**----------------------------------------------------------**

**Magias Passivas**

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Conjuração Ambidestra

**Efeito**: Enquanto usar estiver com as duas mãos livres e conjura magia apenas de uma-mão, recebe +3 de velocidade de conjuração.

**----------------------------------------------------------**

**Nome**:

**Efeito**:

**----------------------------------------------------------**

**Nome**:

**Efeito**:

**----------------------------------------------------------**

**Agua**

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Brisa Leve

**Efeito**: 6 de cura.

**Mana**: 2 de Mana

**Mão**: 1 e 2 Mãos

**Velocidade**: 4/7

**Alcance**: 8 Metros

**Elemento**: Agua

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Aspecto Marinho

**Efeito**: Consegue respira debaixo d’agua.

**Mana**: 1 de Mana

**Mão**: 1 Mão

**Velocidade**: 3

**Duração**: 1 hora

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Agua

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Dissolver Magia

**Efeito**: Tente desfazer uma magia que tenha duração, encantamento ou selo magico, teste CON x 10+CON do conjurador.

**Mão**: 2 Mãos

**Velocidade**: 6

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Agua

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Espelho d’Agua

**Efeito**: Guarde sua jogada e espere, pode tentar devolver uma magia singular que tenha você como alvo, teste CON x CON.

**Mão**: 2 Mãos

**Velocidade**: 8

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Agua

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Nevoeiro

**Efeito**: Cria um nevoeiro que prejudica a visão, todos nessa área receberam uma penalidade de -4 de Acerto.

**Mana**: 2 de Mana

**Duração**: 6 Rodadas

**Área**: 10 Metros de Raio

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Agua

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Desintoxicar

**Efeito**: Remove qualquer envenenamento comum, caso seja envenenamento mágico faça teste CON x 10+CON.

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: 1 Metros

**Elemento**: Agua

**----------------------------------------------------------**

**Fogo**

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Raio de Fogo

**Efeito**: 4 de dano

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: 6 Metros

**Elemento**: Fogo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Bola de Fogo

**Efeito**: 6 de dano

**Mana**: 2 de Mana

**Área**: 1 Metro de Raio

**Alcance**: 4 Metros

**Elemento**: Fogo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Crepúsculo de Fogo

**Efeito**: 4 de dano

**Mana**: 4 de Mana

**Área**: 3 Metros de Raio

**Alcance**: 6 Metros

**Elemento**: Fogo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Muralha de Fogo

**Efeito**: 10 de dano a todos que forem tocados pela muralha, caso tente atravessar, o dano é certeiro

**Mana**: 3 de Mana

**Duração**: 6 Rodadas

**Área**: 1x10 Metros

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Fogo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Armadilha Explosiva

**Efeito**: adiciona um selo no chão que causa 10 de dano em qualquer que pise nela armadilha.

**Mana**: 2 de Mana

**Duração**: 6 Rodadas

**Área**: 1x1 Metros

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Fogo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Propulsão

**Efeito**: +2 de deslocamento

**Consumo**: 1 de Mana

**Duração**: 2 Rodadas

**Alcance**: Si

**Elemento**: Fogo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Véu de Fogo

**Efeito**: 1 de dano para qualquer um que entre em contato físico com você.

**Consumo**: 1 de Mana

**Duração**: 5 Rodadas

**Alcance**: Si

**Elemento**: Fogo

**----------------------------------------------------------**

**Terra**

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Pedregulho

**Efeito**: 6 de dano

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: 4 Metros

**Elemento**: Terra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Terremoto

**Efeito**: 6 de dano

**Mana**: 3 de Mana

**Duração**: 6 Rodadas

**Área**: 1 Metro de Raio

**Alcance**: 4 Metros

**Elemento**: Terra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Espírito da Terra

**Efeito**: 8 de cura

**Alcance**: 2 Metros

**Elemento**: Terra

**----------------------------------------------------------**

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Armadura Rochosa

**Efeito**: +2 de redução de dano

**Mana**: 2 de Mana

**Duração**: 6 Rodadas

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Terra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Selo de Localização

