

ESCUELA	TIPO	NOMBRE	COSTE	CASILLA OBJETIVO		I: inteligencia, V: Valentia, F: Fuerza, A:Agilidad, z.i: zona influencia, H: hechicero/a			
			MANA	MAX	RANGO	EFECTO A OBJETIVO	EFECTO A RANGO	COSTE	DURACION
agua	curacion	agua de vida	1	1	--	+ 4 vida-quita todo menos k.o. y lesiones		10	
agua	dominacion	aguas traicioneras	1	12	2	P.A. o aturdido + max. 2 mov.	idem	10	permanente
agua	dominacion	Elemental de agua	2	3	--	Invoca elemental de agua		15	permanente
agua	proteccion	muro de hielo	2	1	--	Invoca muro 3x1 casillas de 8 v. 8 a.		15	
agua	proyectil	Ola enorme	2	12	1	4D6 P.F o derribado 1 casilla atrás	idem	10	
agua	proyectil	proyectiles de hielo	1	12	2	5D6 daño	3D6 daño	10	
aire	proteccion	Escudo de viento	1	H	3	-2 impacto proyectiles no magicos	idem	10	permanente
aire	dañino	derribar	1	6	--	2D6 d. Derribo si t.medio o < a 1 c.atras. Lider o > aturdido.		10	
aire	dominacion	Elemental de aire	2	3	--	Invoca elemental de aire		15	permanente
aire	dominacion	inmovilizar	1	6	--	P.F. con -2 o inmovil hasta turno hechicero/a		10	
aire	potenciacion	rapidez	1	H	3	A+2 mov+2 disparo precipitado sin penalizacion		10	permanente
aire	proyectil	rayo destructor	1	12	--	6D6 daño, a.-1 si a.pesada		15	
corrupcion	dañino	Dañar mente	1	6	--	5D6 >=I:-1 vida por éxito. Aturdido si algun éxito.		10	
corrupcion	dañino	Explosión de vísceras	1	6	1	Aliado explota fin turno (no z.i. ,corre)	5D6 daño	15	
corrupcion	dominacion	suelo pantanoso	1	6	6	Genera terreno dificil		10	permanente
corrupcion	proyectil	vomito corrupto	1	3	3	3 casillas recto o diagonal 4D6 daño		10	
corrupcion	dañino	grandes tumores	1	6	--	1D6 si >a.n.: -1D3 de vida + enfermo		15	
corrupcion	dañino	fuego interior	1	6	--	4D6 daño contra a.n.		10	
fuego	proteccion	muro de fuego	2	1	--	Muro 3x1 casillas 5D6 daño quien toque. Agua extingue		15	permanente
fuego	proyectil	bola de fuego	1	12	1	5D6 daño	3D6 daño	10	
fuego	potenciacion	ataques flamigeros	1	6	--	Arma +2D6 daño. Fuente luz		10	permanente
fuego	dominacion	Elemental de fuego	2	3	--	Invoca elemental de fuego		15	permanente
fuego	potenciacion	piel ignea	1	6	--	Otorga aura		10	permanente
fuego	potenciacion	mano ardiente	1	H	--	Otorga garras para c.c. +3D6 daño.		10	
inframundo	dominacion	Posesión demoniaca	1	6	--	1D6 Si>=I:control =< 2 turnos o f.amigo. No enorme/campeon		15	permanente
inframundo	curacion	El capricho de los dioses	1	H	--	1D6 Si=1 1D6 daño a.n. Resto=+1 vida y mana si esta combate		10	
inframundo	proyectil	latigo del mal	1	3	3	3 casillas recto o diagonal P.A o 5D6 daño.		10	
inframundo	potenciacion	regeneracion	1	3	--	otorga regeneracion		10	permanente
inframundo	dominacion	seduccion demoniaca	1	6	1	atuerde enemigos. No recuperacion	idem	10	permanente
inframundo	proyectil	fuego del caos	1	12	1	4D6 daño. (-1 a)	3D6 daño	10	
luz	potenciacion	clarividencia	1	1	--	ves sala detrás 1 de grosor + 3 iniciativa		10	
luz	curacion	luz sanadora	1	1	--	+4 vida-quita todo menos k.o. y lesiones		10	
luz	potenciacion	luz sagrada	1	1	--	arma + 1D6 daño+ignora invulnerable a no muerto o infram.		10	permanente
luz	potenciacion	arma centelleante	1	3	--	arma +1 ataque turno		10	permanente
luz	dañino	Explosión de luz	1	12	1	2D6 daño y aturdido.	idem	10	
luz	proteccion	Luz protectora	1	H	3	-1 lanzar ataques dist.y -1D6 d.recibido.	idem (no fuente luz)	10	permanente

