

1 ABRAÇO DE PSIFRAX

Elemento - **** 6 Pontos de sacrifício

Custo - **** Instantânea

Tempo de Cast - Constituição

Alcance - **** +2 PS = +d2 de dano (MAX: 10 PS)

Quantidade de alvos atingidos - **** Você conjura o elemento morte sobre o alvo, os ossos dele começam a se decompor e se contorcer causando 2d4 de dano toda vez que ele se movimenta até ter sucesso num teste de constituição.

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

2 ANALISAR MAGIA

Elemento - **** Mente

Custo - **** 3 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação completa

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Objeto

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** +6 PS = identifica a presença ou não de maldições

Descrição - **** O conjurador identifica propriedade mágicas de um objeto e o que é possível fazer com ela.

3 APAGAR MENTE

Elemento - **** Mente

Custo - X Pontos de sacrifício / 1+ Pessoas

Tempo de Cast - **** Ação completa

Alcance - **** 3 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** Com a ajuda de um outro conjurador de elemento qualquer, o conjurador de mente consegue apagar uma memoria especifica de um alvo por tempo indeterminado. O custo é equivalente ao poder da alma do alvo.

Descrição

4 ARMA ENGENHOSA

Elemento - **** Mente

Custo - **** 2 Pontos de sacrificio por tiro

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** 8 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - Restrições: Colete engenhoso | armas mundanas

Descrição - **** Pode através de uma ação completa mesclar sua arma com uma arma de tier de peso maior, assim mudando o dano para ser igual à arma que foi mesclada.

5 ASCENSÃO DO CAOS

Elemento - **** Morte

Custo - **** 12 Pontos de sacrificio

Tempo de Cast - **** Ação completa

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Si mesmo

Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** Transforma a si mesmo em uma besta, para cada +1 bônus de Dest. receba +1 bônus de For. entretanto, todo começo do seu turno gire um d2, se cair 1 você ataca a criatura mais próxima a você.

Descrição

6 ASSASSINO FANTASMAGORICO

Elemento - Morte

Custo - 12 Pontos de sacrificio

Tempo de Cast - Ação padrão

Alcance - 6 metros

Quantidade de alvos atingidos - Único

Duração da magia - Instantânea

Teste de resistencia - Teste de Resistencia: Vontade / Fortitude

Melhoria - Usando os medos subconscientes do alvo, você cria uma imagem daquilo que ele mais teme. Apenas a própria vítima pode ver o assassino fantasmagórico com nitidez; todas as outras criaturas presentes enxergam apenas uma forma sombria. O alvo deve fazer um teste de Vontade (CD 10+B.POD) para perceber que a imagem é irreal. Em caso de sucesso, ignora a magia. Se

falhar, é atacado pelo assassino fantasmagórico e deve fazer um teste de Fortitude (CD 10+B.POD). Se for bem sucedido neste segundo teste de resistência, sofre 3d6 de dano. Se falhar, seus PV são reduzidos a 1 e desmaia.

Descrição

7 AURA DA DOR

Elemento - **** Morte

Custo - **** Indefinido

Tempo de Cast - **** Ação movimento

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Você mesmo

Duração da magia - **** Instantânea / d3 Turnos

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** +2 PS = +1 Turno de efeito

Descrição - **** Conjura o elemento morte sobre si mesmo, permitindo conjurar uma magia duas vezes, sendo a primeira com o custo normal de PS e a segunda com o custo nos seus pontos de vida.

8 BASTIÃO

Elemento

Custo

Tempo de Cast

Alcance

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

9 BENÇÃO

Elemento - **** Vida

Custo - **** 80% dos seus PS máximos

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** 2 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** Ressuscita um aliado, ele volta com 1 de vida.

Descrição

10 BOTAR PRA DORMIR

Elemento - **** Mente

Custo - **** 3 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea / 1 Turno

Teste de resistencia - **** Constituição anula efeito de atordoamento.

Melhoria - **** Com o seu intelecto altamente avançado, o conjurador da mente usa uma arma de curto alcance ou suas próprias mãos para causar impacto contra um ponto de pressão do seu oponente, causando 1 ponto de dano e atordoando-o até o final da cena.

Descrição

11 CHAMADO DA LUZ

Elemento - **** Vida

Custo - **** 4 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** 10 Metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Em linha

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Reflexo reduz o dano na metade

Melhoria - **** Lança um raio de luz, causando d6 de dano em todos que estiverem no caminho.

