

1 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.

2 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

3 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.

4 PARAR SANGUE

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 4 Pontos de sacrificio
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.

5 PACTO VERMELHO

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 6 Pontos de sacrificio + 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

6 INTERROGATÓRIO

Elemento - **** Sangue
Custo - **** 3 Pontos de sacrificio
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

7 IRA ESCARLATE

Elemento - **** Sangue

Custo - **** 5 Pontos de sacrificio

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 individuo fique furioso, recebendo mais d8 pontos de dano e vantagem em ro-ladas 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.

8 POÇÃO DE VIDA

Elemento - **** Mente

Custo - **** 5 Pontos de sacrificio

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.

9 BOTAR PRA DORMIR

Elemento - **** Mente

Custo - **** 3 Pontos de sacrificio

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

10 MORFINA

Elemento - **** Mente
Custo - **** 5 Pontos de sacrificio
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.

11 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

12 POÇÃO DE SACRIFICIO

Elemento - **** Mente
Custo - **** 2 Pontos de sacrificio
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 PS = +d2 no efeito
Descrição - **** O conjurador pode fabricar poções que restauram 2d5 pontos de sacrificio.

13 EXPLOÇÃO ENGARRAFADA

Elemento - **** Mente
Custo - **** 10 Pontos de sacrifício
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

14 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 - **** Conseguir ler qualquer idioma, exceto antigo.
Descrição

15 FULGOR DE VIDA

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

16 LUMINECENCIA

Elemento
Custo

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

17 BASTIÃO

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

18 FORTIFICAR SAUDE

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

19 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.

20 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

21 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

22 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

23 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

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 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.

26 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

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 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.

29 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

30 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

31 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.

32 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.

33 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 resistencia - **** 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.

34 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.

35 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

36 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 resistencia - **** 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.

37 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.

38 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 resistência - **** 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.

39 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 resistência - **** Constituição anula
Melhoria - **** Usando elemento mente num alvo vivo é possível colher conhecimentos que o alvo saiba.
Descrição

40 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 resistência - **** 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

41 EXECUTAR VULNERAVEL

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 10 Pontos de sacrifício
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

42 GUILHOTINA

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 6 Pontos de sacrifício
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.

43 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.

44 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.

45 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.

46 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 resistencia - **** 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

47 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

48 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

49 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

50 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.

51 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 + 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

52 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

53 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.

54 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

55 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 resistencia - **** 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.

56 FRATURA

Elemento - **** Morte
Custo - **** 8 Pontos de sacrifício
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

57 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.

58 IMERGIR NAS TREVAS

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 8 Pontos de sacrifício

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

59 FATIAR

Elemento - **** Sombra
Custo - **** 6 Pontos de sacrifício
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).

60 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 resistencia - **** Nenhum
Melhoria - **** Nenhuma
Descrição - **** Envolve sombras no alvo deixando nítido seus pontos vitais e fraquezas. Recebe +1 de letalidade e +1 de dano

61 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 resistencia - **** 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

62 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

63 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

64 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.

65 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.

66 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.

67 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

68 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.

69 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.

70 FLUIDO PESTILENTO

Elemento - **** Mente

Custo - **** 10 Pontos de sacrifício

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.

71 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 liquida, desta maneira consegue atravessar sólidos de baixa resistência e absorvem 3 pontos de dano recebido não magico.

72 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.

73 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

74 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

75 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 memória específica de um alvo por tempo indeterminado. O custo é equivalente ao poder da alma do alvo.
Descrição

76 ARMA ENGENHOSA

Elemento - **** Mente
Custo - **** 2 Pontos de sacrifício 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.

77 ASSASSINO FANTASMAGORICO

Elemento - Morte
Custo - 12 Pontos de sacrifício
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

78 CRIAR VIDA

Elemento - **** Vida
Custo - **** 5 Pontos de sacrificio
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.

79 CONSAGRAÇÃO

Elemento - **** Vida
Custo - **** 8 Pontos de sacrificio
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.

80 COLETE ENGENHOSO

Elemento - **** Mente
Custo - **** 3 Pontos de sacrificio 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.

81 ASCENSÃO DO CAOS

Elemento - **** Morte
Custo - **** 12 Pontos de sacrifício
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

82 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.

83 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.

84 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.

85 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

86 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

87 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.

