Conj [invoc]	V,G,M	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 montaria	2h/niv(D)	Nenhum	Não	pêlo de cavalo
	Névoa Obscurecente	Névoa espessa envolve o conjurador	Conj (criação)	V,G	1 AP	6m	Disp. 6m raio 6m alt	1 min/niv	Nenhum	Não	-
	Invocar Criaturas I	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Servo Invisível	Cria uma força invisível que obedece a suas ordens	Conj (criação)	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 servo invisível sem mente ou forma	1 hora/niv	Nenhum	Não	1 pedaço de barbante e de madeira
	Compreender Idiomas	Entenda todas as línguas faladas e escritas	Adiv	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv	-	-	Pitada fuligem+grãos sal
	Detector Portas Secretas	Revela portas secretas que estejam a menos de 18m	Adiv	V,G	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 1min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Detector Mortos-Vivos	Revela mortos-vivos a menos de 18m	Adiv	V,G,M/FD	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 1min/niv(D)	Nenhum	Não	Um pouco de terra de túmulo
	Identificação	Determina uma habilidade de um item mágico	Adiv	V,G,M/FD	1 h	Toque	1 obj tocado	Inst	Nenhum	Não	Infusão pó perola(100PO) + vinho + pena coruja
	Ataque Certo	Concede +20 de bônus à sua próxima jogada de ataque	Adiv	V,F	1 AP	Pessoal	Você	Texto	-	-	alvo miniatura
	Enfeitiçar Pessoa	Torna uma pessoa amigável	Encant	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura humanoíde	1 h/niv	Von anula	Sim	-
	Hipnotismo	Fascina 2d4 DV de criaturas	Encant	V,G	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	criats. A 9m de si	2d4 rod(D)	Von anula	Sim	-
	Sono	4 DV de criaturas caem num sono parecido com o coma	Encant	V,G,M	1 rodada	Médio 30m+3m/niv	explosão 3m raio	1 minuto/niv	Von anula	Sim	1 pouco areia fina, pétalas de rosa ou 1 grilo vivo
	Mãos Flamejantes	1d4 de dano de fogo/nível (máx. 5d4)	Evoc [fogo]	V,G	1 AP	4,5m	Explosão em cone	Inst.	Ref 1/2	Sim	-
	Disco Flutuante de Tenser	Disco horizontal de 1,5 m de diâmetro que suporta 50 kg/nível	Evoc [energia]	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Disco de energia ø90cm	1 h/niv	Nenhum	Não	1 gota de mercúrio
	Missets Mágicos	1d4+1 de dano, +1 missil/2 níveis acima do 1º (máx. +5)	Evoc [energia]	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	até 5 criats.	Inst	Nenhum	Sim	-
	Toque Chocante	Toque causa 1d6/nível de dano de eletricidade	Evoc [eletric]	V,G	1 AP	Toque	Criat ou obj tocado	Inst	Nenhum	Sim	-
	Leque Cromático	Deixa inconsciente, cega ou atordoado 1d6 criaturas fracas	Ilus	V,G,M	1 AP	4,5m	Explosão em cone	Inst	Von anula	Sim	3 pitadas pó/areia colorida (verm+az+am)
	Transformação Momentânea	Muda sua aparência	Ilus (sensação)	V,G	1 AP	Pessoal	O conjurador	10 min/niv(D)	-	-	-
	Aura Mágica de Nystul	Concede uma aura mágica falsa a um objeto	Ilus	V,G,F	1 AP	Toque	Obj 2,5kg/niv	1 dia/niv(D)	Nenhum	Não	Ped. Seda
	Imagem Silenciosa	Cria uma ilusão menor	Ilus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 4 cubos 3m+1 cubo 3m/niv (M)	Conc	Von desacr.	Não	um pouco de lã
	Ventriloquismo	Projeta sua voz durante 1 min/nível	Ilus (idéia)	V,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Som inteligivel, geralmente fala	1 min/niv(D)	Von desacr.	Não	1 pergaminho enrolado formando 1 cone
	Causar Medo	Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat 5DV	1d4 rod ou 1 rod	Von parcial	Sim	-
	Toque Macabro	1 toque/nível causa 1d6 de dano e talvez 1 de dano de For	Necr	V,G	1 AP	Toque	1 criat/niv	Inst	Fort parcial / Von anula	Sim	-
	Raio do Enfraquecimento	Raio reduz For em 1d6+1/2 níveis	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Raio	1 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Animar Corda	Faz com que uma corda se mova a seu comando	Trans	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Corda 15m+1,5m/niv	1 rod/niv	Nenhum	Não	-
	Aumentar Pessoa	Humanóide dobra de tamanho	Trans	V,G,M	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 humanoíde	1min/niv(D)	Fort anula	Sim	Pó de ferro
Apagar	Faz um escrito comum ou mágico desaparecer	Trans	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1perg ou 2pgs	Inst	Texto	Não	-	
Recuo Acelerado	Soma +9m ao seu deslocamento	Trans	V,G	1 AP	Pessoal	O conjurador	1 min/niv(D)	-	-	-	
Queda Suave	Objetos ou criaturas caem lentamente	Trans	V	1 Ação Simples	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 obj ou criat média / niv.	1 rod/niv ou até aterrissar	Von anula	Sim	-	
Salto	Alvo recebe bônus nos testes de saltar	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	perna traseira de gafanhoto	
Arma Mágica	Uma arma recebe +1 de bônus	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Arma tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-	
Reduzir Pessoa	Diminui pela metade o tamanho de um humanoíde	Trans	V,G,M	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 humanoíde	1 min/niv(D)	Fort anula	Sim	1 pitada de pó de ferro	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 2	Tranca Arcana	Fecha magicamente uma porta ou baú	Abjur	V,G,M	1 AP	Toque	1 porta, baú ou portal (9m2/niv)	Permanente	Nenhum	Não	Pó de ouro (25PO)
	Obscurecer Objeto	Protege um objeto contra adivinhações		V,G,M/FD	1 AP	Toque	1 obj tocado 50kg/niv	8 horas (D)	Von anula	Sim	pedaço pele de camaleão
	Proteção Contra Flechas	O alvo fica imune à maioria dos ataques à distância	Abjur	V,G,F	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 hora/niv ou até descarregar	Von anula	Sim	1 pedaço de casco de tartaruga ou cágado
	Resistência a Elementos	Ignora 10 pontos de dano/ataque de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	10 min/niv	Fort anula	Sim	-
	Flecha Ácida de Melf	Ataque de toque à distância; 2d4 de dano na 1ª rodada +1 rodada/3 níveis	Conj [acido]	V,G,M,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	1 flecha ácida	1 rod+1rod/3n	Nenhum	Não	1 folha ruibarbo (pó)+estômago vibora; um dardo (foco)
	Névoa	Névoa obscurece a visão	Conj (criação)	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Dispersão 6m raio 6m alt	10 min/niv	Nenhum	Não	-
	Poeira Ofuscante	Deixa criaturas cegas e destaca as invisíveis	Conj [criação]	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	criats+objs dispersão 3m raio	1 rod/niv	Von anula	Não	Mica em pó
	Invocar Criaturas II	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Invocar Enxames	Invoca enxame de criaturas rastejantes ou voadoras	Conj (invoc)	V,G,M/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 enxame de morcegos, ratos ou aranhas	Conc + 2 rod	Nenhum	Não	1 trapo quadrado de pano velho
	Teia	Enche uma esfera de 6 m com teias de aranha	Conj	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	dispersão 6m raio	10 min/niv(D)	Ref anula	Não	teia de aranha
	Detectar Pensamentos	Permite captar pensamentos superficiais	Adiv	V,G,F/FD	1 AP	18 m	Emanação em cone	Conc 1 min/niv(D)	Von anula	Não	1 Peça de Cobre
	Localizar Objeto	Sente a direção do objeto (específico ou típico)	Adiv	V,G,F/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Circunf. 120m+12m/niv	1 min/niv	Nenhum	Não	1 forquilha
	Ver o Invisível	Revela criaturas ou objetos invisíveis	Adiv	V,G,M	1 AP	Pessoal	Você	10 min/niv(D)	-	-	1 punhado de talco + pó de prata
	Pasmar Monstro	Uma criatura viva (6 DV ou menos)perde a próxima ação	Encan.	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat viva 6DV ou menos	1 rod	Von anula	Sim	lã ou algo parecido
	Riso Histérico de Tasha	O alvo perde suas ações durante 1 rodada/nível	Encant	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 rod/niv	Von anula	Sim	pequenas tortas atiradas contra o alvo + 1 pena agitada no ar
	Toque da Idiotice	O alvo sofre 1d6 pontos de dano de Int, Sab e Car	Encant	V,G	1 AP	Toque	Criat viva tocada	10 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Chama Contínua	Cria fogo ilusório	Evoc [Luz]	V,G,M	1 AP	Toque	Obj tocado	Perm	Nenhum	Não	Pó rubi (50 PO)
