

1 TRANSFUSÃO

Elemento: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 2 Pontos de Vida
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 1 metro
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +1 PV = Cura +2 PV
Descrição: - **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: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 2 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 50 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Sangue
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +4 PS = 100% de cura e o dano muda para 2d3 | +3 PS = +d6 de dano (MAX. 3 Melhorias)
Descrição: - **Descrição:** Faça um ataque de toque desarmado. Se acertar, causa d6 pontos de dano e cura 50% do dano causado.\

4 PARAR SANGUE

Elemento: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / Até que anule
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Constituição anula o efeito
Melhoria: - **Melhoria:** +2 PS = +d3 de dano (MAX. 5 melhorias)
Descrição: - **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: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 6 Pontos de sacrifício + Sangue do alvo
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 3 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Sabedoria anula efeito
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d3+1
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +1 PS = +1 Turno | +2 PS = +d4 de dano
Descrição: - **Descrição:** Conjura o elemento sangue sobre alguém fazendo com que o individuo fique furioso, recebendo mais d8 pontos de dano e vantagem em roladadas 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: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação movimento
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Você mesmo / Aliados
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +1 PS = +d2 no efeito
Descrição: - **Descrição:** O conjurador pode fabricar poções que restauram d5 pontos de vida.\

9 BOTAR PRA DORMIR

Elemento: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 3 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 Turno
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Constituição anula efeito de atordoamento.
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Você mesmo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d5
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +2 PS = +1 Turno de efeito
Descrição: - **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: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 10 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Múltiplo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 2 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação movimento
Alcance: - **Alcance:** Toque / 5 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Você mesmo / Aliados
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +1 PS = +d2 no efeito
Descrição: - **Descrição:** O conjurador pode fabricar poções que restauram 2d5 pontos de sacrifício.\

13 EXPLOÇÃO ENGARRAFADA

Elemento: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 10 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Múltiplo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** O conjurador pode fabricar poções que explodem ao contato, essas poções causam 4d6 de dano em área.
Descrição: \

14 CONHECIMENTO ABSOLUTO

Elemento: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 2 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação livre
Alcance: - **Alcance:** 2 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Indefinido
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** Consegue 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: - ****Elemento:**** Vida
Custo: - ****Custo:**** 3 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - ****Tempo de Execução:**** Ação padrão
Alcance: - ****Alcance:**** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - ****Alvo:**** Si mesmo
Duração da magia: - ****Duração:**** Instantânea
Teste de resistencia: - ****Teste de Resistência:**** Nenhuma
Melhoria: - ****Melhoria:**** +6 PS = Consagra a área ao seu redor num raio de 6 metros.
Descrição: - ****Descrição:**** Conjura um brilho na sua mão que funciona como uma pedra luminosa.\

20 VANTAGEM

Elemento: - **Elemento:** Vida
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Aliado
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d3
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Vida
Custo: - **Custo:** 10 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 50 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Todos os aliados
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** Conjura o elemento vida curando d5 pontos de vida de todos os aliados em até 50 metros.
Descrição: \

22 INFUSÃO DIVINA

Elemento: - **Elemento:** Vida
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Aliado
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Vida
Custo: - **Custo:** 4 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 10 Metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Em linha
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Reflexo reduz o dano na metade
Melhoria: - **Descrição:** Lança um raio de luz, causando d6 de dano em todos que estiverem no caminho.
Descrição: \

24 CUPULA NEFASTA

Elemento: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Você mesmo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d3
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Você mesmo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d3 Turnos
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Sabedoria anula
Melhoria: - **Melhoria:** +1 PS = +1 na CD
Descrição: - **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: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 12 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de Movimento
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Você mesmo

Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** Conjura o elemento morte sobre si mesmo, ele se solidifica, aumentando sua CA em 3.
Descrição: \