Descrição

12 COAGULANTE

Elemento - **** Sangue

Custo - **** X Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** Cicatriza uma ferida, gasta 2 PS para cada ponto de vida curado.

Descrição

13 COLETAR PENSAMENTOS

Elemento - **** Mente

Custo - **** 5 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena

Teste de resistencia - **** Constituição anula

Melhoria - **** Usando elemento mente num alvo vivo é possível colher conhecimentos que o alvo saiba.

Descrição

14 COLETE ENGENHOSO

Elemento - **** Mente

Custo - **** 3 Pontos de sacrifício por troca de efeito

Tempo de Cast - **** Ação de movimento

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Você mesmo

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - Restrições: Arma engenhosa | Coletes mundanos

Descrição - **** O conjurador de mente fabrica seu próprio colete, este é considerado um colete pesado. Como uma ação de movimento, o conjurador pode intercalar entre absorver 5 pontos de dano ou receber +2 de CA.

15 COMEÇAR CAÇA

Elemento - **** Sangue

Custo - **** 1 / 10 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação livre / Ação completa

Alcance - **** Toque / X metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Vários

Duração da magia - **** Instantânea / d5+1 Cena

Teste de resistencia - Teste de Resistencia: Nenhuma

Melhoria - **** .

Descrição - **** Usando o elemento sangue sobre um alvo, você marca ele com o selo da presa, uma vez que tenha marcado todos os seus alvos, pode ativar a

magia “Começar Caça”, esta invoca uma criatura grande que caça vorazmente todos os marcados, uma vez que não tenham mais marcados, a criatura luta com o personagem mais próximo e desaparece.

16 COMUNICAÇÃO NEGRA

Elemento - **** Morte
Custo - **** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação de movimento
Alcance - **** 1 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Faça um MORTO VIVO qualquer responder uma pergunta.
Descrição

17 CONHECIMENTO ABSOLUTO

Elemento - **** Mente
Custo - **** 2 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação livre
Alcance - **** 2 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Indefinido
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Consegue ler qualquer idioma, exceto antigo.
Descrição

18 CONSAGRAÇÃO

Elemento - **** Vida
Custo - **** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 6 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Área
Duração da magia - **** Instantânea / 1 Cena
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +2 PS = Duplica efeitos do tipo antigo, Vida e Mente.
Descrição - **** Faça a área ao seu redor torna-se consagrada, numa área consagrada efeitos de habilidades do tipo morte e sombra são enfraquecidos em 50%

dos seus efeitos.

19 CONTROLAR FRACO

Elemento - **** Mente
Custo - **** 15 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia - **** Sabedoria anula efeito mas deixa o alvo confuso por 1 turno
Melhoria - **** Invade a mente de uma criatura com nível igual ou inferior controlando-a completamente por um breve momento.
Descrição

20 COPIA MALDITA

Elemento - **** Morte
Custo - **** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Você mesmo
Duração da magia - **** Instantânea / d3 Turnos
Teste de resistencia - **** Sabedoria anula
Melhoria - **** +1 PS = +1 na CD
Descrição - **** Faça um clone de si mesmo, feito do elemento morte, este clone provoca todos os inimigos ao redor pra ataca-lo durante d3 turnos.

21 COPIAS DE SOMBRA

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 10 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 3 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Você mesmo
Duração da magia - **** Instantânea / d2 Turnos
Teste de resistencia - **** Reflexos reduz metade
Melhoria - **** Conjura um clone de si mesmo, feito de sombras. Este clone, ataca os mesmos alvos que você, com os mesmos ataques, causando o mesmo dano.

Descrição

22 CRIAR LAMINA

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação de movimento
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Você mesmo
Duração da magia - **** Instantânea / 1 Dia / Até que seja solta
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +3 PS = Recebe 2 de absorção até o final da cena (MAX. 5 Melhorias)
Descrição - **** Conjura uma espada feita de sombras, ela causa 2d5 pontos de dano.

23 CRIAR VIDA

Elemento - **** Vida
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação completa
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - Teste de Resistencia: Nenhuma
Melhoria - **** +2 PS = +1 de Vida máxima do clone.
Descrição - **** Usando o elemento vida sobre um alvo é possível criar um clone sem defeitos (Partes do corpo são reconstruídas, feridas são curadas, etc) com metade da vida máxima e com -4 de CA, uma vez que um clone é criado o corpo original adormece. Uma vez que o clone morra o corpo original acorda no lugar onde foi adormecido.