88 EXTRUFOIDE

Elemento - Sangue
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 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.

89 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.

90 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 resistencia - Teste de Resistencia: 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.

91 OBLITERAR

Elemento - Sombra
Custo - x Pontos de sacrifício + 2 pontos de constituição máximos
Tempo de Cast - Ação padrão
Alcance - 1 metros
Quantidade de alvos atingidos - único
Duração da magia - Instantânea
Teste de resistencia - Teste de Resistencia: 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

92 CUSTO E DURAÇÃO

Elemento Custa 4 PS usar qualquer uma das musicas, durante o combate de-
moram uma ação padrão.
Custo
Tempo de Cast

Alcance
Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

93

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

94 CANÇÃO ASSUSTADORA

Elemento Canta uma musica sobre uma criatura alvo, esta criatura deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + Mod. CAR) se falhar, ela fica apavorada, se não, fica imune.

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

95 FASCINAR

Elemento - Canta uma musica para fascinar uma criatura alvo. Faça um teste de Atuação resistido por um teste de Vontade do alvo (CD 10 + Mod. CAR). Em caso de sucesso, a criatura fica fascinado pelo tempo que você continuar a música. Se você falhar, o alvo fica imune a este efeito por um dia.

Custo - Uma criatura fascinada não pode realizar ações e sofre penalidade de -4 em testes de Percepção. Uma ameaça óbvia contra a criatura fascinada cancela

este efeito.
Tempo de Cast
Alcance
Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

96 INPIRAR COMPETÊNCIA

Elemento Aliados próximos recebem +4 em testes de pericias (MENORES) marcadas.
Custo
Tempo de Cast
Alcance
Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

97 INSPIRAR HEROÍSMO

Elemento Você ou um aliado recebe +1 na CA.
Custo
Tempo de Cast
Alcance
Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

98 INSPIRAR CORAGEM

Elemento Concede aos seus aliados +2 em jogadas de ataque, dano e testes de resistência contra o medo.
Custo
Tempo de Cast
Alcance

Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

99 MELODIA LIBERTADORA

Elemento Um aliado à sua escolha é libertado de uma magia que o afeta no momento.

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

100 MELODIA REVIGORANTE

Elemento Você cura 2d3 ou todos os seus aliados curam d6 pontos de dano.

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

101 SUGESTÃO

Elemento - Você põe uma sugestão na mente de uma criatura que já esteja fascinada. O alvo tem direito a um teste de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma) para evitar o efeito.

Custo - Esta habilidade não conta como uma ameaça contra a criatura fascinada, e mesmo que ela resista você pode tentar novamente.

Tempo de Cast
Alcance
Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

102 MELODIA DE SORTE

Elemento Canta uma musica sobre uma criatura alvo, esta criatura recebe +5 de SOR
Custo
Tempo de Cast
Alcance
Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

103 ARQUETIPO DO CEIFEIRO

Elemento 1. Recebe +5 PS +2 CA e seus atributos podem ultrapassar 30 pontos.
Custo - No nível 5 → uma vez que você mate uma criatura, é possível absorver a sombra de todos os seres mortos dentro do mesmo cômodo. Cada sombra absorve 1 de dano que venha a ser causado por você mesmo.
Tempo de Cast - No nível 7 → Cada sombra absorvida pode ser revertida em vida temporária. 1 sombra = 2 PVT
Alcance - No nível 9 → Recebe 3 Slot de magia, esta é preenchida por qualquer magia do fantasmagórico ou simbiose.
Quantidade de alvos atingidos - No nível 10 → Suas magias recebem +d5 de dano
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

104 ARQUETIPO DO ILUMINADO

Elemento
Custo
Tempo de Cast

Alcance
Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

105 ARQUETIPO DO SENHOR DA VIDA

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

106 ARQUETIPO DO CONHECIMENTO

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

107 ARQUETIPO DO ESPECTRO

Elemento 1. Recebe +20 PS +1 CA e seus atributos podem ultrapassar 30 pontos.

Custo - No nível 5 → você recebe todas as características de um fantasmagórico
Tempo de Cast - No nível 7 → Escolha uma magia que você já tenha que não cause dano, esta torna-se uma ação livre.

Alcance - No nível 9 → Recebe 1 Slot de magia, esta é preenchida por qualquer magia do tipo morte ou sangue.