P:prueba, a:armadura, a.n: armadura natural, c.c: cuerpo a cuerpo, k.o: fuera de combate

ESCUELA	TIPO	NOMBRE	COSTE	CASILLA OBJETIVO		I: inteligencia, V: Valentia, F: Fuerza, A:Agilidad, z.i: zona influencia, H: hechicero/a			
			MANA	MAX	RANGO	EFECTO A OBJETIVO	EFECTO A RANGO	COSTE	DURACION
tierra	proteccion	muro de tierra	2	1	--	muro 3x1 casillas de 8v. 8a.		15	
tierra	dominacion	Elemental de tierra	2	3	--	Invoca elemental de tierra		15	permanente
tierra	proteccion	piel de piedra	1	6	--	+1 a.n.		10	permanente
tierra	potenciacion	abrir entrada	1	1	--	puerta en muro de 1 grosor (no a s.principal)		10	permanente
tierra	proyectil	lluvia de piedras	1	12	1	4D6 daño y aturdido	idem	10	
tierra	curacion	tierra restaurativa	1	1	--	+ 4 vida-quita todo menos k.o. y lesiones		10	
animismo	dominacion	maldicion	1	6	--	- 1 fortuna, sino tiene fortuna repite tirada éxito siempre		15	permanente
animismo	potenciacion	Conocer el entorno	1	H	--	Ves informacion moho/hongos/niebla/fuente/pozo		10	
animismo	dominacion	figura de ambar	1	6	--	1D6>=I:inmovil hasta daño		15	permanente
animismo	potenciacion	detectar olor	1	H	--	+ 3 iniciativa junto puerta cerrada		10	
animismo	curacion	recuperar vida	1	1	--	+ 4 vida-quita todo menos k.o. y lesiones		10	
animismo	potenciacion	endurecer la piel	1	3	--	-1D6 daño c.c., proyectil o proyectil magico		10	permanente
canalizacion	dañino	sangre hirviente	1	6	--	4D6 daño contra a.n.		15	
canalizacion	potenciacion	detectar el mal	1	1	--	+2 percepcion		10	permanente
canalizacion	proteccion	inmunidad	1	3	--	Otorga Inframundo		10	permanente
canalizacion	potenciacion	Potenciar destreza	1	1	--	+2 destreza y disparo		10	permanente
canalizacion	curacion	Sanar heridas	1	1	--	+4 vida y quita todo excepto k.o y lesiones		10	permanente
canalizacion	dominacion	Serenar espíritus	1	H	6	solo afecta a enemigos	P.V. o pierden turno	15	
runica	potenciacion	Ataque certero	1	1	--	Arma +1 impactar		10	permanente
runica	proyectil	Relámpago	1	12	--	6D6 daño si a.pesada=-1 a		15	
runica	curacion	Restaurar heridas	1	1	--	+ 4 vida-quita todo menos k.o.y lesiones		10	
runica	potenciacion	Runa de la fuerza	1	1	--	Arma +1D6 daño y -1 a.		10	permanente
runica	potenciacion	Runa de la resistencia	1	1	--	+1 a.n		10	permanente
runica	dañino	Terremoto	2	4	4	Foso 4 casillas recto. P.A. a adyacente. Perpetuo		15	
interpretacion	proteccion	Encantador	1	1	--	elimina alimañas en sección		10	permanente
interpretacion	dominacion	Ilusionismo	2	H	4	solo afecta a enemigos	P.I o pierden turno	15	permanente
interpretacion	dominacion	Distracción	1	6	--	-1 en tiradas. P.I. o pierde turno		10	permanente
interpretacion	potenciacion	Intenso silencio	1	H	6	-2 iniciativa enemigos		10	permanente
interpretacion	dañino	Musica lacerante	1	6	--	5D6 >= valentia:-1 vida por éxito. Aturdido.		10	
interpretacion	curacion	Sonido rvitalizante	1	H	6	+ 1 vida. Quita aturdido. Incorpora.		10	
brujeria	dominacion	Manipular mente	1	6	--	1D6>=V:control <= 2 turnos o f.amigo(no enorme/campeon)		15	permanente
brujeria	dañino	Asfixia	1	3	--	4D6>=a.n.: -1 vida por éxito. Aturdido.		15	
brujeria	dañino	Llamar a las alimañanas	2	12	3	2D6 daño y aturdido.	idem	15	
brujeria	proyectil	Flecha oscura	1	12	--	5D6 daño -1 a.		10	
brujeria	dañino	Aire venenoso	1	H	6	solo afecta a enemigos	2D6 contra a.n	15	
brujeria	potenciacion	Alas negras	1	H	--	otorga Volar (10)		10	permanente