24 CUPULA NEFASTA

Elemento - **** Morte
Custo - **** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Você mesmo
Duração da magia - **** Instantânea / d3
Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** Invoca uma cúpula solida, feita com aura de morte ao seu redor, durante d2 turnos. Enquanto estiver dentro da cúpula, você não pode se mexer nem atacar, porém torna-se invulnerável a danos, mas podendo sair a qualquer momento.

Descrição

25 DESFRAGMENTAR

Elemento - **** Sangue

Custo - **** X Pontos de Vida

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** 8 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Constituição

Melhoria - **** 5 PS = O conjurador ganha 5 de absorção no próximo dano recebido (MAX. 1 Melhoria)

Descrição - **** O conjurador consegue conjurar magia sobre uma quantidade considerável de sangue de um alvo, forçando-o a obedecer suas ordens, caso o alvo tente resistir ele começa a sofrer d8 pontos de dano por turno. Para cada 4 pontos que o alvo sofra o conjurador perde d4 PV, caso o alvo apenas obedeça o conjurador sofre 2d4 PV.

26 DOMINIO HERBICO

Elemento - **** Mente

Custo - **** 6 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** 10 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Madeira

Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena

Teste de resistencia - **** Reflexos anula

Melhoria - ****

Descrição - Constrição: Raízes, galhos e gavinhas se enroscam nas criaturas que estejam na área. Vítimas que falham em seu teste de Reflexos ficam um turno sem se mover.

27 DRENAR VIDA

Elemento - **** Morte

Custo - **** 5 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +1 PS = +d2 de dano (MAX: 3 PS)
Descrição - **** Faça um ataque de toque desarmado. Se acertar, causa d6 pontos de dano e cura baseado no valor rodado, caso esteja com vida cheia ganha esses pontos como vida temporária (Não estaca).

28 ELEMENTO LUMINOSO

Elemento - **** Vida
Custo - **** 3 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Si mesmo
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhuma
Melhoria - **** +6 PS = Consagra a área ao seu redor num raio de 6 metros.
Descrição - **** Conjura um brilho na sua mão que funciona como uma pedra luminosa.

29 ENCARNAÇÃO SANGUINEA

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 1 metro
Quantidade de alvos atingidos - **** Chão
Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +4 PS = A criatura é considerada uma cria tua média
Descrição - **** Cria um Spectro de sangue, ele lutara contra os seus inimigos mas caso não exista nenhum próximo, ele atacara o personagem mais próximo. Spectro de sangue é uma criatura menor.

30 ENCONTRAR ORGÃOS

Elemento - Instantânea
Custo - Teste de Resistencia: Nenhuma

Tempo de Cast - +10 PS = 3d6

Alcance - Você corta a ponta do seu dedo e aponta para o seu alvo, simulando um tiro, você lança uma bala de sangue que atravessa o alvo. Uma vez atingido (é preciso um teste de destreza para saber se acerta e onde), os órgãos atingidos começam a apodrecer dentro do alvo causando dano. Dano: 2d6

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

31 ESPLENDOR

Elemento - **** Vida

Custo - **** 10 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** 50 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Todos os aliados

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** Conjura o elemento vida curando d5 pontos de vida de todos os aliados em até 50 metros.

Descrição

32 ESTALACTITE SANGUINEA

Elemento - **** Sangue

Custo - **** 4 PV ou 8 PS

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** +1 PS = +d2 de dano (MAX. 10 Melhorias) | +5 PV = +2d2+1 de dano (MAX. 5 Melhorias)

Descrição - **** O conjurador conjura a partir de seu elemento e sangue uma estalactite saindo do seu pulso, está causa d6+2 Pontos de dano no alvo.

33 EXECUTAR VULNERAVEL

Elemento - **** Sombra

Custo - **** 10 Pontos de sacrificio

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Constituição anula o dano

Melhoria - **** Faça uma rodada de acerto, caso seja bem sucedido cause 2d4 pontos de dano. Se o alvo ficar com 10% ou menos da sua vida máxima, ele é executado. CD = 10 + B. POD do conjurador.

Descrição

34 EXPLOSÃO ENGARRAFADA

Elemento - **** Mente

Custo - **** 10 Pontos de sacrificio

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** 10 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Múltiplo

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** O conjurador pode fabricar poções que explodem ao contato, essas poções causam 4d6 de dano em área.