Quantidade de alvos atingidos - No nível 10 → Suas magias recebem +1 de

letalidade
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

108 ARQUETIPO DO DOMINADOR

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

109 ARQUETIPO CRIADOR DE MUSICAS

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

110 ARQUETIPO DO SENHOR DA MORTE

Elemento 1. Recebe +15 PS e seus atributos podem ultrapassar 30 pontos.
Custo - No nível 5 → ao matar uma criatura usando magia você recupera d10 de vida.
Tempo de Cast - No nível 7 → Escolha uma magia que você já tenha, esta agora pode ser usada como um tipo de ação inferior ao que realmente é (Ação padrão agora é ação de movimento | Por exemplo), não pode ser menor que ação de movimento.
Alcance - No nível 9 → Recebe 3 Slots de magia que são preenchidos com magias do tipo Fantasmagórico.

Quantidade de alvos atingidos - No nível 10 → Pode escolher 3 magias que não sejam do tipo Fantasmagórico para trocar por qualquer magia de elemento sombra ou sangue.

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

111 ARQUETIPO BESTIAL

Elemento

Custo

Tempo de Cast

Alcance

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

112 ARQUETIPO VAMPIRICO

Elemento

Custo

Tempo de Cast

Alcance

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

113 ARQUETIPO DA PESTE

Elemento 1. Recebe +10 PS +2 PVM e seus atributos podem ultrapassar 30 pontos.

Custo - No nível 5 → ao matar uma criatura usando magia você recupera d3 de vida.

Tempo de Cast - No nível 7 → Escolha uma magia que você já tenha para se manter, todas as outras são substituídas por magias que causam debuffs. (Pode ser escolhido em qualquer outro elemento).

Alcance - No nível 9 → Recebe 1 Slot de magia, esta é preenchida por qualquer magia do tipo mente ou sangue.
Quantidade de alvos atingidos - No nível 10 → Suas magias que causam debuffs recebem uma melhoria de forma gratuita
Duração da magia
Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

114 -----

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

115 -----

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

116 -----

Elemento
Custo
Tempo de Cast
Alcance
Quantidade de alvos atingidos
Duração da magia

Teste de resistencia
Melhoria
Descrição

117 -----

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

118 CARACTERISTICAS GERAIS DE INVOCAÇÕES

Elemento Todo conjurador tem um limite de 1 invocação. Pode variar dependendo da descrição e/ou melhoria da habilidade.

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

119 -----

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

Descrição

120 CRIATURA MENOR

Elemento - Tipo: Espirito menor; Neutro; Pequeno.

Custo - Deslocamento: 9m.

Tempo de Cast - Vida Total: 15 PV

Alcance - Classe de Armadura: 10

Quantidade de alvos atingidos - Ataques Pancada: d4+1 de dano

Duração da magia - Resistência: Fort +0, Ref +3, Von +0.

Teste de resistencia - Habilidades: For 13, Des 13, Con --, Int--, Sab 11, Car 10.

Melhoria - Perícias e Talentos: Iniciativa +5.

Descrição - O monstro permanece até o fim da magia, ou até ser destruído. Se destruído, desaparece como um brilho de energia, sem deixar nada para trás.

121 CRIATURA MEDIA

Elemento - Tipo: Golem de Carne; Neutro; Grande.

Custo - Deslocamento: 12m.

Tempo de Cast - Vida Total: 45 PV

Alcance - Classe de Armadura: 15

Quantidade de alvos atingidos - Ataques Pancada: d8+10 de dano

Duração da magia - Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +3.

Teste de resistencia - Habilidades: For 20, Des 13, Con --, Int--, Sab 11, Car 10.

Melhoria - Perícias e Talentos: Iniciativa +6.

Descrição - O monstro permanece até o fim da magia, ou até ser destruído. Se destruído, se destrói num monte de carne e sangue podre.

122 CRIATURA MAIOR

Elemento - Tipo: Criatura Profana; Neutro; Enorme.

Custo - Deslocamento: 18m.

Tempo de Cast - Vida Total: 75 PV

Alcance - Classe de Armadura: 22

Quantidade de alvos atingidos - Ataques Pancada: 3d6+15 de dano

Duração da magia - Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +8.

Teste de resistencia - Habilidades: For 31, Des 11, Con --, Int--, Sab 11, Car 10.