	Escuridão	Cria 6 m de raio de escuridão sobrenatural	Evoc	V,M,FD	1 AP	Toque	Obj tocado	10 min/niv (D)	Nenhum	Não	pêlo de morcego + gota piche ou pedaço carvão
	Esfera Flamejante	Esfera de fogo móvel que causa 2d6 de dano, dura 1 rodada/nível	Evoc [fogo]	V, G, M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	esfera de 1,5m diâmetro	1 rod/niv	Ref anula	Sim	sebo + punhado enxofre + pitada limalha ferro
	Lufada de Vento	Afasta ou derruba criatura Pequenas	Evoc [ar]	V,G	1 AP	18 metros	Emanação em linha	1 rodada	Fort anula	Sim	-
Raio Ardente	1 raio/4 níveis (máx. 3), toque à distância causa 4d6 por fogo	Evoc [fogo]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 raio + 1 raio adicional a cada 4 níveis após o 3º	Inst	Nenhum	Sim	-	
Despedaçar	Vibrações sônicas cusam dano a objetos ou criaturas cristalinas	Evoc [sônica]	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Disper. 1,5m ou obj.sólido/criat. Cristalina	Inst	Texto	Sim	Pedaço de mica	
Nublar	Os ataques tem 20% de chance de falhar	Ilus	V	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	-	
Padrão Hipnótico	Fascina (2d4+nível) DV de criaturas	Ilus	V (bbr), G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Dispersão 6m raio	Conc + 2 rod	Von anula	Sim	1 vareta incenso acesa ou bastão de cristal cheio de mat. Fosforescente	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 2	Invisibilidade	O alvo fica invisível durante 1 min/nível, ou até atacar	Illus	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal/toque	Você / 1 criat. / 1 obj 50kg/niv	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	1 cílio envolvido em goma arábica
	Boca Encantada	Emite um recado quando ativada	Illus	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj	Perm (D)	Von anula	Sim	Jade 10PO+favos mel
	Imagem Menor	Como Imagem Silenciosa, mas com algum som	Illus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 4 cubos 3m+1 cubo 3m/niv (M)	Conc+2 rod	Von desacr.	Não	um pouco de lã
	Reflexos	Cria cópias falsas de você (1d4 + 1/3 níveis, máx. 8)	Illus (idéia)	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv(D)	-	-	-
	Confundir Detecção	Engana adivinhações sobre um objeto ou criatura	Illus	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/obj (cubo 30 cm)	1 h/niv	Nenhum ou Von anula	Não	-
	Armadilha de Leomund	Cria uma armadilha ilusória num item	Illus	V,G,M	1 AP	Toque	Obj tocado	Perm (D)	Nenhum	Não	Pirita + pó (50PO)
	Cegueira / Surdez	Torna o alvo cego ou surdo	Necr	V	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat viva	Perm (D)	Fort anula	Sim	-
	Comandar Mortos-Vivos	Morto-vivo obedece seus comandos	Necr	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 Morto-vivo	1 dia/niv	Von anula	Sim	Ped.carne crua+lasca osso
	Vitalidade Ilusória	Alvo recebe 1d10 PV temporários +1/nível (máx. +10)	Necr	V,G,M	1 AP	Pessoal	Você	1 h/niv ou até descarregar	-	-	pequena dose de álcool ou bebida destilada para traçar runas no corpo durante a conjuração (runas somem assim que o álcool evaporar)
	Toque do Carniçal	Paralisa um alvo, que exala cheiro horrendo	Necr	V,G,M	1 AP	Toque	Humanóide vivo tocado	1d6+2 rodadas	Fort anula	Sim	1 pedaço de roupa usada por 1 carniçal ou terra do lar de 1 carniçal
	Aterrorizar	Até 5 Dv de criaturas ficam em pânico (4,5 m de raio)	Necr	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat/3niv	1 rod/niv	Von parcial	Sim	Ped. de osso de morto-vivo
	Mão Espectral	Cria mão brilhante que faz ataques de toque	Necr	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 mão espectral	1 min/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Alterar-se	Assume a forma de uma criatura semelhante	Trans	V,G	1 A.P.	Pessoal	Conjurador	10 min/niv	-	-	-
	Vigor do Urso	Alvo recebe +4 Con durante 1 min./nível	Trans	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Força do Touro	Alvo recebe +4 For durante 1 min/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	pelo/estерco de touro
	Agilidade do Gato	O alvo recebe +4 Des durante 1 min/nível	Trans	V,G,M	1 A.P.	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	Pêlo de gato
	Visão no Escuro	O alvo enxerga 18 m na escuridão total	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 h/niv	Von anula	Sim	1 pedaço de cenoura seca ou ágata
	Esplendor da Águia	O alvo recebe +4 Car durante 1 min/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	Penas + esterco de águia
	Astúcia da Raposa	O alvo recebe +4 Int durante 1 min/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criat tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	pêlo/estруme raposa
	Arrombar	Abre porta trancada ou selada por magia	Trans	V	1 AP	Médio 30m+3m/niv	3m2/niv	Inst	Nenhum	Não	-
	Levitação	O alvo flutua para cima ou para baixo ao seu comando	Trans	V,G,F	1 AP	Pessoal/Curto 7,5m+1,5m/2niv	Você / 1 criat. / 1 obj 50kg/niv	1 min/niv(D)	Nenhum	Não	1 pçq. Laço de couro ou fio de ouro dobrado em forma de taça
	Sabedoria da Coruja	Alvo recebe +4 Sab durante 1 min/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	penas ou entranhas de coruja
	Pirotecnicia	Transforma fogo em luz forte ou fumaça	Trans	V,G,M	1 AP	Longo 120m+12m/niv	1 fonte de fogo (cubo 6m)	1d4+1 rod (texto)	Von anula	texto	1 fonte de fogo que se extingue imediatamente
	Truque da Corda	Até 8 criaturas se escondem em um espaço extra-dimensional	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	1 peça de corda tocada 1,5m a 9m comprimento	1 h/niv(D)	Nenhum	Não	Grãos de milho pulverizados + pergaminho dobrado
	Patas de Aranha	Concede habilidade para andar em paredes e tetos	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	Criat. Tocada	10 min/niv	Von anula	Sim	1 gota de betume + 1 aranha viva engolidos pelo alvo
	Vento Sussurrante	Envia uma mensagem curta a até 1,5 km/nível	Trans [ar]	V,G	1 AP	1,5 km/niv	Dispersão 3m raio	1h/niv ou até descarregar (destino alcançado)	Nenhum	Não	-

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 3	Dissipar Magia	Cancela magias e efeitos mágicos	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 conj/1criat/1obj/expl. 6m raio	Inst	Nenhum	Não	-
	Runas Explosivas	Causam 6d6 de dano caso decifradas	Abjur [energia]	V,G	1 AP	Toque	1 obj tocado (máx.5kg)	Perm. Até descarregar (D)	Texto	Sim	-
	Círculo Mágico contra o Caos / Mal / Bem / Ordem	Como as magias de Proteção, mas com 3m de raio e 10 min/nível	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Eman 3m r	10 min/niv	Von anula	Não	Pó prata circ. 90cm
	Dificultar Detecção	Esconde alvo de adivinhações e Vidência	Abjur	V,G,M	1 AP	Toque	Criat/obj tocado	1 h/niv	Von anula	Sim	Punhado de pó de diamante 50PO
	Proteção Contra Elementos	Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia	Abjur	V,G,FD	1 AP	Toque	Criatura Tocada	10 min/niv ou até descarregar	Fort anula	Sim	-
	Montaria Fantasmagórica	Cria cavalo mágico que permanece durante 1 hora/nível	Conj [criação]	V,G	10 min	0 metro	1 criat semi-real similar a 1 cavalo	1h/niv(D)	Nenhum	Não	-
	Selo da Serpente Sépia	Cria símbolo no texto que imobilizará o leitor	Conj (criação) [energia]	V,G,M	10 minutos	Toque	1 livro ou trabalho escrito tocado	Perm. Ou até descarreg.; até liberar ou 1d4 dias + 1dia/nivel	Ref anula	Não	500 PO de âmbar em pó, 1 escama de serpente, punhado esporos cogumelo
	Nevasca	Atrapalha a visão e o movimento	Conj (criação) [frio]	V,G,M/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Cilindro 12m raio, 6m alt	1 rod/niv	Nenhum	Não	punhado de pó + gotas de água
	Névoa Fétida	Vapores nauseantes, 1 rodada/nível	Conj (criação)	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Disp. 6m raio 6m alt	1 rod/niv	Fort anula	Não	ovo podre ou folhas repolho
	Invocar Criaturas III	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Visão Arcana	Auras mágicas se tornam visível para o conjurador	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	O conjurador	1 min/niv(D)	-	-	-