Descrição

35 EXTRUFOIDE

Elemento - Sangue

Custo - x Pontos de sacrificio

Tempo de Cast - Ação completa

Alcance - x metros

Quantidade de alvos atingidos - x

Duração da magia - Instantânea

Teste de resistencia - Teste de Resistencia: x

Melhoria - Requisitos: A magia deve conter ao menos 2 pilares do elemento sangue | A magia deve ser preparada previamente durante uma cena de acampamento ou descanso.

Descrição - Você é capaz de criar uma magia nunca antes vista.

36 FATIAR

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 6 Pontos de sacrificio
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 6 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +6 PS = Limite de dano aumenta para 300 (MAX. 1 Melhoria)
Descrição - **** Envolve sombras nas feridas de seus inimigos, causando 50% dos pontos de vida perdidos, de uma criatura, em dano (Limite de 100 de dano).

37 FLUIDO PESTILENTO

Elemento - **** Mente
Custo - **** 10 Pontos de sacrificio
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Unico
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Constituição reduz o dano pela metade mas não anula efeitos
Melhoria - **** O conjurador pode fabricar poções, que ao entrar em contato com um individuo causa d6 pontos de dano e outros efeitos. Os efeitos são variados, role um d6 para saber qual será o efeito do momento.
Descrição - CEGUEIRA → O alvo perde a visão.

38 FORMA ANCESTRAL

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 4 Pontos de Vida
Tempo de Cast - **** Ação completa
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Si mesmo
Duração da magia - **** Instantânea / Cena
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** O conjurador de sangue muda sua força e características para se transformar em um animal a sua escolha, contudo se falhar no teste de poder vira um animal aleatório. CD é equivalente à diferença de tamanho do conjurador para o animal que deseja virar.
Descrição

39 FORTIFICAR SAUDE

Elemento
Custo
Tempo de Cast
Alcance
Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

40 FRAGANCIA CAOTICA

Elemento - **** Mente
Custo - **** 10 Pontos de sacrificio
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Múltiplo
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** O conjurador pode fabricar poções, que ao entrar em contato com a atmosfera transforma-se em um gás altamente toxico. Respirar esse gás, causa d8 pontos de dano e desvantagem em dados de acerto.
Descrição

41 FRATURA

Elemento - **** Morte
Custo - **** 8 Pontos de sacrificio
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 6 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Destreza reduz o dano pela metade e anula efeito
Melhoria - **** Invoca uma fenda para uma segunda dimensão, desta fenda saem inúmeras mãos e garras que tentam cortar e fatiar todas as criaturas próximas causando 2d6 de dano e o segurando.
Descrição

42 FULGOR DE VIDA

Elemento
Custo
Tempo de Cast
Alcance
Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

43 GUILHOTINA

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 6 Pontos de sacrificio
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +5 PS = +d6 de dano
Descrição - **** Conjura o elemento sombra sobre o ar, criando um fio no vento e lançando sobre seu alvo. Este fio causa 2d6 pontos de dano.

44 IMERGIR NAS TREVAS

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 8 Pontos de sacrificio
Tempo de Cast - **** Ação completa
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Si mesmo
Duração da magia - **** Instantânea / d4 turnos
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** O conjurador pode assumir uma forma translúcida e sombria. Nesta forma de sombra, o conjurador se torna parcialmente incorpóreo: todos os ataques contra ele têm 50% de chance de falha, e seus próprios ataques tornam-se ataques de toque. Contudo, ele também se torna vulnerável à luz direta. Enquanto estiver em forma de sombra e exposto a uma fonte luminosa (luz do dia, ou uma tocha a 6m), sofre 5 ponto de dano por rodada. Criaturas da escuridão não podem acertá-lo nesta forma.
Descrição

45 INFUSÃO DIVINA

Elemento - **** Vida

Custo - **** 5 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** 10 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Aliado

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** Conjura o elemento vida sobre um único aliado, curando d5 pontos de vida, se ele estiver com menos de 10% de sua vida máxima, a cura é dobrada.

Descrição

46 INTERROGATÓRIO

Elemento - **** Sangue

Custo - **** 3 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea

Teste de resistencia - **** Sabedoria anula efeito

Melhoria - **** Conjura o elemento sangue sobre uma criatura fazendo com que ela confie totalmente em você, durante uma cena de não combate. Se for um aliado, cura d6 pontos de aflição, se for um inimigo ele respondera verdadeiramente perguntas de sim ou não.

Descrição

47 INVOCAR CRIATURA

Elemento - **** Sangue

Custo - **** 8 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação de padrão

Alcance - **** 2 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea / 1 Cena

Teste de resistencia - Teste de Resistencia: Nenhuma

Melhoria - **** +2 PS = +1 Cenas de duração / +14 PS = Invoca uma criatura média / +27 PS invoca uma criatura maior.

