

RELÁMPAGO		
ESCUELA: PRIMORDIAL	TIPO: OFENSIVO	COSTE EN MANÁ: 6
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 16
TIRADA: CONSTITUCIÓN (VIGOR) CONTRA POTENCIA MÁGICA	REQUISITO: DESCARGA ELÉCTRICA	

Un rayo de electricidad salta desde tu brazo o tu bastón extendido para golpear a un único objetivo que no esté a más de 30 metros de distancia. El rayo inflige 2d6 + Magia puntos de daño penetrante. Los objetivos que superen una tirada de CONSTITUCIÓN (VIGOR) contra tu POTENCIA MÁGICA sufren en su lugar 1d6 + Magia puntos de daño penetrante.

RENACIMIENTO		
ESCUELA: CREACIÓN	TIPO: UTILIDAD	COSTE EN MANÁ: 5
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 14
TIRADA: NINGUNA	REQUISITO: ESPECIALIZACIÓN DE ESPÍRITU SANADOR	

Tu toque ayuda a recuperar a los caídos. Un sujeto moribundo adyacente a ti recupera inmediatamente una cantidad de Salud igual a 10 + su Constitución + tu Magia. Dado que los personajes moribundos no pueden llevar a cabo acciones, no puedes lanzar este hechizo sobre ti mismo.

REVIGORIZAR		
ESCUELA: ESPIRITUAL	TIPO: MEJORA	COSTE EN MANÁ: 4
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 14
TIRADA: NINGUNA	REQUISITO: ABSORCIÓN DE MANÁ	

Emites ondas de maná, fortaleciendo a tus aliados. Aquellos que se encuentren a menos de 10 metros de ti obtienen +1 PP siempre que generen puntos de Proeza. Puedes gastar 1 PM al comienzo de cada uno de tus turnos para extender los efectos durante otro asalto; de lo contrario, finalizarán al principio de tu turno.

SACRIFICIO DE SANGRE		
ESCUELA: SANGRE	TIPO: MEJORA	COSTE EN MANÁ: 5
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 14
TIRADA: NINGUNA	REQUISITO: ESPECIALIZACIÓN DE MAGO DE SANGRE	

Puedes utilizar la fuerza vital de un aliado voluntario y visible a menos de 20 metros de ti para recuperar tu propia Salud. Dicho aliado debe tener sangre (nada de golems, por ejemplo). Recibes 1 punto de Salud por cada punto que pierda tu aliado, hasta un máximo de 25. Esto puede resultar en la muerte del sujeto, si este se ve reducido a 0 de Salud. El objetivo de un Sacrificio de sangre recupera la Salud perdida con normalidad.

SANAR AL GRUPO		
ESCUELA: CREACIÓN	TIPO: UTILIDAD	COSTE EN MANÁ: 3-9
PREPARACIÓN: ACCIÓN MAYOR		NO: 15
TIRADA: NINGUNA	REQUISITO: ESPECIALIZACIÓN DE ESPÍRITU SANADOR	

Un número de sujetos igual al doble de tu Magia que se encuentren a menos de 10 metros de ti recuperan 1d6 puntos de Salud por cada 3 PM gastados durante el lanzamiento, con un máximo de 3d6 por 9 PM. Puedes decidir hacerte a ti mismo uno de los objetivos del hechizo.

"La magia existe para servir al hombre, y nunca para gobernarlo.

Sucios y corruptos son aquellos que han robado Su don

y lo han vuelto en contra de Sus hijos.

Serán llamados maleficares, los malditos.

No hallarán descanso en este mundo

ni en el más allá."

— Transfiguraciones 1:2