	Clariaudiência / Clarividência	Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível	Adiv	V,G,F/FD	10 min	Longo 120m+12m/niv	Sensor mág	1 min/niv(D)	Nenhum	Não	Chifre pge (ouvir) ou olho vidro (ver)
	Idiomas	Fale qualquer idioma	Adiv	V,M/FD	1 AP	Toque	criat tocada	10 min/niv	Von anula	Não	estatueta argila de zigurate
	Sono Profundo	Coloca 10 Dv de criaturas para dormir	Encant	V,G,M	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	explosão 3m raio	1 minuto/niv	Von anula	Sim	1 pouco areia fina, pétalas de rosa ou 1 grilo vivo
	Heroísmo	Concede +2 nsa jogadas de ataque, testes de resistência e perícias	Encant	V,G	1 AP	Toque	criat toc	10 min/niv	Von anula	Sim	-
	Imobilizar Pessoas	Paralisa uma pessoa durante 1 rodada/nível	Encant	V,G,F/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat humanóide	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	pedaço metal peq. e reto
	Fúria	Concede +2 For e Con, +1 em testes de resistência de Vontade e -2 CA	Encant	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat/3niv	Conc+1rod/niv (D)	Nenhum	Sim	-
	Sugestão	Força o alvo a seguir um curso de ação	Encant	V,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura viva	1 h/niv ou até completar	Von anula	Sim	língua de cobra + gota mel ou óleo adocicado
Luz do Dia	Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante	Evoc [luz]	V,G	1 AP	Toque	Obj. tocado	10min/niv(D)	Nenhum	Não	-	
Bola de Fogo	1d6 de dano por nível, 6 m de raio	Evoc [Fogo]	V,G,M	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Disp.6m raio	Inst	Ref 1/2	Sim	Bolinha guano+enxofre	
Relâmpago	Eletricidade causa 1d6 de dano/nível	Evoc [eletric.]	V,G,M	1 AP	36 m	linha de 36m	Inst	Ref 1/2	Sim	Pêlo + bastão de cristal/vidro/âmbar	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 3	Pequeno Refúgio de Leomund	Cria um abrigo para 10 criaturas	Evoc [energia]	V,G,M	1 AP	6 m	esfera 6m raio	2 h/niv(D)	Nenhum	Não	Uma conta de cristal que se quebra ao término da magia
	Muralha de Vento	Desvia disparos, criaturas pequenas e gases	Evoc [ar]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	3m/niv compr 1,5m alt (M)	1 rod/niv	Nenhum	Sim	1 cata-vento + 1 pena de pássaro exótico
	Deslocamento	Os ataques tem 50% de chance de falhar	Ilus	V,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 rod/niv(D)	Von anula	Sim	Laço de pele de pant. Deloc.
	Escrita Ilusória	Somente o leitor designado pode entendê-la	Ilus	V,G,M	1 min ou +	Toque	1 obj 5 kg máx.	1 dia/niv	Von anula	Sim	Tinta à base de chumbo (50PO)
	Esfera de Invisibilidade	Torna todos dentro de uma área de 3 m invisíveis	Ilus	V,G,M	1 AP	Pessoal ou toque	Emanação 3m raio	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	Cílio envolvido em goma arábica
	Imagem Maior	Como Imagem Silenciosa, mas com som, cheiro e temperatura	Ilus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 4 cubos 3m+1 cubo 3m/niv (M)	Conc+3 rod	Von desacr.	Não	um pouco de lã
	Descanso Tranquilo	Preserva um corpo	Necr	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Corpo tocado	1 dia/niv	Von anula	Sim	punhado sal+1 PC/olho do corpo
	Imobilizar Mortos-Vivos	Imobiliza mortos-vivos durante 1 rodada/nível	Necr	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	até 3 mortos-vivos	1 rod/niv	Von anula	Sim	enxofre+alho em pó
	Raio da Exaustão	Raio torna o alvo exausto	Necr	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Raio	1 min/niv	Fort parcial	Sim	1 gota de suor
	Toque Vampírico	Toque causa dano de 1d6/2 níveis, o conjurador recebe o dano com PV	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criat viva tocada	Inst / 1 hora	Nenhum	Sim	-
	Piscar	Você desaparece e reaparece aleatoriamente durante 1 rodada/nível	Trans	V,G	1 AP	Pessoal	Conjurador	1 rod/niv	-	-	-
	Flecha de Chamas	Flechas causam +1d6 de dano de fogo	Trans [fogo]	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	5 projeteis	10 min/niv	Nenhum	Não	gota óleo+ped. Pederneira
	Vôo	O alvo voa (deslocamento de 18 m)	Trans	V,G,F/FD	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	1 pena de asa de qqr pássaro
	Forma Gasosa	O alvo fica incorpóreo e pode voar lentamente	Trans	G,M/FD	1 AP	Toque	criat tocada	2 min/niv	Nenhum	Não	gaze + fumaça
	Velocidade	1 criatura/nível se move com mais rapidez, +1 no ataque, CA e testes de resistência de Reflexos	Trans	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv a 9m	1 rod/niv	Fort anula	Sim	1 corte de raiz de alcaçuz
	Lâmina Afiada	Dobra a margem de ameaça normal da arma	Transm	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 arma/50proj	10 min/niv	Von anula	Sim	-
	Arma Mágica Maior	+1 de bônus/4 níveis (máx. +5)	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 arma/50proj	1h/niv	Von anula	Sim	Pó cal+carbono
	Página Secreta	Altera uma página para esconder seu conteúdo verdadeiro	Trans	V,G,M	10 min	Toque	Página tocada 90cm ²	Permanente	Nenhum	Não	Pó de escamas de arenque e essência de fogo-fátuo
	Encolher Item	Objeto encolhe para 1/16 de seu tamanho	Trans	V,G	1 AP	Toque	1 obj de 60cm3/niv	1 dia/niv	Von anula	Sim	-
	Lentidão	1 alvo/nível pode realizar apenas 1 ação/rodada, -2 na CA, -2 nas jogadas de ataque	Trans	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv a 9m	1 rod/niv	Von anula	Sim	1 gota de melado
Respirar na Água	Os alvos podem respirar sob a água	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Criaturas vivas tocadas	2h/niv (dividida pelas criaturas tocadas)	Von anula	Sim	1 pedaço de bambu ou palha	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 4	Âncora Dimensional	Impede movimento extra dimensional	Abjur	V,G	1 A.P.	Médio 30m+3m/niv	Raio	1 min/niv	Nenhum	Sim	-
	Armadilha de Fogo	Objeto causa 1d4 de dano +1/nível quando aberto	Abjur	V,G,M	10 min	Toque	Obj tocado	Perm (D)	Ref 1/2	Sim	250g pó ouro (25PO)
	Globo de Invulnerabilidade Menor	Impede efeitos de magias de 1º a 3º nível	Abjur	V,G,M	1 AP	3m raio	eman.esf.3m raio	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	conta vidro/cristal
	Remover Maldição	Liberta objeto ou pessoa de maldição	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criatura/item Tocado	Inst	Von anula	Sim	-
	Pele Rochosa	Ignora 10 pontos de dano/ataque	Abjur	V,G,M	1 AP	Toque	criatura tocada	10 min/niv ou até dissipar	Von anula	Sim	Granito + pó de diamante (250 PO0 na pele do alvo)
	Tentáculos Negros de Evard	Tentáculos agarram em 4,5 m	Conj	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Dispersão 6m raio	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	pedaço tentáculo de polvo ou lula gigante
	Porta Dimensional	Teletransporta você a uma curta distância	Trans [teletransp]	V	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Conjur. + objs + criats tocadas voluntariamente	Inst	Nenhum/Von anula (obj)	Não/Sim (obj)	-
	Criar Itens Efêmeros	Cria um objeto de pano ou madeira	Conj	V,G,M	1 min	0 m	30 cm3/niv	1 h/niv	Nenhum	Não	Matéria-prima do obj. (madeira/cânhamo, etc)
	Refúgio Seguro de Leomund	Cria uma cabana resistente	Conj (criação)	V,G,M,F	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Estrutura de 6m2	2h/niv(D)	Nenhum	Não	quadrado de pedra, cal, areia, gotas de água e lascas de madeira (para servo invisível) + fio de prata e sininho (para magia alarme)
	Névoa Sólida	Bloqueia visão e diminui deslocamento	Conj (criação)	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Disp. 6m raio 6m alt.	1 min/niv	Nenhum	Não	punhado de ervilhas secas + pó de casco de animais
	Invocar Criaturas IV	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Olho Arcano	Olho invisível flutua a 9 m/rodada	Adiv	V,G,M	10 min	Ilimitado	Sensor mágico	1 min/niv(D)	Nenhum	Não	1 pouco pêlo de morcego
	Detectar Vidência	Alerta o conjurador sobre espionagem mágica	Adiv	V,G,M	1 AP	12 m	Eman. 12m raio	24 h	Nenhum	Não	Pedaço de espelho+cone de latão em miniatura