Descrição - **** Usando o elemento sangue sobre os corpos decrepitos das profundezas da terra, invoque uma criatura menor para te servir.

48 INVOCAR NEFASTO

Elemento - **** Morte
Custo - **** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação de padrão
Alcance - **** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Vários
Duração da magia - **** Instantânea / 1 Cena
Teste de resistencia - Teste de Resistencia: Nenhuma
Melhoria - **** +3 PS = Invoca +1 esqueleto equivalente à uma criatura menor.
Descrição - **** Usando o elemento morte sobre os corpos decrepitos das profundezas da terra, invoque um esqueleto guerreiro equivalente à uma criatura menor.

49 INVOCAÇÃO DO MAL

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque / 5 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Vários
Duração da magia - **** Instantânea / d3 Turnos
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Invoca um totem de sangue. Role um d3 para saber o efeito do totem.
Descrição - Se 1 → Totem de sangue vampírico: Sempre que algum aliado causar dano recupera 2 PV.

50 IRA ESCARLATE

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea / d3+1
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +1 PS = +1 Turno | +2 PS = +d4 de dano
Descrição - **** Conjura o elemento sangue sobre alguém fazendo com que o

indivíduo fique furioso, recebendo mais d8 pontos de dano e vantagem em rolagens de acerto corpo a corpo, durante d3+1 turnos. Enquanto estiver nesse estado, a criatura perde o controle atacando aquilo que ela mais odeia no local.

51 LANÇAS GUIADAS

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 15 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistência - **** Reflexos reduz o dano pela metade
Melhoria - **** +3 PS = +1 Lança
Descrição - **** Lança 3 lanças de sombra em um alvo, cada lança causa d5 pontos de dano. Exemplo: Rola 3 dados de acerto (um para cada lança) cada um que acertar gera d5 pontos de dano.

52 LUMINECENCIA

Elemento
Custo
Tempo de Cast
Alcance
Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia
Teste de resistência
Melhoria
Descrição

53 MALDIÇÃO EXPOSTO

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 2 Pontos de sacrifício / 1 Ponto de sacrifício se flanqueando
Tempo de Cast - **** Ação de movimento
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistência - **** Nenhum
Melhoria - **** Nenhuma
Descrição - **** Envolve sombras no alvo deixando nítido seus pontos vitais

e fraquezas. Causar dano nesses pontos abrem uma grande ferida que ao ser acertada causa ao alvo +4 de dano até o final do seu próximo turno

54 MALDIÇÃO FRÁGIL

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 2 Pontos de sacrifício / 1 Ponto de sacrifício se flanqueando
Tempo de Cast - **** Ação de movimento / Bônus se estiver flanqueando
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistência - **** Nenhum
Melhoria - **** Nenhuma
Descrição - **** Envolve sombras no alvo deixando nítido seus pontos vitais e fraquezas. Recebe +1 de letalidade e +1 de dano

55 MARTELO DIVINO

Elemento - **** Vida
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 3 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Vários
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistência - **** Destreza
Melhoria - **** Invoca um golpe de luz vindo do céu causando 3d4 de dano em criaturas normais e 10 de dano em criaturas MORTO VIVO.
Descrição

56 MIL CORTES SOMBRIOS

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação completa
Alcance - **** 6 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistência - **** Nenhum
Melhoria - **** +8 PS = Afeta todos os inimigos simultaneamente / +1 PS = +d3 de dano.
Descrição - **** Conjura um ataque sobre a sombra do oponente, caso acerte

está sombra atacará seu dono causando 2d3 de dano, tentando dilacera-lo.

57 MODIFICADOR ELEMENTAL

Elemento - **** Mente
Custo - **** 3 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação de movimento
Alcance - **** 2 Metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Armas
Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia - ****
Melhoria - **** Infunde elemento mente numa arma, está causa +d4 pontos de dano de um elemento aleatório.
Descrição

58 MORFINA

Elemento - **** Mente
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação completa
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Você mesmo
Duração da magia - **** Instantânea / d5
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +2 PS = +1 Turno de efeito
Descrição - **** Conjura o elemento mente sobre si mesmo inibindo a dor durante d5 turnos, ao final do efeito, todo dano anteriormente recebido é contado aos seus pontos de vida.