**Efeito**: Marca algo ou alguém com um selo, pode ser rastreado enquanto estiver com selo e em terra firme

**Mana**: 1 de Mana

**Duração**: 1 Dia

**Alcance**: Toque

**Elemento**: Terra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Chave Mestra

**Efeito**: Criar chave de rocha adaptada a fechadura, que abre qualquer fechadura comum (não mágica).

**Mana**: 1 de Mana

**Elemento**: Terra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Elo Forte

**Efeito**: Caso acerte o alvo, uma corrente que os deixa preso um ao outro durante período de tempo e com uma distância limitada de no máximo 3 metros entre eles

**Mana**: 2 de Mana

**Duração**: 6 Rodadas

**Alcance**: 4 Metro

**Elemento**: Terra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Zona de Constrição

**Efeito**: Uma área com cipós que enrola nos pês, quem estiver nessa área faz um teste de FOR x 10+DEX do conjurador, caso não passe, não poderá deslocar-se essa rodada.

**Mana**: 3 de Mana

**Duração**: 4 Rodadas

**Área**: 3x3 Metros

**Alcance**: 2 Metro

**Elemento**: Terra

**----------------------------------------------------------**

**Vento**

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Laminas de Vento

**Efeito**: 4 de dano

**Consumo**: 1 de Mana

**Alcance**: 6 Metros

**Elemento**: Vento

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Aspecto do Vento.

**Efeito**: +1 Deslocamento

**Consumo**: 2 de Mana

**Duração**: 6 Rodadas

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Vento

**---------------------------------------------------------- Nome**: Brisa Suave

**Efeito**: 4 de cura

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: 6 Metros

**Elemento**: Vento

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Fúria do Furacão

**Efeito**: +5 Velocidade de Ataque

**Consumo**: 2 de Mana

**Duração**: 1 Rodadas

**Alcance**: 4 Metros

**Elemento**: Vento

**---------------------------------------------------------- Nome**: Sussurro do Vento

**Efeito**: Traz o som de local especifico ou de tudo ao seu redor para seu ouvido, durante um minuto no máximo.

**Consumo**: 1 de Mana

**Alcance**: 50 Metros

**Elemento**: Vento

**---------------------------------------------------------- Nome**: Tormenta

**Efeito**: Ventos giram ao seu redor, na margem do raio de dois metros, que reduz em 10 o acerto de todo ataque a distância que venha em uma direção, a tormenta move-se acompanhado o conjurador.

**Consumo**: 1 de Mana por rodada

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Vento

**----------------------------------------------------------**

**Luz**

**---------------------------------------------------------**

**Nome**: Rasga Céu

**Efeito**: 6 de dano

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: 4 Metros

**Elemento**: Luz

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Canhão de Luz

**Efeito**: 8 de dano, a área deve ser direcionada no comprimento.

**Consumo**: 3 de Mana

**Área**: 2x5 Metros

**Alcance**: 2 Metro

**Elemento**: Luz

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Resplandecer

**Efeito**: 2 de cura

**Consumo**: 2 de Mana

**Área**: 1 Metro de Raio

**Alcance**: 8 Metro

**Elemento**: Luz

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Teleporte

**Efeito**: teletransporta para algum lugar a vista

**Consumo**: 1de Mana por Metro

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Luz

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Espirito de Luz

**Efeito**: Uma pequenina entidade luminosa que ilumina tudo em 5 metros de raio, e move-se flutuando lentamente onde você desejar.

**Consumo**: 1 de Mana

**Duração**: 1 hora.

**Elemento**: Luz

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Telepatia

**Efeito**: você pode mandar uma mensagem de no máximo 20 palavras para a cabeça de alguém telepaticamente.

**Consumo**: 1 de Mana

**Elemento**: Luz

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Lamina Sem Sombra

**Efeito**: Abençoe uma arma com brilho sagrado, o próximo ataque físico da arma, acertando ou errando, o dano volúvel da “arma” tornara-se fixo.