	Localizar Criatura	Indica a direção de uma criatura familiar	Adiv	V,G,M	1 AP	Longo 120m+12m/niv	1 criat.conhec/familiar	10 min/niv	Nenhum	Não	pêlo de cão de caça
	Vidência	Espia alguém à distância	Adiv (videncia)	V,G,M,FD,F	1 hora	Texto	Sensor mágico	1 min/niv	Von anula	Sim	Texto
	Enfeitiçar Monstro	Obriga um monstro a acreditar que é seu aliado	Encant	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura viva	1 dia/niv	Von anula	Sim	-
	Confusão	Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/ nível	Encant	V,G,M,FD		Médio 30m+3m/niv	Criats expl. 4,5m r	1rod/niv	Von anula	Sim	3 cascas de nozes
	Desespero Esmagador	Vítimas sofrem -2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícias e habilidade	Encant	V,G,M	1 AP	9 m	Explosão cone	1 min/niv	Von anula	Sim	1 frasco de lágrimas
Missão Menor	Comanda um alvo de 7 DV ou menos	Encant	V	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat.viva 7DV ou menos	1dia/niv ou até descarr. (D)	Von anula	Sim	-	
Escudo do Fogo	As criaturas que o atacam sofrem dano de fogo. Você está protegido de frio e calor	Evoc [fogo/frio]	V,G,M,FD	1 AP	Pessoal	Você	1 rod/niv (D)	-	-	1 pouco de fósforo (calor) 1 vaga-lume vivo/4 caudas de mortos (frio)	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 4	Tempestade Glacial	Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro	Evoc [frio]	V,G,M/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Cilindro 6m raio 12m alt	1 rodada completa	Nenhum	Sim	punhado de pó e gotas d'água
	Esfera Resiliente de Otiluke	Globo de força protege (mas aprisiona) um alvo	Evoc [energia]	V, G, M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	esfera ø30cm/niv	1 min/niv (D)	Ref anula	Sim	semicírculo cristal transparente + semicírculo goma arábica que se encaixem
	Grito	Deixa todos no cone surdos e causa 5d6 de dano sônico	Evoc [sonico]	V	1 AP	9 m	explos. Em cone	inst	texto	Sim	-
	Muralha de Fogo	Causa 2d4 de dano de fogo a 3m e 1d4 a 6m. Atravessar o muro causa 2d6 de dano +1/nível	Evoc [fogo]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	6m/niv compr. Ou anel 1,5m/2niv raio (6m alt)	Conc + 1rod/niv	Nenhum	Sim	pedaço de fosfato
	Muralha de Gelo	Parede de gelo com 15 PV +1/nível, ou esfera que aprisiona o alvo	Evoc [frio]	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	placa 3m/niv ou arco 90 cm +30cm/niv raio	1 min/niv	Ref anula	Sim	pedaço de quartzo ou cristal similar
	Terreno Ilusório	Faz um tipo de terreno parecer outro (de campo para floresta, etc.)	Ilus (sensação)	V,G,M	10 minutos	Longo 120m+12m/niv	cuco 9m/niv (M)	2 h/niv (D)	Von desacred	Não	1 pedra + 1galho + 1 pedaço verde de 1 planta
	Parede Ilusória	Muro, chão ou teto parecem reais, mas qualquer coisa pode atravessá-los	Ilus	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Imagem 30x30x30 cm	Perm	Von desacr	Não	-
	Invisibilidade Maior	Como invisibilidade, mas o alvo pode atacar e continuar invisível	Ilus	V,G	1 AP	Pessoal ou toque	Você ou 1 criatura	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	-
	Assassino Fantasmagórico	Ilusão temerária mata o alvo ou causa 3d6 de dano	Ilus	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat viva	Inst	Von / Fort	Sim	-
	Padrão Prismático	Luz fascina 24 DV de criaturas	Ilus	V (bbr), G,M,F	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Dispersão 6m raio	Conc + 1rod/niv(D)	Von anula	Sim	1 pedaço de fosfato + 1 prisma de cristal
	Conjuração de Sombras	Imita conjurações de até 4º nível, mas apenas 20% reais	Ilus	V,G	1 AP	Texto	Texto	Texto	Von desacr	Sim	-
	Criar Mortos-Vivos Menor	Cria zumbis e esqueletos	Necr [mal]	V,G,M	1 AP	Toque	Corpos tocados	Inst	Nenhum	Não	Ônix Negro (25 PO/DV) no olho ou boca do corpo
	Rogar Maldição	-6 numa habilidade; -4 nos ataques e testes; ou 50% de chance de perder cada ação	Necr	V,G	1 AP	Toque	Criatura Tocada	Permanente	Von anula	Sim	-
	Praga	Infecta um alvo com a doença escolhida	Necr [mal]	V,G	1 AP	Toque	Criat. Viva tocada	Inst	Fort anula	Sim	-
	Drenar Temporário	Alvo perde 1d4 níveis	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Raio energ. Neg.	Inst	Nenhum	Sim	-
	Medo	Os alvos dentro do cone fogem durante 1 rodada/nível	Necr	V,G,M	1 AP	9 metros	Explosão cone	1rod/niv (ou 1 rod - texto)	Von parcial	Sim	Coração de pombo ou pena branca
	Aumentar Pessoa em Massa	Aumenta diversas criaturas	Trans	V,G,M	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 humanóide	1min/niv(D)	Fort anula	Sim	Pó de ferro
	Melhoria Mnemônica de Rary	(Somente mago) Prepare magias adicionais ou mantenha uma recentemente lançada	Trans	V,G,M,F	10 min	Pessoal	Você	inst	-	-	1 ped. Barbante+tinta de pólvora com sangue dragão negro; placa marfim 50 PO
Metamorfose	Alvo voluntário assume uma nova forma	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	Criat.vivas voluntárias tocadas	1 min/niv(D)	Nenhum	Não	1 casulo vazio	
Reduzir Pessoa em Massa	Reduz diversas criaturas	Trans	V,G,M	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 humanóide/nível	1 min/niv(D)	Fort anula	Sim	1 pitada de pó de ferro	
Moldar Rochas	Molda em pedra qualquer forma	Trans [terra]	V,G,M/FD	1 AP	Toque	Pedaço madeira tocado até 30cm³+30cm³/niv	Inst	Nenhum	Não	Argila moldada na forma desejada e encostada na rocha qdo o comp. Verbal é dito	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 5	Cancelar Encantamento	Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação	Abjur	V,G	1 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 crit/niv	Inst	Texto	Não	-
	Expulsão	Força uma criatura a retornar para o seu plano nativo	Abjur	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat. extra-planar	Inst.	Von anula	Sim	-
	Santuário Particular de Mordenkainen	Evita espionagem ou Vidência durante 24 horas	Abjur	V,G,M	10 minutos	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Cubo 9m/niv(M)	24 horas (D)	Nenhum	Não	1 pequena placa de chumbo, 1 pedaço de vidro, 1 chumaço algodão ou tecido, crisólita em pó
	Névoa Mortal	Mata sem resistência (3 DV); com resistência (4-6 DV) ou dano de Con	Conj (criação)	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Disp. 6m raio 6m alt.	1 min/niv	Fort parcial	Não	-
	Cão Fiel de Mordenkainen	Cachorro fantasma pode guardar e atacar	Conj	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Cão fantasmag	1 h/niv; 1rod/niv	Nenhum	Não	Apito prata+ped. osso+fio
	Criar Itens Temporários	Como Criar Itens Efêmeros, mas também pedra e metal	Conj	V,G,M	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	30 cm3/niv	Texto	Nenhum	Não	Texto
	Âncora Planar Menor	Prende um ser extra-planar (6 DV ou menos) até cumprir uma tarefa	Conj	V,G	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Elem. 6DV	Inst	Von anula	Texto	-
	Arca Secreta de Leomund	Esconde um baú no plano etéreo; o conjurador pode pegá-lo quando desejar	Conj	V,G,F	10 min	Texto	baú+30cm3/niv	60 dias(D)	Nenhum	Não	Arca+réplica
	Invocar Criaturas V	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Teletransporte	Transporta você instantaneamente a até 150 km/nível	Conj (teletransp)	V	1 AP	Pessoal e Toque	Você + obj + criats voluntárias	Inst	Nenhum / Von anula	Não / Sim	-
	Muralha de Pedra	Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada	Conjur [terra]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	quadrado 1,5m/niv(M)	Inst	Texto	Não	pequeno bloco de granito
	Contato Extra-Planar	Pergunte algo a uma entidade extra-planar	Adiv	V	10 min	Pessoal	Você	Concentr.	-	-	-
	Olhos Observadores	1d4 olhos flutuantes +1/nível espionam por você	Adiv	V,G,M	1 min	1,5 km	10 ou + olhos flutuant.	1 h/niv (D)	Nenhum	Não	Punhado esferas cristal
	Ligação Telepática de Rary	Ligação permite que aliados se comuniquem	Adiv	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Vc+1criat/3niv	10mi/niv(D)	Nenhum	Não	casca de ovo 2 criats dif.