59 MUTAGENEO

Elemento - **** Mente
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação completa
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Plantas
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +1 PS = +1 Pétala (MAX. 3 Melhorias)
Descrição - **** Conseguir transformar grama comum em 1 flor com d5 pétalas

com propriedades mágicas a sua escolha. Só pode ser usado uma vez ao dia.

60 OBLITEFOIDE

Elemento - Sombra | Morte

Custo - x Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - Ação completa

Alcance - x metros

Quantidade de alvos atingidos - x

Duração da magia - Instantânea

Teste de resistência - Teste de Resistência: x

Melhoria - Requisitos: A magia deve conter ao menos 4 pilares do elemento sombra ou morte | A magia deve ser preparada previamente durante uma cena de acampamento ou descanso.

Descrição - Você é capaz de criar uma magia nunca antes vista.

61 OBLITERAR

Elemento - Sombra

Custo - x Pontos de sacrifício + 2 pontos de constituição máximos

Tempo de Cast - Ação padrão

Alcance - 1 metro

Quantidade de alvos atingidos - único

Duração da magia - Instantânea

Teste de resistência - Teste de Resistência: Poder (Se alvo tiver êxito no teste de resistência anula efeito e o custo é restaurado, o alvo fica imune a magia)

Melhoria - Você causa 999999 pontos de dano ao longo de 3 turnos no alvo.

Descrição

62 OMÓRIDUM

Elemento - **** Morte

Custo - **** 6 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação completa

Alcance - **** 6 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Canalização

Teste de resistência - **** Nenhum

Melhoria - +4 PS = +d6 de dano por ataque efetivado

Descrição - **** Canaliza a cada turno o elemento morte sobre os ataques efetivos de seus aliados, ao parar de canalizar causa 1d8 de dano para cada ataque

efetivado.

63 ORBE DA MORTE

Elemento - **** Morte
Custo - **** 7 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Múltiplo
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Reflexo reduz a metade
Melhoria - **** +2 PS = +1 na CD ou + d4 de dano (MAX: 6 PS)
Descrição - **** Você aponta o dedo e dispara uma pequena orbe negra, que explode quando atinge o local escolhido, causando 3d6 pontos de dano.

64 PACTO VERMELHO

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 6 Pontos de sacrifício + Sangue do alvo
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Liga sua vida a vida de uma criatura, todo dano que você receber de si mesmo é causado o dobro sobre ela. Pré-requisito: Ingerir o sangue da criatura que você quer ser ligado.
Descrição

65 PANDORA

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 15 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação completa
Alcance - **** 15 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Vários
Duração da magia - **** 1 Cena
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Forma varias paredes feitas do elemento Sombra ao redor de todas as criaturas num raio de 15 metros, formando uma caixa. Todos dentro da área devem fazer um teste de Sab. com CD 12 + bônus Pod. do conjurador

da habilidade, aqueles que falharem no teste são atacados por 3 tentáculos, de sombra, que causam d6 de dano cada, aqueles que passarem são atacados por 1 tentáculo. No final da conjuração, a caixa explode, causando 33% do dano total causado pelos tentáculos em todas as criaturas na área.

Descrição

66 PARANOIA

Elemento - **** Sombra

Custo - **** 1 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação completa

Alcance - **** 10 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Diversos

Duração da magia - **** 2 Turnos / 4 Turnos

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** +7 PS = Todas as magias de sombra tem seus efeitos duplicados / +4 PS = Tempo de canalização fica mais rápido (1 Turno para canalizar)

Descrição - **** Canaliza durante 2 turnos uma escuridão em uma grande área, todas as luzes são absorvidas pela escuridão, uma vez conjurada, não pode ser desfeita e ninguém consegue sair dela. A escuridão se dissipa depois de 4 turnos.

67 PARAR SANGUE

Elemento - **** Sangue

Custo - **** 4 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** 10 metros

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea / Até que anule

Teste de resistencia - **** Constituição anula o efeito

Melhoria - **** +2 PS = +d3 de dano (MAX. 5 melhorias)

Descrição - **** Diminui gradativamente os batimentos do alvo causando d3+1 (para cada turno ativo) pontos de dano por turno. A cada turno o alvo faz um novo teste para anular o efeito.

68 PENCRIFOIDE

Elemento - Mente

Custo - x Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - Ação completa

Alcance - x metros

Quantidade de alvos atingidos - x
Duração da magia - Instantânea
Teste de resistencia - Teste de Resistencia: x
Melhoria - Requisitos: A magia deve conter ao menos 3 pilares do elemento mente | A magia deve ser preparada previamente durante uma cena de acampamento ou descanso.
Descrição - Você é capaz de criar uma magia nunca antes vista.