Melhoria - Perícias e Talentos: Iniciativa +11.

Descrição - O monstro permanece até o fim da magia, ou até ser destruído. Se destruído, se destrói num monte de carne e sangue podre.

123 CARACTERISTICAS PADRÃO

Elemento Você e seu familiar podem se comunicar telepaticamente a até 1km. Seu familiar obedece suas ordens, mas sua baixa inteligência pode limitar o que ele consegue fazer. Se o familiar morre, você fica atordoadado por 1d4 rodadas +2d3 Pontos de aflição. Você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia inteiro e 100 TURH em ingredientes.

Custo

Tempo de Cast

Alcance

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

124 -----

Elemento

Custo

Tempo de Cast

Alcance

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

125 ATRIBUTOS GERAIS

Elemento - Animal:

Custo - Tamanho: Mínimo

Tempo de Cast - Deslocamento: 9m

Alcance - PV: Metade dos seus PV máximos (Max: 20)

Quantidade de alvos atingidos - CA: 10 + (B. SAB / 2)

Duração da magia - Mordida: d3+2

Teste de resistencia - Fortitude: +2

Melhoria - Reflexos: +4

Descrição - Vontade: +1

126 ANIMAIS E HABILIDADES

Elemento - Cobra: você recebe a perícia Enganação.

Custo - Coruja: a coruja pode voar com deslocamento de 12m e você recebe visão na penumbra.

Tempo de Cast - Corvo: o corvo pode voar com deslocamento em 12m e você recebe +2 em Vontade.

Alcance - Falcão: o falcão pode voar com deslocamento de 12m e você recebe a perícia Percepção.

Quantidade de alvos atingidos - Gato: você recebe a perícia Furtividade.

Duração da magia - Morcego: o morcego pode voar com deslocamento de 12m e você recebe visão no escuro 18m.

Teste de resistencia - Rato: o rato é incapaz de causar dano e você recebe +4 PV máximos.

Melhoria - Sapo: você cura 1 PV por turno.

Descrição - Geleia: A geleia é incapaz de causar dano, porém brilha no escuro provendo luz ao seu portador.

127 CEIFAR

Elemento - Ao custo de 1 de HP, põe sangue sobre o crânio que carrega e faz algo.

Custo - Distancia: Corpo a corpo

Tempo de Cast - Ação: Movimento.

Alcance - Pode ser usado tanto para buff de arma quanto pra causar dano

Quantidade de alvos atingidos - duração: d3+2 turnos

Duração da magia - Nível 1: Invoca uma foice decrépita que causa d6 + Dest pontos de dano (Corpo-Corpo) OU Aumenta as garras do esquecido somando d4 pontos de dano ao seu ataque.

Teste de resistencia - Nível 5: Aumenta o dano da foice de d4 para 2d5 + Dest OU soma d5 pontos de dano + corrosivos ao esquecido.

Melhoria - Nível 10: Aumenta o dano da foice de 2d5 para 3d5 + Dest OU soma 2d5 pontos de dano + corrosivos ao esquecido.

Descrição - Nível 15: Aumenta o dano da foice de 3d5 para 4d5 + Dest OU soma 3d5 pontos de dano + corrosivos ao esquecido.

128 CASTIGO ETERNO

Elemento - Ao custo de 1 de HP, põe sangue sobre o crânio que carrega e atormenta a mente do alvo, o mesmo sente desconforto relacionado ao seu alvo atual, se for uma criatura consciente, precisa passar num teste de vontade pra manter o alvo atual.

Custo - Distancia: Padrão

Tempo de Cast - Ação: Padrão.

Alcance - A partir do nível 10 tem resistência igual a $5 + \text{Sab}$ do morto vivo

Quantidade de alvos atingidos - Nível 1: Causa Agonia (Recebe $1/3$ do dano de foice decrépita) no alvo até que ele mude de oponente

Duração da magia - Nível 5: Causa Agonia (Recebe $1/3$ do dano de foice decrépita) OU tontura (Desvantagem no acerto) no alvo até que ele mude de oponente.

Teste de resistencia - Nível 10: Causa Agonia (Recebe metade do dano de foice decrépita) OU tontura (Desvantagem no acerto) no alvo até que ele mude de oponente.