27 DRENAR VIDA

Elemento: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +1 PS = +d2 de dano (MAX: 3 PS)
Descrição: - **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: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** Indefinido
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação movimento
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Você mesmo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d3 Turnos
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +2 PS = +1 Turno de efeito
Descrição: - **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: - **Custo:** 6 Pontos de sacrifício
Custo: - **Duração:** Instantânea
Tempo de Cast: - **Teste de Resistência:** Constituição
Alcance: - **Melhoria:** +2 PS = +d2 de dano (MAX: 10 PS)
Quantidade de alvos atingidos: - **Descrição:** 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: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício

Custo: - **Duração:** Instantânea / d3

Tempo de Cast: - **Teste de Resistência:** Constituição

Alcance: - **Melhoria:** +1 PS = +1d3 (MAX: 3 PS) ou +1 turno de efeito

Quantidade de alvos atingidos: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Sombra

Custo: - **Custo:** 2 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão

Alcance: - **Alcance:** 1 metro

Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único

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

Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum

Melhoria: - **Melhoria:** +8 PS = Afeta todos os inimigos simultaneamente

Descrição: - **Descrição:** Prende o alvo na própria sombra durante 1 Turno.\

32 CRIAR LAMINA

Elemento: - **Elemento:** Sombra

Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de movimento

Alcance: - **Alcance:** Toque

Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Você mesmo

Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 Dia / Até que seja solta

Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum

Melhoria: - **Melhoria:** +3 PS = Recebe 2 de absorção até o final da cena (MAX. 5 Melhorias)

Descrição: - **Descrição:** Conjura uma espada feita de sombras, ela causa 2d5 pontos de dano.\

33 LANÇAS GUIADAS

Elemento: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 15 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Reflexos reduz o dano pela metade
Melhoria: - **Melhoria:** +3 PS = +1 Lança
Descrição: - **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: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 2 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de movimento
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +12 PS = Até o próximo turno fica em modo furtivo
Descrição: - **Descrição:** Se teletransporta para a sombra de um alvo.\

35 COPIAS DE SOMBRA

Elemento: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 10 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 3 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Você mesmo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d2 Turnos
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Reflexos reduz metade
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
Alcance: - **Alcance:** 6 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +8 PS = Afeta todos os inimigos simultaneamente / +1 PS = +d3 de dano.
Descrição: - **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: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Plantas
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +1 PS = +1 Pétala (MAX. 3 Melhorias)
Descrição: - **Descrição:** Consegue transformar grama comum em 1 flor com d5 pétalas com propriedades magicas a sua escolha. Só pode ser usado uma vez ao dia.\

38 ORBE DA MORTE

Elemento: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 7 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Múltiplo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Reflexo reduz a metade
Melhoria: - **Melhoria:** +2 PS = +1 na CD ou + d4 de dano (MAX: 6 PS)
Descrição: - **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: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Constituição anula
Melhoria: - **Descrição:** Usando elemento mente num alvo vivo é possível colher conhecimentos que o alvo saiba.
Descrição: \

40 CONTROLAR FRACO

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

41 EXECUTAR VULNERAVEL

Elemento: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 10 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Constituição anula o dano
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 6 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +5 PS = +d6 de dano
Descrição: - **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: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 6 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Madeira
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Reflexos anula
Melhoria: - **Descrição:**
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: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 3 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Objeto
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +6 PS = identifica a presença ou não de maldições
Descrição: - **Descrição:** O conjurador identifica propriedade mágicas de um objeto e o que é possível fazer com ela.\

45 TRANSLUMINESCENCIA

Elemento: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 8 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 cena / Ação
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +2 PS = Efeito pode ser jogado em um grupo de alvos
Descrição: - **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: - **Elemento:** Vida
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 3 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Vários
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Destreza
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Vida
Custo: - **Custo:** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 5 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** 1 Turno
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Poder
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Vida
Custo: - **Custo:** 12 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Si mesmo