69 POÇA DE MORTE

Elemento - **** Morte
Custo - **** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 3 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Chão
Duração da magia - **** Instantânea / Cena
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** O conjurador deforma a própria face de modo que um lodo negro sai da sua boca e cai numa área a sua frente. Ao final do seu turno todas as criaturas dentro do lodo recebem $2d6 + \text{POD}$ em dano e ficam doentes. Existem uma pequena chance de crescer uma criatura, agressiva à todos os personagens, feita de lodo se o local estiver profanado.
Descrição

70 POÇÃO DE SACRIFICIO

Elemento - **** Mente
Custo - **** 2 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação movimento
Alcance - **** Toque / 5 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Você mesmo / Aliados
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** $+1 \text{ PS} = +d2$ no efeito
Descrição - **** O conjurador pode fabricar poções que restauram $2d5$ pontos de sacrifício.

71 POÇÃO DE VIDA

Elemento - **** Mente
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação movimento
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Você mesmo / Aliados
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +1 PS = +d2 no efeito
Descrição - **** O conjurador pode fabricar poções que restauram d5 pontos de vida.

72 PRENDER ALMA

Elemento - **** Morte
Custo - **** 3 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação de movimento
Alcance - **** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Vários
Duração da magia - **** Instantânea / d3
Teste de resistencia - Teste de Resistencia: Nenhuma
Melhoria - **** +5 PS = O conjurador devora uma alva de uma criatura morta recentemente, curando assim d6 PS e d5 PV.
Descrição - **** Através de um ritual, é possível prender as almas das criaturas mortas, recentemente, numa área.

73 PRESENÇA DE SANGUE

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 2 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 50 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Sangue
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** O usuário de sangue consegue identificar fontes de sangue no ambiente. Caso o alvo esteja sobre feitiço que impeça de ser encontrado, a CD é 18. Exemplo: Consegue identificar quantos indivíduos estão dentro de uma casa através dos batimentos cardíacos.
Descrição

74 PRISÃO UMBRAL

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 2 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 1 metro
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea / 1
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +8 PS = Afeta todos os inimigos simultaneamente
Descrição - **** Prende o alvo na própria sombra durante 1 Turno.

75 PROFANAÇÃO

Elemento - **** Morte
Custo - **** 6 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 6 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Área
Duração da magia - **** Instantânea / 1 Cena
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +2 PS = Duplica efeitos do tipo antigo, Morte e Sombra.
Descrição - **** Faça a área ao seu redor torna-se profana, numa área profana efeitos de habilidades do tipo vida e mente são enfraquecidos em 50% dos seus efeitos.

76 REANIMAR

Elemento - **** Morte
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +5 PS vira criatura média
Descrição - **** Usando o poder do elemento morte, o conjurador consegue reanimar um corpo morto, como um MORTO VIVO, por um curto período de tempo como uma criatura menor.

77 REVENÃ DE FERRO

Elemento - **** Morte
Custo - **** 12 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação de Movimento
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Você mesmo
Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Conjura o elemento morte sobre si mesmo, ele se solidifica, aumentando sua CA em 3.
Descrição

78 ROGAR MORTE

Elemento - **** Morte
Custo - **** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Objeto
Duração da magia - **** Instantânea / d3
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +1 PS = +d6 de dano ao objeto (MAX 8 PS Total)
Descrição - **** Faz uma infusão do elemento morte sobre um objeto, ele causa +d6 pontos de dano.

79 SELAMENTO

Elemento - **** Vida
Custo - **** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** 5 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** 1 Turno
Teste de resistencia - **** Poder
Melhoria - **** Use o poder da vida para selar uma criatura, uma vez selada ela fica imóvel e incapaz de fazer qualquer coisa.
Descrição

80 SETEALÉM

Elemento - **** Morte
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação de movimento
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Cosmo
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Esta magia possibilita que o conjurador obrigue o cosmo a responder uma de suas perguntas. O mestre deve rolar 1d6; com o resultado de 1 a 2 a adivinhação funciona, e você recebe sua resposta, que pode ser desde uma simples frase até uma profecia ou enigma. Em um resultado 3 a 6 a adivinhação falha, e você não recebe resposta alguma. Você não pode lançar mais de uma adivinhação para a mesma pergunta. Adivinhação não é poderosa o suficiente para resolver tramas intrincadas - como regra geral, qualquer coisa que exija mais de um dia de investigação não será descoberta.
Descrição

81 SOMBRA SILENCIOSA

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 2 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação de movimento
Alcance - **** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +12 PS = Até o próximo turno fica em modo furtivo
Descrição - **** Se teletransporta para a sombra de um alvo.