Melhoria - Nível 15: Causa Agonia (Recebe metade do dano de foice decrépita) OU tontura (Desvantagem no acerto) OU Corrosão (Perde metade de Sab em CA) no alvo até que ele mude de oponente.

Descrição

129 ABSORVER ESSÊNCIA

Elemento - Canaliza num aliado (Seres hostis não são alvos) para se curar baseado na constituição do alvo. O alvo perde 1 de constituição até ter um descanso curto ou longo, caso não descanse dentro de 24h o alvo perde outros 4 pontos de constituição e desmaia até completar o período de um descanso longo. Caso o aliado seja um esquecido ou similar a cura é somada com $+\text{Sab}/3$ do morto vivo.

Custo - Distancia: Padrão

Tempo de Cast - Ação: Padrão.

Alcance - Nível 1: A cura é equivalente à $2d4 + \text{Constituição}$.

Quantidade de alvos atingidos - Nível 5: A cura é equivalente à $3d4 + \text{Constituição}$.

Duração da magia - Nível 10: A cura é equivalente à $4d4 + \text{Constituição}$.

Teste de resistencia - Nível 15: A cura é equivalente à $4d5 + 2 + \text{Constituição}$.

Melhoria

Descrição

130 DECOMPOR

Elemento - Nada tem importância. Ao custo de 1 de HP o morto vivo põe sangue sobre o crânio que carrega e amaldiçoa seus inimigos.

Custo - Distancia: Padrão

Tempo de Cast - Ação: Padrão.

Alcance - Decompor um esquecido dropará $2d6$ ossos, porém o mesmo fica inativo até o morto vivo ter um descanso longo, desabilitando o talento esquecido

Quantidade de alvos atingidos - Nível 1: Se conjurado em objetos mágicos trans-

forma em objetos comuns (O item precisa ter tido contato com o sangue do morto vivo e não estar sendo empunhado por ninguém) OU se conjurado em seres vivos vestidos começa a decompor os bolsos e bolsas do alvo fazendo com que seus itens caiam. Se o alvo for uma criatura viva e não vestir roupas o alvo sente enjoo.

Duração da magia - Nível 5: Alvos vestidos perdem suas vestimentas e não vestidos sofrem o dano de foice decrépita

Teste de resistencia - Nível 10: Consegue destruir itens comuns se quiser

Melhoria - Nível 15: Consegue derreter criaturas sem consciência transformando-as em lodo sanguíneo.

Descrição

131 LODISTA

Elemento Não precisam comer, descansar ou beber água, porém precisam fazer um ritual lodista a cada 7 dias ou sua vida máxima é reduzida a 1 até que o ritual seja feito.

Custo - Beber lodo é equivalente a uma poção média

Tempo de Cast - Curas normais não curam o morto vivo

Alcance - Nível 1: O ritual precisa ser feito a luz da lua, não precisa ser completamente exposto mas a luz da lua precisa estar presente, são necessários 5 criaturas menores em forma de lodo ou 2 corpos grandes ou 1 corpo enorme, o ritual só é completo quando o morto vivo se banha e bebe do lodo.

Quantidade de alvos atingidos - Nível 10: O lodo evapora rapidamente ao fim do ritual

Duração da magia Sobre lodo:

Teste de resistencia 1 Corpo enorme = 2 corpos grandes = 5 corpos pequenos

Melhoria

Descrição

132 ESQUECIDO

Elemento Nunca estão sozinhos.

Custo - Ao início do combate, passa seu primeiro turno inteiro recebendo seu esquecido. Esquecido é o nome dado a criatura que segue o crânio que você carrega, acredita-se que é uma alma que jamais será liberta até ter seu crânio destruído.

Tempo de Cast - Nível 1: Você sempre é o primeiro numa iniciativa.

Alcance - Nível 10: Você pode escolher em qual ordem da iniciativa deseja ficar.

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria
Descrição

133 COLECIONADOR DE OSSOS

Elemento Os mortos vivos são profissionais em manusear ossos.

Custo - Pode fabricar qualquer coisa usando ossos encontrados por ai.