Duração da magia: - ****Duração:**** Instantânea / d2 turnos
Teste de resistencia: - ****Teste de Resistência:**** Nenhum
Melhoria: - ****Descrição:**** 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: - Duração: Instantânea
Custo: - Teste de Resistencia: Nenhuma
Tempo de Cast: - Melhoria: +10 PS = 3d6
Alcance: - Descrição: 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: - ****Elemento:**** Morte
Custo: - ****Custo:**** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - ****Tempo de Execução:**** Ação de padrão
Alcance: - ****Alcance:**** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - ****Alvo:**** Vários
Duração da magia: - ****Duração:**** Instantânea / 1 Cena
Teste de resistencia: - ****Teste de Resistência:**** Nenhuma
Melhoria: - ****Melhoria:**** +3 PS = Invoca +1 esqueleto equivalente à uma criatura menor.
Descrição: - ****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: - ****Elemento:**** Morte
Custo: - ****Custo:**** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - ****Tempo de Execução:**** Ação padrão
Alcance: - ****Alcance:**** 3 metros

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

53 REANIMAR

Elemento: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +5 PS vira criatura média
Descrição: - **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: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de movimento
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Cosmo

Duração da magia: - ****Duração:**** Instantânea
Teste de resistencia: - ****Teste de Resistência:**** Nenhum
Melhoria: - ****Descrição:**** 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: - ****Elemento:**** Morte
Custo: - ****Custo:**** 6 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - ****Tempo de Execução:**** Ação completa
Alcance: - ****Alcance:**** 6 metros
Quantidade de alvos atingidos: - ****Alvo:**** Único
Duração da magia: - ****Duração:**** Canalização
Teste de resistencia: - ****Teste de Resistência:**** Nenhum
Melhoria: - Melhoria: +4 PS = +d6 de dano por ataque efetivado
Descrição: - ****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: - ****Elemento:**** Morte
Custo: - ****Custo:**** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - ****Tempo de Execução:**** Ação padrão
Alcance: - ****Alcance:**** 6 metros
Quantidade de alvos atingidos: - ****Alvo:**** Único
Duração da magia: - ****Duração:**** Instantânea
Teste de resistencia: - ****Teste de Resistência:**** Destreza reduz o dano pela metade e anula efeito
Melhoria: - ****Descrição:**** 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: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 4 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Objeto
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d3
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +1 PS = +d6 de dano ao objeto (MAX 8 PS Total)
Descrição: - **Descrição:** Faz uma infusão do elemento morte sobre um objeto, ele causa +d6 pontos de dano.\

58 IMERGIR NAS TREVAS

Elemento: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Si mesmo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d4 turnos
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 6 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 6 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +6 PS = Limite de dano aumenta para 300 (MAX. 1 Melhoria)
Descrição: - **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: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 2 Pontos de sacrifício / 1 Ponto de sacrifício se flanqueando
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de movimento / Bônus se estiver flanqueando
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistência: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** Nenhuma
Descrição: - **Descrição:** Envolve sombras no alvo deixando nítido seus pontos vitais e fraquezas. Recebe +1 de letalidade e +1 de dano\

61 MALDIÇÃO EXPOSTO

Elemento: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 2 Pontos de sacrifício / 1 Ponto de sacrifício se flanqueando
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de movimento
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistência: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** Nenhuma
Descrição: - **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: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Si mesmo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 cena
Teste de resistência: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** Permite mudar sua própria aparência e forma.
Descrição: \

63 COAGULANTE

Elemento: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** X Pontos de sacrifício

Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** Cicatriza uma ferida, gasta 2 PS para cada ponto de vida curado.
Descrição: \

64 ENCARNAÇÃO SANGUINEA

Elemento: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 1 metro
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Chão
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 cena
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +4 PS = A criatura é considerada uma cria tua média
Descrição: - **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: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** Toque / 5 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Vários
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d3 Turnos
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** X Pontos de Vida
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 8 metros

Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
 Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
 Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Constituição
 Melhoria: - **Melhoria:** 5 PS = O conjurador ganha 5 de absorção no próximo dano recebido (MAX. 1 Melhoria)
 Descrição: - **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: - **Elemento:** Sangue
 Custo: - **Custo:** 4 Pontos de Vida
 Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
 Alcance: - **Alcance:** Toque
 Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Si mesmo
 Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / Cena
 Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
 Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Sangue
 Custo: - **Custo:** 4 PV ou 8 PS
 Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
 Alcance: - **Alcance:** Toque
 Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
 Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
 Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
 Melhoria: - **Melhoria:** +1 PS = +d2 de dano (MAX. 10 Melhorias) | +5 PV = +2d2+1 de dano (MAX. 5 Melhorias)
 Descrição: - **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: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 8 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de padrão
Alcance: - **Alcance:** 2 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 Cena
Teste de resistencia: - **Teste de Resistencia:** Nenhuma
Melhoria: - **Melhoria:** +2 PS = +1 Cenas de duração / +14 PS = Invoca uma criatura média / +27 PS invoca uma criatura maior.
Descrição: - **Descrição:** Usando o elemento sangue sobre os corpos decrepitos das profundezas da terra, invoque uma criatura menor para te servir.\

70 FLUIDO PESTILENTO

Elemento: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 10 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Unico
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Constituição reduz o dano pela metade mas não anula efeitos
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Sangue
Custo: - **Custo:** 1 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de movimento
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Si mesmo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 Cena
Teste de resistencia: - **Teste de Resistencia:** Nenhuma
Melhoria: - **Melhoria:** +3 PS = +1 absorção.
Descrição: - **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: - **Elemento:** Sangue

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

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

Alcance: - **Alcance:** Toque / X metros

Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Vários

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

Teste de resistencia: - **Teste de Resistencia:** Nenhuma

Melhoria: - **Melhoria:** .

Descrição: - **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: - **Elemento:** Mente

Custo: - **Custo:** 3 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de movimento

Alcance: - **Alcance:** 2 Metros

Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Armas

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

Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:**

Melhoria: - **Descrição:** Infunde elemento mente numa arma, está causa +d4 pontos de dano de um elemento aleatório.

Descrição: \

74 TOQUE DE MIDAS

Elemento: - **Elemento:** Mente

Custo: - **Custo:** 2 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão

Alcance: - **Alcance:** Toque

Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Objeto

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

Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhuma

Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** X Pontos de sacrifício / 1+ Pessoas
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
Alcance: - **Alcance:** 3 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: \

76 ARMA ENGENHOSA

Elemento: - **Elemento:** Mente
Custo: - **Custo:** 2 Pontos de sacrifício por tiro
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 8 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Restrições:** Colete engenhoso | armas mundanas
Descrição: - **Melhoria:** 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: - Elemento: Morte
Custo: - Custo: 12 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - Tempo de Execução: Ação padrão
Alcance: - Alcance: 6 metros
Quantidade de alvos atingidos: - Alvo: Único
Duração da magia: - Duração: Instantânea
Teste de resistencia: - Teste de Resistencia: Vontade / Fortitude
Melhoria: - Descrição: 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: - **Elemento:** Vida

Custo: - **Custo:** 5 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa

Alcance: - **Alcance:** Toque

Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único

Duração da magia: - **Duração:** Instantânea

Teste de resistência: - **Teste de Resistência:** Nenhuma

Melhoria: - **Melhoria:** +2 PS = +1 de Vida máxima do clone.

Descrição: - **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: - **Elemento:** Vida

Custo: - **Custo:** 8 Pontos de sacrifício

Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão

Alcance: - **Alcance:** 6 metros

Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Área

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

Teste de resistência: - **Teste de Resistência:** Nenhum

Melhoria: - **Melhoria:** +2 PS = Duplica efeitos do tipo antigo, Vida e Mente.