	Dominar Pessoa	Controla humanóide por telepatia	Encan	V,G	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 humanóide	1 dia/niv	Von anula	Sim	-
	Enfraquecer o Intelecto	Inteligência e Carisma do alvo caem para 1	Encant	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criatura	Inst	Von anula	Sim	1 pouco de argila/cristal /vidro/esferas minerais
	Imobilizar Monstro	Como Imobilizar pessoa, mas com qualquer criatura	Encant	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat viva	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	barra/bastão rígido de metal (prego 4,5cm)
	Névoa Mental	Os alvos na névoa recebem -10 na Sab e testes de Vontade	Encant	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Disp 6m raio	30 min + 2d6 rod (texto)	Von anula	Sim	-
Símbolo do Sono	Runa ativada coloca as criaturas próximas para dormir	Encant	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Von anula	Sim	Mercurío, fósforo, pó de opala negra e diamante (1000PO)	
Cone Glacial	1d6 de dano de frio/nível	Evoc [frio]	V,G,M/FD	1 AP	18 m	explosão em cone	Inst	Ref 1/2	Sim	Cristal ou cone de vidro	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 5	Mão Interposta de Bigby	Mão fornece cobertura contra 1 oponente	Evoc [energia]	V,G,F	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Mão de 3m	1 rod/niv(D)	Nenhum	Sim	1 luva macia
	Enviar Mensagem	Entrega uma mensagem curta em qualquer lugar, instantaneamente	Evoc	V,G,M/FD	10 min	Texto	1 criatura	1 rod	Nenhum	Não	Pedaço de fio de cobre
	Muralha de Energia	Muralha imune a dano	Evoc [energia]	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	máx. quadr. 3m/niv	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	pó de gema translúcida
	Sonho	Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo	Ilus	V,G	1 minuto	Ilimitado	1 criatura viva tocada	texto	Nenhum	Sim	-
	Visão Falsa	Engana uma observação usando ilusões	Ilus (sens)	V,G,M	1 AP	Toque	Emanação 12m raio	1 h/niv(D)	Nenhum	Não	Pó de jade (250PO) atirado no ar durante a conjuração
	Miragem Arcana	Como Terreno Ilusório, mas com estruturas	Ilus	V,G	1 AP	Longo 120m+12m/niv	cubo 6m/niv (M)	Conc + 1h/niv(D)	Von desacr.	Não	-
	Pesadelo	Envia visão que causa 1d10 de dano e fadiga	Ilus	V,G	10 min	Ilimitado	1 criat viva	Inst	Von anula	Sim	-
	Imagem Persistente	Como Imagem Maior, mas não é necessário concentração	Ilus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 4 cubos 3m+1 cubo 3m/niv (M)	1 min/niv(D)	Von desacr.	Não	um pouco de lã + grãos areia
	Similaridade	Muda a aparência de 1 pessoa/2 níveis	Ilus (sensação)	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/2niv	12 horas(D)	Von anula ou desacred.	Sim / não	-
	Evocação de Sombras	Imita evocação menor que 5º nível, mas apenas 20% real	Ilus [sombra]	V,G	1 AP	texto	texto	texto	Von desacr.	Sim	-
	Malogro	Murcha 1 planta ou causa 1d6/nível de dano contra criaturas tipo planta	Necr	V,G,FD	1 AP	Toque	1 planta	Inst	Fort 1/2	Sim	-
	Recipiente Arcano	Permite possuir outra criatura	Necr	V,G,F	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criatura	1 h/niv ou até retornar ao corpo	Von anula	Sim	Gema ou cristal de 100 PO no mínimo
	Símbolo da Dor	Runa ativada causa dor às criaturas próximas	Necr [mal]	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Fort anula	Sim	Mercurio, fósforo, pó de opala negra e diamante (1000PO)
	Onda da Fadiga	Diversos alvos ficam fatigados	Necr	V,G	1 AP	9 m	explosão em cone	Inst	Nenhum	Sim	-
	Ampliar Animais	Um animal/2 níveis dobra de tamanho	Trans	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 animal/2niv	1 min/niv	Fort anula	Sim	-
	Metamorfose Tórrida	Transforma o alvo num animal inofensivo	Trans	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	Permanente	Fort anula; Von parcial	Sim	-
	Compor	Transforma matéria-prima em itens trabalhados	Trans	V,G,M	Texto	Curto 7,5m+1,5m/2niv	até 30cm3/niv texto	Inst	Nenhum	Não	M.P. no valor para fazer o item
	Vão Prolongado	O conjurador voa com deslocamento de 12 m e pode "marchar"	Trans	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1h/niv	-	-	1 pena de asa de qquer pássaro
	Críar Passagens	Abre um buraco em madeira ou pedra	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	Abert. 1,5x2,4m Prof.3m+1,5m/3niv	1 h/niv(D)	Nenhum	Não	Sementes de gergelim
	Telecinésia	Arremessa ou movimenta objeto, ataca ou arremessa criatura	Trans	V,G	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Texto	Conc (1rod/niv) ou inst. (texto)	Von anula / nenhum	Sim (texto)	-
Lama em Pedra	Transforma 2 cubos de 3m/nível	Trans [terra]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	até 2 cubos 3m/niv (M)	Permanente	Texto	Não	Areia+limo+água	
Pedra em Lama	Transforma 2 cubos de 3m/nível	Trans [terra]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	até 2 cubos 3m/niv (M)	Permanente	texto	Não	Argila + água	
Permanência	Torna certas magias permanentes	Univ	V,G,XP	2 rodadas	texto	texto	texto	Nenhum	Não	Texto	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 6	Campo Antimagia	Anula magia em uma área de 3 m	Abjur	V,G,M/FD	1 AP	3 m	Eman 3m raio	10 min/niv(D)	Nenhum	Texto	Ferro pó ou pedaços
	Dissipar Magia Maior	Como dissipar magia, mas com bônus de +20 para o teste	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 conj/1criat/1obj/expl. 6m raio	Inst	Nenhum	Não	-
	Globo de Invulnerabilidade	Como Globo de Invulnerabilidade Menor, mas para 4º nível	Abjur	V,G,M	1 AP	3m raio	eman.esf.3m raio	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	conta vidro/cristal
	Proteger Fortalezas	Conjunto de efeitos mágicos protegem uma área	Abjur	V,G,M,F	30 minutos	Qualquer um na área a proteger	60m2/niv(M)	2 horas/niv(D)	Texto	Texto	Incenso queimando + enxofre + óleo + cordão amarrado + sangue de tribulo brutal
	Repulsão	Criaturas não podem se aproximar do conjurador	Abjur	V,G,F/FD	1 AP	3m/niv	Emanação 3m/niv	1 rod/niv(D)	Von anula	Sim	1 para pequenas barras de ferro ligadas a 2 estatuetas de cães (1 preta e 1 branca) total 50PO
	Névoa Ácida	Névoa causa dano de ácido	Conj (criação) [ácido]	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	expansão 6m raio 6m alt	1 rod/niv	Nenhum	Não	punhado ervilhas secas e mopidas + pó de casco de animal
	Âncora Planar	Como Âncora Planar Menor, mas até 12 DV	Conj	V,G	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Elem. 12DV	Inst	Von anula	Texto	-
	Invocar Criaturas VI	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Muralha de Ferro	30 PV/4 níveis, pode cair sobre inimigos	Conjur [criação]	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	máx. quadr. 1,5m/niv	Inst	Texto	Não	pequena chapa de ferro + pó de ouro (50po = 500g)
	Analisar Encantamento	Revela aspectos mágicos do alvo	Adiv	V,G,F	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 obj,criat/niv	1 rod/niv (D)	Nenhum/Von anula	Não	Lente rubi/safira armaç. Ouro (1500PO)
	Lendas e Histórias	Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto	Adiv	V,G,M,F	texto	Pessoal	Você	texto	-	-	Incenso (250 PO) + retângulo de 4 tiras de marfim (50 PO cada)
	Visão da Verdade	Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira	Adiv	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	1 min/niv	Von anula	Sim	1 ungento para os olhos (250PO) feito de pó de cogumelo, açafraão e gordura
	Tarefa / Missão	Como Missão Menor, mas afeta qualquer criatura	Encant	V	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura viva	1 dia/niv ou até descarregar (D)	Nenhum	Sim	-