82 SURDIR À LUZ

Elemento - **** Vida
Custo - **** 12 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação completa
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Si mesmo
Duração da magia - **** Instantânea / d2 turnos
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Seus olhos tornam-se ligeiramente luminosos, suas pupilas tornam-se brancas e sua pele ganha um tom brilhoso. Enquanto durar, o conjurador

recebe +3 em Força ou Constituição ou Carisma ou +1 em CA.
Descrição

83 TOQUE DA MORTE

Elemento - **** 5 Pontos de sacrifício
Custo - **** Instantânea / d3
Tempo de Cast - **** Constituição
Alcance - **** +1 PS = +1d3 (MAX: 3 PS) ou +1 turno de efeito
Quantidade de alvos atingidos - **** Faça um ataque de toque desarmado, se acertar, causa 2d6 pontos de dano e deixa o alvo em choque. Se o alvo passar no teste de constituição recebe metade do dano e não entra em choque.
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

84 TOQUE DE MIDAS

Elemento - **** Mente
Custo - **** 2 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Objeto
Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia - **** Nenhuma
Melhoria - **** Usando elemento mente num objeto comum, você o transforma em ouro. Ao final da cena, o objeto volta a sua forma normal e é considerado inferior.
Descrição

85 TOQUE VAMPIRICO

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Único
Duração da magia - **** Instantânea
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** +4 PS = 100% de cura e o dano muda para 2d3 | +3 PS =

+d6 de dano (MAX. 3 Melhorias)

Descrição - **** Faça um ataque de toque desarmado. Se acertar, causa d6 pontos de dano e cura 50% do dano causado.

86 TORNAR-SE SANGUE

Elemento - **** Sangue

Custo - **** 1 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação de movimento

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Si mesmo

Duração da magia - **** Instantânea / 1 Cena

Teste de resistencia - Teste de Resistencia: Nenhuma

Melhoria - **** +3 PS = +1 absorção.

Descrição - **** Usando o elemento sangue sobre si mesmo, o conjurador se transformar numa forma semi líquida, desta maneira consegue atravessar sólidos de baixa resistência e absorvem 3 pontos de dano recebido não mágico.

87 TRANSFUSÃO

Elemento - Sangue

Custo - 2 Pontos de Vida

Tempo de Cast - Ação padrão

Alcance - 1 metro

Quantidade de alvos atingidos - Único

Duração da magia - Instantânea

Teste de resistencia - Nenhum

Melhoria - +1 PV = Cura +2 PV

Descrição - O conjurador modifica o próprio sangue para ser compatível com o do seu alvo, assim ele penetra seu próprio sangue no alvo curando.

88 TRANSLUMINESCENCIA

Elemento - **** Mente

Custo - **** 8 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast - **** Ação padrão

Alcance - **** Toque

Quantidade de alvos atingidos - **** Único

Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena / Ação

Teste de resistencia - **** Nenhum

Melhoria - **** +2 PS = Efeito pode ser jogado em um grupo de alvos

Descrição - **** Conjura o elemento mente sobre uma criatura tornando-a invisível, enquanto invisível a criatura não pode fazer ações ou a invisibilidade acaba.

89 TRANSMUTAE

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Si mesmo
Duração da magia - **** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Permite mudar sua própria aparência e forma.
Descrição

90 VANTAGEM

Elemento - **** Vida
Custo - **** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - **** Ação padrão
Alcance - **** Toque
Quantidade de alvos atingidos - **** Aliado
Duração da magia - **** Instantânea / d3
Teste de resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Fortifica o aliado com o elemento vida, deixando-o mais forte (+5 de Força) ou mais rápido (+1 Ação padrão) durante d3 turnos.
Descrição

91 VITIUMFOIDE

Elemento - Vida
Custo - x Pontos de sacrifício
Tempo de Cast - Ação completa
Alcance - x metros
Quantidade de alvos atingidos - x
Duração da magia - Instantânea
Teste de resistencia - Teste de Resistencia: x
Melhoria - Requisitos: A magia deve conter ao menos 4 pilares do elemento vida
| A magia deve ser preparada previamente durante uma cena de acampamento ou descanso.

Descrição - Você é capaz de criar uma magia nunca antes vista.