**Consumo**: 1 de Mana

**Alcance**: 1 Metros

**Elemento**: Luz

**----------------------------------------------------------**

**Sombra**

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Raio de Gelo

**Efeito**: 6 de dano

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: 4 Metros

**Elemento**: Sombra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Toque Gélido

**Efeito**: 10 de dano

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: Toque

**Elemento**: Sombra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Nevasca

**Efeito**: 6 de dano

**Mana**: 4 de Mana

**Área**: 3 de Raio

**Alcance**: 4 Metros

**Elemento**: Sombra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Sombra da Morte

**Efeito**: 6 de dano. A sombra do ceifador sobrepõe você aparecer e tenta acertar o alvo com sua foice

**Consumo**: 2 de Mana

**Área**: 1 de Raio

**Alcance**: Si

**Elemento**: Sombra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Peste Negra

**Efeito**: Doença que causa 4 por rodada

**Consumo**: 2 de Mana

**Duração**: 2 Rodadas

**Alcance**: 6 Metro

**Elemento**: Sombra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Aterrorizar

**Efeito**: Efetuar teste de CON x CON, caso sucesso, o alvo passará 1 rodada fugindo, correndo de medo.

**Mana**: 2 de Mana

**Alcance**: 6 Metros

**Elemento**: Sombra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Congelar

**Efeito**: Efetuar teste de CON x FOR, caso sucesso, o alvo passará 2 congelado, imobilizado, 0 de deflexo e +10 de redução de danos.

**Mana**: 2 de Mana

**Alcance**: 1 Metros

**Elemento**: Sombra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Piso de Escorregadio

**Efeito**: Quem se deslocar nessa área, uma vez por rodada, tem que fazer teste de DEX com a dificuldade de 8+CON do conjurador, caso não passe, não poderá de mover nessa rodada

**Mana**: 3 de Mana

**Área**: 9x9 Metros

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Sombra

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Parede de Cristal

**Efeito**: Cria uma parede de gelo que só poderá ser quebrado com acerto crítico

**Mana**: 2 de Mana

**Duração**: 4 Rodadas

**Área**: 1x6 Metros

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Sombra

**----------------------------------------------------------**

**Etéreo**

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Quebrar Espírito

**Efeito**: 6 de dano na mana do alvo

**Consumo**: 1 de Mana e 1 de Vida

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Etéreo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Empatia Física

**Efeito**: Alvos levam metade do dano do outro, alvo principal leva a metade maior se dano ímpar, a empatia é desfeita caso fiquem mais longe que alcance da magia.

**Consumo**: 2 de mana dos dois

**Duração**: 6 Rodadas

**Alcance**: 6 Metro

**Elemento**: Etéreo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Aspecto Sobrenatural

**Efeito**: o alvo toma aspecto etéreo por alguns instantes, o que permitir atravessar paredes ou qualquer coisa neutra

**Consumo**: 1 de Mana

**Duração**: 10 segundos ou 1 rodada

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Etéreo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Camuflagem

**Efeito**: só pode usar essa magia caso não esteja em movimento, você recebe um tom de transparência que ajuda muito em se esconder, +7 em teste de esconder-se (procurando CON x DEX escondido).

**Mana**: 1 de Mana

**Duração**: 6 Rodadas

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Etéreo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Memorizar Magia

**Efeito**: A próxima magia que você conjurar recebe +4 de Acerto.

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Etéreo

**----------------------------------------------------------**

**Nome**: Transfusão Mágica

**Efeito**: Consegue Transferir 4 de sua mana para outro ser vivo, essa habilidade não recebe nenhum bônus.

**Mana**: 1 de Mana

**Alcance**: 1 Metro

**Elemento**: Etéreo

**----------------------------------------------------------**