	Heroísmo Maior	Concede +4 nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias, imunidade a medo; PV temporários	Encant	V,G	1 AP	Toque	criat toc	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Sugestão em Massa	Como Sugestão, mas afeta 1 alvo/nível	Encant	V,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat/niv	1 h/niv ou até completar	Von anula	Sim	língua de cobra + gota mel ou óleo adocicado
Símbolo da Persuasão	Runa ativada enfeitiça as criaturas próximas	Encant	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Von anula	Sim	Mercurio, fósforo, pó de opala negra e diamante (5000PO)	
Corrente de Relâmpagos	1d6 de dano/nível; 1 raio secundário/nível e causa metade do dano	Evoc [eletr]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	1 alvo + 1 alvo/niv	Inst	Ref 1/2	Sim	Chumaço pelo + Ped. Âmbar/vidro/bastão cristal + alfinete prata (por NC)	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 6	Contingência	Cria contingência para conjurar outra magia	Evoc	V,G,M,F	10 min (mín.)	Pessoal	Você	1 dia/niv (D)	-	-	Todos magia lat.+mercúrio+cílio ogro mago/rakshasa/similar(mág.) +estatueta marfin com gemas (1.500PO)
	Mão Vigorosa de Bigby	Mão empurra criaturas para longe	Evoc [energia]	V,G,F	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Mão de 3m	1 rod/niv(D)	Nenhum	Sim	1 luva resistente de couro duro e pano
	Esfera Gélida de Otiluke	Congela água ou causa dano de frio	Evoc [frio]	V, G, F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	texto	Inst ou 1rod/niv	Ref 1/2	Sim	esfera de cristal
	Despistar	Deixa o conjurador invisível e cria uma cópia ilusória	Illus	G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Você/duplicata ilus.	1 rod/niv (D), conc+3 rod	Nenhum/Von desacredita	Não	-
	Imagem Permanente	Inclui visão, som e cheiro	Illus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 1 cubo 6m+1 cubo 3m/niv (M)	Permanente	Von desacr.	Não	um pouco de lâ + jade 100 PO
	Imagem Programada	Como Imagem Maior, mas disparada por um evento	Illus [ideia]	V,G,F	1 AP	Longo 120m+12m/niv	ilus.vis. 1 cubo 6m+1 cubo 3m/niv (M)	Perm.até gatilho, então 1 rod/niv	Von desacr.	Não	um pouco de lâ + jade 25 PO
	Andar nas Sombras	Entre nas sombras para viajar rapidamente	Illus	V,G	1 AP	Toque	1 criat/niv	1 h/niv (D)	Von anula	Sim	-
	Véu	Muda a aparência de um grupo de criaturas	Illus (sens)	V,G	1 AP	Longo 120m+12m/niv	1 ou mais criats a 9m	Conc + 1h/niv(D)	Von anula	Sim	-
	Círculo da Morte	Mata 1d4 DV/nível	Necr [morte]	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Expl 12m r	Inst	Fort anula	Sim	Pó pérola negra 500 PO
	Criar Mortos-Vivos	Cria carniçais, lívidos, múmias ou morphs	Necr [mal]	V,G,M	1 h	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 corpo	Inst	Nenhum	Não	Potes barro com terra, água pântano + Ônix negro (50 PO/DV) no olho/boca corpo
	Ataque Visual	Amedronta, adoenta e letargia um alvo	Necr [Mal]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat viva	1 rod/3niv	Fort anula	Sim	-
	Símbolo do Medo	Runa ativada causa medo às criaturas próximas	Necr [medo]	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Von anula	Sim	Mercúrio, fósforo, pó de opala negra e diamante (1000PO)
	Destruir Mortos-Vivos	Destrói 1d4 DV/nível de mortos-vivos (máx. 20d4)	Necr	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Expl. 12 m raio	Inst	Von anula	Sim	Pó de diamante de 500PO
	Vigor do Urso em Massa	Como Vigor do Urso, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv a 9m	1 min/niv	Von anula	Sim	-
	Força do Touro em Massa	Como Força do Touro, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	pelo/estерco de touro
	Agilidade do Gato em Massa	Como Agilidade do Gato, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M	1 A.P.	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	Pêlo de gato
	Controlar a Água	Aumenta ou abaixa a água	Trans [água]	V,G,M/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	3m/niv x 3m/niv x 0,6m/niv	10 min/niv	Nenhum	Não	Um pouco de água (aumentar) ou pó (reduzir)
	Desintegrar	Faz uma criatura ou objeto desaparecer	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Raio	Inst	Fort parcial	Sim	1 imã+punhado de pó
	Esplendor da Águia em Massa	Como Esplendor da Águia, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M,FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	Penas + esterco de águia
	Carne para Pedra	Transforma a criatura alvo em uma estátua	Trans	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat	Inst	Fort anula	Sim	limo+água+pedra
	Astúcia da Raposa em Massa	Como Astúcia da Raposa, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	pêlo/estrupe raposa
	Elucubração de Mordenkainen	(Somente mago) Relembra magia (5º nível ou menor)	Trans	V,G	1 AP	Pessoal	Você	Inst	-	-	-
	Mover Terra	Cava trincheiras e cria colinas	Trans [terra]	V,G,M	texto	Longo 120m+12m/niv	225m²x3m profund(M)	Inst	Nenhum	Não	saquinho com mistura solos (areia terra argila)+ lâmina de ferro
	Sabedoria da Coruja em Massa	Como Sabedoria da Coruja, mas afeta 1 alvo/nível	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat/niv	1 min/niv	Von anula	Sim	penas ou entranhas de coruja
Pedra em Carne	Recupera criatura petrificada	Trans	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criat. Petríf. Ou 1 cil. De pedra ø30 a 90cmx3m	Inst	Fort anula	Sim	1 pouco de terra e uma gota de sangue	
Transformação de Tenser	Você recebe bônus de combate	Trans	V,G,M	1 AP	Pessoal	Você	1 rod/niv	-	-	poção de Força de Touro (bebida) (efeito é substituído)	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 7	Banimento	Expulsa 2 DV/nível de criaturas extraplanares	Abjur	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Extra-plan a 9m	Inst	Von anula	Sim	item odiado pelo alvo
	Refugiar Itens	Alvo fica invisível (inclusive contra vidência), causa letargia	Abjur	V,G,M	1 AP	Toque	1 criat. Voluntária ou obj. (cubo 60cm/niv) tocado	1 dia/niv(D)	Nenhum ou Von anula (obj)	Não ou sim (obj)	1 cílio de basilisco, goma arábica e cal
	Reverter Magia	Reflete 1d4+6 níveis de magia em seu conjurador	Abjur	V,G,M,FD	1 AP	Pessoal	Você	até ser gasta ou 10 min/niv	-	-	1 pequeno espelho de prata
	Convocação Instantânea de Drawmij	Um objeto preparado surge em sua mão	Conj	V,G,M	1 AP	Texto	1 obj até 5kg (1,8 m)	Perm (D)	Nenhum	Não	Safira 1.000 PO
	Mansão Magnífica de Mordenkainen	Cria uma porta para uma mansão extra-dimensional	Conj	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Mansão até 3 cubos 3m/niv (M)	2h/niv(D)	Nenhum	Não	Portal miniatura de marfim + Pedaço de mármore polido + 1 colher de prata (cada item 5PO)
	Passagem Invisível	Cria passagem invisível através de madeira ou pedra	Conj	V	1 AP	0m	Abertura etérea 1,5x2,4x3m+1,5m prof. / 2niv	1 utiliz./2niv	Nenhum	Não	-
	Viagem Planar	Até 8 alvos viajam para outro plano	Conj (teletransp)	V,G,F	1 AP	Toque	Criat tocada ou até 8 criats volunt. de mãos dadas	Inst	Von anula	Sim	bastão de metal em forma de forquilha (texto)
	Invocar Criaturas VII	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F,FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Teletransporte Maior	Como teletransporte, sem limite de alcance e nunca erra o local	Conj (teletransp)	V	1 AP	Pessoal e Toque	Você + obj + criats voluntárias	Inst	Nenhum / Von anula	Não / Sim	-