Descrição: - **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: - **Elemento:** Mente

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

Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de movimento

Alcance: - **Alcance:** Toque

Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Você mesmo

Duração da magia: - **Duração:** Instantânea

Teste de resistência: - **Teste de Resistência:** Nenhum

Melhoria: - **Restrições:** Arma engenhosa | Coletes mundanos
Descrição: - **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: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 12 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
Alcance: - **Alcance:** Toque
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Si mesmo
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 cena
Teste de resistência: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 3 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação de movimento
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Vários
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / d3
Teste de resistência: - **Teste de Resistência:** Nenhuma
Melhoria: - **Melhoria:** +5 PS = O conjurador devora uma alva de uma criatura morta recentemente, curando assim d6 PS e d5 PV.
Descrição: - **Descrição:** Através de um ritual, é possível prender as almas das criaturas mortas, recentemente, numa área.\

83 PROFANAÇÃO

Elemento: - **Elemento:** Morte
Custo: - **Custo:** 6 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão
Alcance: - **Alcance:** 6 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Área
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea / 1 Cena
Teste de resistência: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Melhoria:** +2 PS = Duplica efeitos do tipo antigo, Morte e Sombra.

Descrição: - **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: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 1 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
Alcance: - **Alcance:** 10 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Diversos
Duração da magia: - **Duração:** 2 Turnos / 4 Turnos
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **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: - **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: - **Elemento:** Sombra
Custo: - **Custo:** 15 Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação completa
Alcance: - **Alcance:** 15 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Vários
Duração da magia: - **Duração:** 1 Cena
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** 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: - **Elemento:** Vida
Custo: - **Custo:** 80% dos seus PS máximos
Tempo de Cast: - **Tempo de Execução:** Ação padrão

Alcance: - **Alcance:** 2 metros
Quantidade de alvos atingidos: - **Alvo:** Único
Duração da magia: - **Duração:** Instantânea
Teste de resistencia: - **Teste de Resistência:** Nenhum
Melhoria: - **Descrição:** Ressuscita um aliado, ele volta com 1 de vida.
Descrição: \

87 PENCRIFOIDE

Elemento: - Elemento: Mente
Custo: - Custo: x Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - Tempo de Execução: Ação completa
Alcance: - Alcance: x metros
Quantidade de alvos atingidos: - Alvo: x
Duração da magia: - Duração: 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: - Descrição: Você é capaz de criar uma magia nunca antes vista.\

88 EXTRUFOIDE

Elemento: - Elemento: Sangue
Custo: - Custo: x Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - Tempo de Execução: Ação completa
Alcance: - Alcance: x metros
Quantidade de alvos atingidos: - Alvo: x
Duração da magia: - Duração: 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: - Descrição: Você é capaz de criar uma magia nunca antes vista.\

89 VITIUMFOIDE

Elemento: - Elemento: Vida
Custo: - Custo: x Pontos de sacrifício
Tempo de Cast: - Tempo de Execução: Ação completa
Alcance: - Alcance: x metros
Quantidade de alvos atingidos: - Alvo: x
Duração da magia: - Duração: 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: - Descrição: Você é capaz de criar uma magia nunca antes vista.\

90 OBLITEFOIDE

Elemento: - Elemento: Sombra | Morte

Custo: - Custo: x Pontos de sacrifício

Tempo de Cast: - Tempo de Execução: Ação completa

Alcance: - Alcance: x metros

Quantidade de alvos atingidos: - Alvo: x

Duração da magia: - Duração: 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: - Descrição: Você é capaz de criar uma magia nunca antes vista.\

91 OBLITERAR

Elemento: - Elemento: Sombra

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

Tempo de Cast: - Tempo de Execução: Ação padrão

Alcance: - Alcance: 1 metros

Quantidade de alvos atingidos: - Alvo: único

Duração da magia: - Duração: 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: - Descrição: 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 demoram 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 perícias (MENORES) marcadas.
Custo:
Tempo de Cast:
Alcance:
Quantidade de alvos atingidos:
Duração da magia:
Teste de resistência:
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 resistência:
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 resistência:
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:

Tempo de Cast: - **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.