Tempo de Cast - Nível 1:

Alcance °Armas: causam d3 de dano e não pode ser usado pelo morto vivo (Todo tipo de espada, arco ou flecha) Custa: 15 ossos

Quantidade de alvos atingidos °Armadura: recebe 1 + Constituição/4 de CA (Armadura completa) Custa 30 ossos

Duração da magia °Acessórios: +1 em um atributo colares não pode ser usado pelo morto vivo (Colar ou anel) Custa: 10 ossos

Teste de resistencia °Itens gerais: Possuem metade da eficiência normal e equivalem a um kit de perícia (Gazua, tala, mini pá e etc) Custa: 20 ossos

Melhoria - Sobre ossos:

Descrição Esquecidos ou similares : Dropam 2d6 ossos

134 SANGUESSUGA

Elemento - Enquanto em forma de simbiose a mesma pode se grudar a um alvo e se apossar dos pontos de vida dele, sempre que receber dano parte é passado pro hospedeiro.

Custo - Distancia: Corpo a Corpo

Tempo de Cast - Ação: Padrão.

Alcance - Pode ser usada 5 vezes ao dia

Quantidade de alvos atingidos - Resistencia : Teste de fortitude (CD 10 + nível-Simb/2 + CONSimb) se passar consegue tirar a simbiose

Duração da magia - Nível 1: Ao segundo turno grudado a alguém, a simbiose pode usar Sanguessuga para causar d2+CON de dano no hospedeiro e se curar. Passa 25% do dano recebido ao hospedeiro.

Teste de resistencia - Nível 5: Ao segundo turno grudado a alguém, a simbiose pode usar Sanguessuga para causar 2d2+CON de dano no hospedeiro e se curar. Passa 25% do dano recebido ao hospedeiro.

Melhoria - Nível 10: Ao segundo turno grudado a alguém, a simbiose pode usar Sanguessuga para causar 3d2+CON de dano no hospedeiro e se curar. Passa 50% do dano recebido ao hospedeiro.

Descrição - Nível 15: Ao segundo turno grudado a alguém, a simbiose pode usar Sanguessuga para causar 4d2+CON de dano no hospedeiro e se curar. Passa 50% do dano recebido ao hospedeiro.

135 TOXINA

Elemento - A simbiose consegue jogar fluidos num alvo causando dano.

Custo - Distancia: Padrão

Tempo de Cast - Ação: Padrão

Alcance - Nível 1: Causa $d6 + \text{CON}$ de dano

Quantidade de alvos atingidos - Nível 5: Causa $2d3 + \text{CON}$ de dano

Duração da magia - Nível 10: Causa $2d6 + \text{CON}$ de dano

Teste de resistencia - Nível 15: Causa $2d10 + \text{CON}$ de dano

Melhoria

Descrição

136 ESPOROS

Elemento - A Simbiose consegue se partir no meio perdendo metade dos seus pontos maximos de vida para fazer um hospedeiro artificial de nivel maior.

Custo - Distancia: Corpo a Corpo

Tempo de Cast - Ação: Livre.

Alcance - O hospedeiro artificial, enquanto estiver se formando tem vida equivalente aos pontos que a simbiose perdeu e CA igual a $10 + \text{CON}/2$.

Quantidade de alvos atingidos - Pode ser usado 1 vez ao dia

Duração da magia - Nível 1: O hospedeiro criado por simbiose degrada com o tempo, assim perdendo 1 de vida por hora, simbiose não pode ser curado enquanto estiver num hospedeiro e a vida perdida para faze-lo é devolvida. O simbiose recebe +20 de vida maxima enquanto estiver usando o hospedeiro, alem disso recebe +d5 de dano em todos os ataques usando simbiose +2 de força.

Teste de resistencia - Nível 5: O hospedeiro criado por simbiose degrada com o tempo, assim perdendo 1 de vida por hora e a vida perdida para faze-lo é devolvida. O simbiose recebe +20 de vida maxima enquanto estiver usando o hospedeiro, alem disso recebe +d5 de dano em todos os ataques usando simbiose +2 de força.

Melhoria - Nível 10: O hospedeiro criado por simbiose não degrada com o tempo e a vida perdida para faze-lo é devolvida. O simbiose recebe +20 de vida maxima enquanto estiver usando o hospedeiro, alem disso recebe +d5 de dano em todos os ataques usando simbiose +2 de força.

Descrição - Nível 15: O hospedeiro criado por simbiose não degrada com o tempo e a vida perdida para faze-lo é devolvida. O simbiose recebe +26 de vida maxima enquanto estiver usando o hospedeiro, alem disso recebe +d8 de dano em todos os ataques usando simbiose +2 de força.