	Teletransportar Objeto	Como Teletransporte, mas afeta um objeto tocado	Conj (teletransp)	V	1 AP	Toque	1 obj tocado até 25kg/niv e 9cm3/niv	Inst	Von anula	Sim	-
	Visão Arcana Maior	Como Visão Arcana, revela efeitos mágicos em criaturas e objetos	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	O conjurador	1 min/niv(D)	-	-	-
	Vidência Maior	Como Vidência, só que mais rápido e com duração maior	Adiv (videncia)	V,G	1 AP	Texto	Sensor mágico	1h/niv	Von anula	Sim	Texto
	Visão	Como Lendas e Histórias, só que mais rápido e cansativo	Adiv	V,G,M,XP	1 AP	Pessoal	Você	texto	-	-	Incenso (250 PO mín.) + 100 XP
	Imobilizar Pessoas em Massa	Como Imobilizar Pessoas, mas afeta todos a até 9 m	Encant	V,G,F,FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 ou mais criat humanóide	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	pedaço metal peq. e reto
	Insanidade	O alvo sofre confusão contínua	Encant	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 criatura viva	Inst	Von anula	Sim	-
Palavra de Poder, Cegar	Cega criatura com 200 PV ou menos	Encant	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat c/ 200pv ou menos	texto	Nenhum	Sim	-	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 7	Símbolo do Atordoamento	Runa ativada atordoas as criaturas próximas	Encant	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	Texto	Von anula	Sim	Mercúrio, fósforo, pó de opala negra e diamante (5000PO)
	Bola de Fogo Controlável	1d6 dano de fogo/nível, retarda explosão até 5 rodadas	Evoc [Fogo]	V,G,M	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Disp.6m raio	Até 5 rod	Ref 1/2	Sim	Bolinha guano+enxofre
	Cubo de Energia	Cubo de energia aprisiona todos dentro dele	Evoc [energia]	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Cubo barras (6m) Cubo parede (3m)	2 h/niv(D)	Nenhum	Não	Pó rubi 1500 PO (lançado no ar)
	Mão Poderosa de Bigby	Mão grande fornece cobertura, empurra ou agarra	Evoc [energia]	V,G,F/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Mão de 3m	1 rod/niv(D)	Nenhum	Sim	1 luva de couro
	Espada de Mordenkainen	Uma lâmina mágica flutuante ataca oponentes	Evoc [energia]	V, G, F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 espada	1 rod/niv (D)	Nenhum	Sim	espada platina miniatura + guarda de cobre e zinco (250 PO total)
	Rajada Prismática	Raios atingem alvo com efeitos variados	Evoc	V,G	1 AP	18m	explosão em cone	Inst	Texto	Sim	-
	Invisibilidade em Massa	Como Invisibilidade, mas afeta todos dentro do alcance	Ilus	V,G,M	1 AP	Longo 120m+12m/niv	criats a 54m de si	1 min/niv(D)	Von anula	Sim	cílio envolvido em goma arábica
	Projetar Imagem	Cópia ilusória que pode conversar e lançar magias	Ilus [sombra]	V,G,M	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 duplicata de sombra	1 rod/niv(D)	Von desacr.	Não	pequena réplica do conjurador de 5 PO
	Conjuração de Sombras Maior	Como Conjuração de Sombras, mas até 6º nível e 60% real	Ilus	V,G	1 AP	Texto	Texto	Texto	Von desacr	Sim	-
	Simulacro	Crie uma duplicata parcialmente real de uma criatura	Ilus (sombra)	V,G,M,XP	12 horas	0m	1 criatura duplicada	Inst	Nenhum	Não	Modelo de gelo ou neve + pedaço da criatura a duplicar + pó de rubi (100 PO / DV do simulacro) + 100 XP/DV do simulacro (1000 XP)
	Controlar Mortos-Vivos	Os mortos-vivos não atacam enquanto você os comandar	Necr	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Até 2DV/niv de mortos-vivos	1 min/niv	Von anula	Sim	Pedaço de osso+carne crua
	Dedo da Morte	Mata um alvo	Necr [morte]	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura viva	Inst	Fort parcial	Sim	-
	Símbolo da Fraqueza	Runa ativada enfraquece as criaturas próximas	Necr	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Fort anula	Sim	Mercúrio, fósforo, pó de opala negra e diamante (5000PO)
	Ondas da Exaustão	Diversos alvos ficam exaustos	Necr	V,G	1 AP	18m	Explosão em cone	Inst	Nenhum	Sim	-
	Controlar o Clima	Muda o clima na área local	Trans	V,G	10 min	3 km	3 km raio	4d12 h	Nenhum	Não	-
	Passeio Etéreo	Você fica etéreo durante 1 rodada/nível	Trans	V,G	1 AP	Pessoal	o conjurador	1 rod/niv(D)	-	-	-
	Inverter Gravidade	Objetos e criaturas sofrem efeito de gravidade invertida	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	até um cubo 3m/2niv (M)	1 rod/niv (D)	Nenhum	Não	imã + limalha de ferro
Estátua	O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar	Trans	V,G,M	1 rod	toque	criat tocada	1h/niv (D)	Von anula	Sim	lím+areia+gota água mexida c/ ped. Ferro.	
Desejo Restrito	Altera a realidade - dentro de certos limites	Univ	V,G,XP	1 AP	Texto	Texto	Texto	Texto	Sim	300 XP mín. (texto)	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 8	Tranca Dimensional	Bloqueia Teletransporte e Viagem Planar durante 1 dia/nível	Abjur	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Emanação 6m raio	1 dia/niv	Nenhum	Não	-
	Limpar a Mente	O alvo é imune a magias mentais/emocionais e Vidência	Abjur	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	24 horas	Von anula	Sim	-
	Muralha Prismática	As cores da muralha sofrem efeitos variados	Abjur	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1,2m/niv larg 60cm/niv alt	10 min/niv(D)	Texto	Texto	-
	Proteção Contra Magias	Concede bônus de resistência de +8	Abjur	V,G,M,F	1 AP	Toque	1 criat. Tocada/4 niv.	10 min/niv	Von anula	Sim	pó diamante 500 PO (sobre os alvos) +1 diamante 1000 PO/alvo (carregado)
	Nuvem Incendiária	Nuvem causa 4d6 de dano de fogo/rodada	Conj (criação) [fogo]	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	disp. 6m raio 6m alt.	1 rod/niv	Ref 1/2	Não	-
	Labirinto	Prende um alvo em um labirinto extra-dimensional	Conj (teletransp)	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	texto	Nenhum	Sim	-
	Âncora Planar Maior	Como Âncora Planar Menor, mas até 18 DV	Conj	V,G	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Elem. 18DV	Inst	Von anula	Texto	-
	Invocar Criaturas VIII	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela
	Aprisionar a Alma	Aprisiona alvo dentro de uma gema	Conj	V,G,M(F)	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat	Perm	Texto	Sim Texto	Gema 1000PO/DV
	Discernir Localização	Descobre o local exato de criaturas ou objetos	Adiv	V,G,FD	10 min	Ilimitado	1 criat	Inst	Nenhum	Não	-
	Instante de Presciência	O conjurador recebe bônus de intuição numa única jogada de ataque ou teste	Adiv	V,G	1 AP	Pessoal	Você	1 h/niv ou até dissipar	-	-	-
	Olhos Observadores Maior	Como Olhos Observadores, mas usam Visão da Verdade	Adiv	V,G,M	1 min	1,5 km	10 ou + olhos flutuant.	1 h/niv (D)	Nenhum	Não	Punhado esferas cristal
	Antipatia	Objeto ou local afetado repele certas criaturas	Encan	V,G,M/FD	1 h	Curto 7,5m+1,5m/2niv	local/obj 3m/n	2 h/niv	Von parcial	Sim	Alumínio mergulhado em vinagre
	Prisão	Série de técnicas para aprisionar uma criatura	Encant	V,G,M	1 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura viva	texto	Von anula	Sim	texto
	Enfeitiçar Monstro em Massa	Como Enfeitiçar Monstro, mas afeta todos num raio de 9m	Encant	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1/+ criat a 9m de si	1 dia/niv	Von anula	Sim	-
	Ordem	Como Enviar Mensagem, mas você pode lançar sugestão	Evoc	V,G,M	10 min	Texto	1 criatura	1 rod	Von parcial	Sim	Pedaço de fio de cobre + pequena parte do alvo (cabelo, unha)
Dança Irresistível de Otto	Obriga o alvo a dançar	Encan	V	1 AP	Toque	Criatura tocada	1d4+1 rod	Nenhum	Sim	-	