Alcance: - **No nível 7** → Cada sombra absorvida pode ser revertida em vida temporária. 1 sombra = 2 PVT

Quantidade de alvos atingidos: - **No nível 9** → Recebe 3 Slot de magia, esta é preenchida por qualquer magia do fantasmagórico ou simbiose.

Duração da magia: - **No nível 10** → Suas magias recebem +d5 de dano

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:
Tempo de Cast: - **No nível 5** → você recebe todas as características de um fantasmagórico
Alcance: - **No nível 7** → Escolha uma magia que você já tenha que não cause dano, esta torna-se uma ação livre.
Quantidade de alvos atingidos: - **No nível 9** → Recebe 1 Slot de magia, esta é preenchida por qualquer magia do tipo morte ou sangue.
Duração da magia: - **No nível 10** → Suas magias recebem +1 de letalidade
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:
Tempo de Cast: - **No nível 5** → ao matar uma criatura usando magia você recupera d10 de vida.
Alcance: - **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.
Quantidade de alvos atingidos: - **No nível 9** → Recebe 3 Slots de magia que são preenchidos com magias do tipo Fantasmagórico.
Duração da magia: - **No nível 10** → Pode escolher 3 magias que não sejam do tipo Fantasmagórico para trocar por qualquer magia de elemento sombra ou sangue.
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:
Tempo de Cast: - **No nível 5** → ao matar uma criatura usando magia você recupera d3 de vida.
Alcance: - **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).
Quantidade de alvos atingidos: - **No nível 9** → Recebe 1 Slot de magia, esta é preenchida por qualquer magia do tipo mente ou sangue.
Duração da magia: - **No nível 10** → Suas magias que causam debuffs recebem uma melhoria de forma gratuita
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 atordoado 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: $+1\backslash$

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. \backslash

127 CEIFAR

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

Custo: - Distância: 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: - Descrição: 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 + 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: - Descrição: 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 +Sab/3 do morto vivo.

Custo: - Distancia: Padrão

Tempo de Cast: - Ação: Padrão.

Alcance: - Nível 1: A cura é equivalente à 2d4 + Constituição.

Quantidade de alvos atingidos: - Nível 5: A cura é equivalente à 3d4 + Constituição.

Duração da magia: - Nível 10: A cura é equivalente à 4d4 + Constituição.

Teste de resistencia: - Nível 15: A cura é equivalente à 4d5 +2 + Constituição.

Melhoria:

Descrição: \

130 DECOMPOR

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

Custo: - Distância: 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 transforma 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 resistência: - 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: Descrição: 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:

Tempo de Cast: - Beber lodo é equivalente a uma poção média

Alcance: - Curas normais não curam o morto vivo

Quantidade de alvos atingidos: - 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.

Duração da magia: - Nível 10: O lodo evapora rapidamente ao fim do ritual

Teste de resistência:

Melhoria: Sobre lodo:

Descrição: 1 Corpo enorme = 2 corpos grandes = 5 corpos pequenos\

132 ESQUECIDO

Elemento: Descrição: Nunca estão sozinhos.

Custo:

Tempo de Cast: - 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.

Alcance: - Nível 1: Você sempre é o primeiro numa iniciativa.

Quantidade de alvos atingidos: - Nível 10: Você pode escolher em qual ordem da iniciativa deseja ficar.

Duração da magia:

Teste de resistência:

Melhoria:

Descrição: \

133 COLECIONADOR DE OSSOS

Elemento: Descrição: Os mortos vivos são profissionais em manusear ossos.

Custo:

Tempo de Cast: - Pode fabricar qualquer coisa usando ossos encontrados por aí.