137 POSSUIR

Elemento - Simbiose pode tentar executar um inimigo tomando posse do corpo dele

Custo - Distancia: Padrão

Tempo de Cast - Ação: Completa.

Alcance - Nível 1: A simbiose se joga no alvo causando $d6+FOR$ de dano, se o alvo morrer o mesmo torna-se um hospedeiro. O hospedeiro é considerado natural menor em todos os casos.

Quantidade de alvos atingidos - Nível 5: A simbiose se joga no alvo causando $2d6+FOR$ de dano, se o alvo morrer o mesmo torna-se um hospedeiro. O hospedeiro é considerado natural menor em todos os casos.

Duração da magia - Nível 10: A simbiose se joga no alvo causando $d6+FOR+CON$ de dano, se o alvo morrer o mesmo torna-se um hospedeiro. O hospedeiro é considerado natural medio em todos os casos.

Teste de resistencia - Nível 15: A simbiose se joga no alvo causando $2d6+FOR+CON$ de dano, se o alvo morrer o mesmo torna-se um hospedeiro. O hospedeiro é considerado natural medio em todos os casos.

Melhoria

Descrição

138 PROTESE

Elemento Simbiose pode usar qualquer corpo como hospede, porem cada hospede da atributos considerando seu estado no momento da possessão e o estado da simbiose.

Custo - Um hospedeiro conquistado degrada com o tempo até ser inabitavel, o mesmo acontece quando a vida total torna-se 1 ou menos.

Tempo de Cast - Recebe pericia em Medicina

Alcance - Pode enquanto na forma de simbiose mutar-se para ficar no formato e aparencia de um membro (Pode ser usado para suprir a falta de membros no corpo de alguem ou para esconder-se no meio a corpos)

Quantidade de alvos atingidos - Hospedeiros naturais perdem 1 de vida maxima por Hora

Duração da magia - Hospedeiro natural de nivel superior: O simbiose recebe $2d6+16$ de vida maxima enquanto estiver usando o hospedeiro, alem disso recebe $+d8$ de dano em todos os ataques usando simbiose $+2$ de força.

Teste de resistencia - Hospedeiro natural de nivel médio: O simbiose recebe $1d6+16$ de vida maxima enquanto estiver usando o hospedeiro, alem disso recebe $+d6$ de dano em todos os ataques usando simbiose $+1$ de força.

Melhoria - Hospedeiro natural de nivel menor: O simbiose recebe $2d4+14$ de vida maxima enquanto estiver usando o hospedeiro, alem disso recebe $+d5$ de dano em todos os ataques usando simbiose $+1$ de força.

Descrição - Hospedeiro natural de nivel inferior: O simbiose recebe $+16$ de vida

maxima enquanto estiver usando o hospedeiro, alem disso recebe +d3 de dano em todos os ataques.

139 NOTURNO

Elemento Consegue enxergar no escuro mas apenas em preto e branco

Custo - Recebe +1 em Percepção passiva

Tempo de Cast

Alcance

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

140 PREDADOR

Elemento A simbiose sente o medo das suas presas.

Custo - Recebe +2 de Furtividade

Tempo de Cast - Alvos com 1 de HP ou menos ficam vermelhos pro Simbiose

Alcance

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

141 BIO ARMA

Elemento Simbiose trabalha bem com seu hospedeiro.

Custo - Pode sacrificar Pontos de CA para somar +2 de dano (enquanto estiver usando o hospedeiro). Pode usar até ter no minimo 1 de CA

Tempo de Cast

Alcance

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição

142 BIO ARMADURA

Elemento Simbiose trabalha bem com seu hospedeiro.

Custo - Sempre que estiver em sua forma sem hospedeiro tem 5 de CA maximo contra ataques corpo a corpo e 10 de CA maximo contra ataques a distancia.

Tempo de Cast - Sempre que estiver com um hospedeiro recebe 11+DES de CA

Alcance - Pode sacrificar 2 Pontos de Vida para somar +1 de absorção (enquanto estiver usando o hospedeiro). Pode usar até ter no maximo 8 de absorção. (Usar armadura cancela o efeito de absorção)

Quantidade de alvos atingidos

Duração da magia

Teste de resistencia

Melhoria

Descrição