Palavra de Poder, Atordoar	Atordoar criatura com 150 PV ou menos	Encant	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat. c/ 150pv ou -	Texto	Nenhum	Sim	-	
Símbolo da Insanidade	Runa ativada enlouquece as criaturas próximas	Encant	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Von anula	Sim	Mercúrio, fósforo, pó de opala negra e diamante (5000PO)	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 8	Simpatia	Objeto ou local afetado atrai certas criaturas	Encant	V,G,M/FD	1 hora	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 local (cubo 3m/niv) ou obj	2 horas/niv(D)	Von anula (texto)	Sim	1500 PO de pó de pérolas + 1 gota de mel
	Punho Cerrado de Bigby	Uma grande mão Grande fornece cobertura, empurra ou ataca seus inimigos	Evoc [energia]	V,G,F/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Mão de 3m	1 rod/niv(D)	Nenhum	Sim	uma luva de couro
	Raio Polar	Toque a distância causa 1d6 de dano/nível de frio	Evoc [frio]	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Raio	Inst	Nenhum	Sim	cone ou prisma branco de cerâmica
	Grito Maior	Brado devastador causa 10d6 de dano sônico; atordoas criaturas, danifica objetos	Evoc [sonico]	V,G,F	1 AP	18 m	explos. Em cone	inst	texto	Sim	chifre metal/marfim
	Explosão Solar	Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 6d6 de dano	Evoc [luz]	V,G,M/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	Explosão 24m raio	Inst	Ref parcial	Sim	pedaço pedra sol+chama
	Padrão Cintilante	Ciclone de cores confunde, atordoas ou causa inconsciência	Ilus	V,G,M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Dispersão 6m raio	Conc + 2rod	Nenhum	Sim	Pequeno prisma de cristal
	Animação Ilusória	Ilusão portege área contra visão normal e Vidência	Ilus	V,G	10 min	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Cubo 9m/niv (M)	24 h	Texto	Não	-
	Evocação de Sombras Maior	Como Evocação de Sombra, mas até 7º nível e 60% real	Ilus [sombra]	V,G	1 AP	texto	texto	texto	Von desacr.	Sim	-
	Esfera Telecinética de Otiluke	Como Esfera Resilente, mas pode se mover	Evoc [energia]	V, G, M	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	esfera ø30cm/niv	1 min/niv (D)	Ref anula	Sim	Semicírculo cristal transparente + semicírculo goma arábica que se encaixem + par imãs pequenos
	Clone	Duplicata desperta quando o original morre	Necr	V,G,M,F	10 min	0 m	1 clone	Inst	Nenhum	Não	Laborat (500PO) + suprimentos (1.000PO) + Ped. Carne
	Criar Mortos-Vivos Maior	Cria sombras, aparições, espectros ou devoradores	Necr [mal]	V,G,M	1 h	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 corpo	Inst	Nenhum	Não	Potes barro com terra, água pântano + Ônix negro (50 PO/DV) no olho/boca corpo
	Evaporação	Causa 1d6 de dano/nível em 9m	Necr	V,G,M/FD	1 AP	Longo 120m+12m/niv	criat.vivas a 18m	Inst	Fort 1/2	Sim	Pedaço de esponja
	Símbolo da Morte	Runa ativada mata as criaturas próximas	Necr [morte]	V,G,M	10 minutos	0m	1 símbolo	texto	Fort anula	Sim	Merúrio, fósforo, pó de opala negra e diamante (5000PO)
	Corpo de Ferro	Seu corpo se torna ferro vivo	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal	Você	1 min/niv	-	-	Pedaço ferro
	Metamorfosar Objetos	Transforma qualquer objeto em outra coisa	Trans	V,G,M/FD	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat. Ou obj mundano até 3m³/niv	Texto	Fort anula	Sim	Merúrio, goma arábica, fumaça
Éstase Temporal	Coloca alvo em animação suspensa	Trans	V,G,M	1 AP	Toque	Criatura tocada	Perm	Fort anula	Sim	pó de diamante + rubi + safira (5000PO)	

NÍVEL	NOME DA MAGIA	DESCRIÇÃO	ESCOLA	COMP.	TEMPO EXEC.	ALCANCE	ALVO / EFEITO / ÁREA	DURAÇÃO	TR	RM	COMP. MAT. / FOCO	
FEITICEIRO / MAGO NÍVEL 9	Libertação	Liberta uma criatura aprisionada	Abjur	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	Inst	Von anula	Sim	-	
	Aprisionamento	Prende um alvo sob a terra	Abjur	V,G	1 AP	Toque	Criat toc	Inst	Von anula	Sim	-	
	Disjunção de Mordenkainen	Dissipa magia e desencanta itens	Abjur	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Todos efeitos/itens mág. Expl. 12 m raio	Inst	Von anula	Não	-	
	Esfera Prismática	Como Muralha Prismática, mas cerca você por todos os lados	Abjur	V	1 AP	3m	Esfera 3m raio	10 min/niv (D)	texto	texto	-	
	Portal	Conecta dois planos para viagens ou invocações	Conj [criaç./invoc.]	V,G,XP	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Texto	texto	Nenhum	Não	1000 XP convoc. Criats. (texto)	
	Refúgio	Altera um item para que transporte seu usuário até você										
	Invocar Criaturas IX	Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador	Conj (invoc)	V,G,F/FD	1 rodada	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 ou mais criaturas	1 rod/niv(D)	Nenhum	Não	1 pequena bolsa + 1 pequena vela	
	Círculo de Teletransporte	Teletransporta qualquer criatura ao local designado	Conj (teletransp)	V	1 AP	Pessoal e Toque	Você + obj + criats voluntárias	Inst	Nenhum / Von anula	Não / Sim	-	
	Sexto Sentido	"Sexto Sentido" lhe avisa sobre perigo iminente	Adiv	V,G,M/FD	1 AP	Pessoal / toque	Texto	10 min/niv	Nenhum / Von anula	Não / Sim	1 pena de beija-flor	
	Dominar Monstro	Como Dominar Pessoa, mas para qualquer criatura	Encan	V,G	1 rod	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criatura	1 dia/niv	Von anula	Sim	-	
	Imobilizar Monstro em Massa	Como Imobilizar Monstro, mas afeta todos a até 9 m	Encant	V,G,M/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	1 ou mais criat vivas	1 rod/niv (D)	Von anula	Sim	barra/bastão rígido de metal (prego 4,5cm)	
	Palavra de Poder, Matar	Mata uma criatura com 100 PV ou menos	Encant	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat c/ 101pv ou menos	Inst	Nenhum	Sim	-	
	Mão Esmagadora de Bigby	Uma grande mão Grande fornece cobertura, empurra ou esmaga seus inimigos	Evoc [energia]	V,G,M,F/FD	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Mão de 3m	1 rod/niv(D)	Nenhum	Sim	casca de ovo + luva de pele de cobra	
	Chuva de Meteoros	4 esferas explosivas que causam 6d6 de dano de fogo	Evoc [Fogo]	V,G	1 AP	Longo 120m+12m/niv	4 disp. 12 m	Inst	Texto	Sim	-	
	Sombras	Como Conjuração de sombras, mas até 8º nível e 80% real	Ilus	V,G	1 AP	Texto	Texto	Texto	Von desacr	Sim	-	
	Encarnação Fantasmagórica	Como Assassino Fantasmagórico, mas afeta até 9 m	Ilus	V,G	1 AP	Médio 30m+3m/niv	Criaturas a 9m de si	Inst	Von / Fort	Sim	-	
	Projeção Astral	Projeta você e seus companheiros para o plano astral	Necr	V,G,M	30 minutos	Toque	Conj. + 1 criat/2niv	texto	Nenhum	Sim	1 jacinto de 1000 PO + barra de prata 5 PO/pessoa	
	Drenar Energia	O alvo sofre 2d4 níveis negativos	Necr	V,G	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Raio energ. Neg.	Inst	Nenhum	Sim	-	
	Prender a Alma	Prende uma alma recentemente falecida para impedir ressurreição	Necr	V,G,F	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	Corpos	Permanente	Von anula	Não	-	
	Grito da Banshee	Mata uma criatura/nível	Necr [morte/son]	V	1 AP	Curto 7,5m+1,5m/2niv	1 criat viva/niv (disp. 12m)	Inst	Fort anula	Sim	-	
	Forma Etérea	Viaje para o plano etéreo com companheiros	Trans	V,G	1 AP	Toque	Você+1 criat toc/3niv	1 min/niv	-	Sim	-	
	Alterar Forma	Transforma você em qualquer criatura, pode mudar de forma uma vez por rodada	Trans	V,G,F	1 A.P.	Pessoal	Você	10 min/niv (D)	-	-	Argola Jade 1500 PO na cabeça	
	Parar o Tempo	Você age livremente durante 1d4+1 rodadas	Trans	V	1 AP	Pessoal	Você	1d4+1 rod.	-	-	-	
Desejo	Como Desejo Restrito, com limites menores	Univ	V,XP	1 AP	Texto	Texto	Texto	Texto	Sim	5.000 XP mín. (texto)		