Alcance: - Nível 1:

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

Duração da magia: °Armadura: recebe 1 + Constituição/4 de CA (Armadura completa) Custa 30 ossos

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

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

Descrição: - Sobre ossos:\

134 SANGUESSUGA

Elemento: - Descrição: 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: - Resistência : Teste de fortitude (CD 10 + nívelSimb/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 resistência: - 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: - Descrição: A simbiose consegue jogar fluidos num alvo causando dano.

Custo: - Distancia: Padrão

Tempo de Cast: - Ação: Padrão

Alcance: - Nível 1: Causa $d6+CON$ de dano

Quantidade de alvos atingidos: - Nível 5: Causa $2d3+CON$ de dano

Duração da magia: - Nível 10: Causa $2d6+CON$ de dano

Teste de resistencia: - Nível 15: Causa $2d10+CON$ de dano

Melhoria:

Descrição: \

136 ESPOROS

Elemento: - Descrição: 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 $10+CON/2$.

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 fazê-lo é devolvida. O simbiose recebe +26 de vida máxima enquanto estiver usando o hospedeiro, além disso recebe +d8 de dano em todos os ataques usando simbiose +2 de força.\

137 POSSUIR

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

Custo: - Distância: 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 médio em todos os casos.

Teste de resistência: - 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 médio em todos os casos.

Melhoria:

Descrição: \

138 PROTESE

Elemento: Descrição: Simbiose pode usar qualquer corpo como hospede, porém cada hospede da atributos considerando seu estado no momento da posse e o estado da simbiose.

Custo:

Tempo de Cast: - Um hospedeiro conquistado degrada com o tempo até ser inabitável, o mesmo acontece quando a vida total torna-se 1 ou menos.

Alcance: - Recebe perícia em Medicina

Quantidade de alvos atingidos: - Pode enquanto na forma de simbiose mutar-se para ficar no formato e aparência de um membro (Pode ser usado para suprir a falta de membros no corpo de alguém ou para esconder-se no meio a corpos)

Duração da magia: - Hospedeiros naturais perdem 1 de vida máxima por Hora

Teste de resistência: - Hospedeiro natural de nível superior: O simbiose recebe 2d6+16 de vida máxima enquanto estiver usando o hospedeiro, além disso recebe +d8 de dano em todos os ataques usando simbiose +2 de força.

Melhoria: - Hospedeiro natural de nível médio: O simbiose recebe 1d6+16 de vida máxima enquanto estiver usando o hospedeiro, além disso recebe +d6 de

dano em todos os ataques usando simbiose +1 de força.

Descrição: - Hospedeiro natural de nível menor: O simbiose recebe 2d4+14 de vida máxima enquanto estiver usando o hospedeiro, além disso recebe +d5 de dano em todos os ataques usando simbiose +1 de força.\

139 NOTURNO

Elemento: Descrição: Consegue enxergar no escuro mas apenas em preto e branco

Custo:

Tempo de Cast: - Recebe +1 em Percepção passiva

Alcance:

Quantidade de alvos atingidos:

Duração da magia:

Teste de resistência:

Melhoria:

Descrição: \

140 PREDADOR

Elemento: Descrição: A simbiose sente o medo das suas presas.

Custo:

Tempo de Cast: - Recebe +2 de Furtividade

Alcance: - Alvos com 1 de HP ou menos ficam vermelhos pro Simbiose

Quantidade de alvos atingidos:

Duração da magia:

Teste de resistência:

Melhoria:

Descrição: \

141 BIO ARMA

Elemento: Descrição: Simbiose trabalha bem com seu hospedeiro.

Custo:

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

Alcance:

Quantidade de alvos atingidos:

Duração da magia:

Teste de resistência:

Melhoria:

Descrição: \

142 BIO ARMADURA

Elemento: Descrição: Simbiose trabalha bem com seu hospedeiro.

Custo:

Tempo de Cast: - 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.

Alcance: - Sempre que estiver com um hospedeiro recebe 11+DES de CA

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

Duração da magia:

Teste de resistencia:

Melhoria:

Descrição: \