P:prueba, a:armadura, a.n: armadura natural, c.c: cuerpo a cuerpo, k.o: fuera de combate

ESCUELA	TIPO	NOMBRE	COSTE	CASILLA OBJETIVO		EFECTO A OBJETIVO	EFECTO A RANGO	COSTE	DURACION
			MANA	MAX	RANGO				
nigromancia	proyectil	bola de fuego	1	12	1	5D6 daño.	3D6 daño	10	
nigromancia	dañino	Drenar vida	1	6	--	3D6>=F:-1 vida por éxito y +1 vida al hechicero		15	
nigromancia	potenciacion	Fortalecer a los muertos	2	H	6	No-muertos:+1c.c,F,A,V y movimiento		10	
nigromancia	dominacion	Levantar a los muertos	2	H	3	1D3+1 esqueletos (1PV) arco corto o e. ancha(+a.cuero JOI)		15	permanente
nigromancia	dañino	Mirada mortal	1	6	--	5D6>=V:-1 vida por éxito (sin z.i)		10	
nigromancia	potenciacion	Temible	1	1	--	otorga Temible y golpe letal		10	permanente
control a.y v.	proyectil	Aves furiosas	1	8	2	2D6 daño y aturdido	idem	10	
control a.y v.	proteccion	Cortina de espinas	1	H	3	otorga Aura + cobertura ligera	idem	10	permanente
control a.y v.	proyectil	Lanza de caza	1	12	--	5D6 daño -1 a.		10	
control a.y v.	potenciacion	Manto de hojas	1	3	--	+2 iniciativa. Si gana iniciativa: invisible(3 casillas, no accion)		10	permanente
control a.y v.	proteccion	Piel de la bestia	1	3	--	+1 a.n		10	permanente
control a.y v.	potenciacion	Señor de las bestias	1	H	--	Muta en oso/lechuza/lobo/gato Si k.o muta a H.con 1 vida		10	permanente
tribal	dañino	Comer cerebro	1	6	--	5D6>=I:-1 por éxito. Aturdido si algun éxito.		10	
tribal	potenciacion	Danza de guerra	1	H	--	+1 c.c y V.	idem	10	permanente
tribal	proyectil	Dios, aplastalos	2	12	1	5D6 contra a.n.Antes 1D6=1 objetivo es el hechicero.		15	
tribal	potenciacion	Frenesi	1	H	3	nada	Berseker a aliados	10	permanente
tribal	proteccion	Fuera flechas	1	H	3	+1 a.n. contra proyectiles no magicos	idem	10	permanente
tribal	proyectil	Llamarada verde	1	12	1	5D6 daño	2D6 daño	10	
bendiciones	dañino	Azote del mal	1	H	3	3 enemigos 4D6 daño. Si No-muerto o Inframundo:-1 a		15	
bendiciones	potenciacion	Martillo de justicia	1	1	--	Arma repite dados		10	permanente
bendiciones	curacion	Llamada del Fénix	2	1	--	Quita k.o. Deja a 1 vida. Solo 1 por aventura		15	
bendiciones	potenciacion	Corazón de tigre	1	H	3	Inmune a miedo	idem	10	permanente
bendiciones	curacion	Manos curativas	1	1	--	+4 vida y quita todo excepto k.o y lesiones		10	
bendiciones	proteccion	Proteccion de la verdad	1	H	3	-2 P.I. hechizos contra objetivo	idem	10	permanente

LEYENDA:

I: inteligencia, V: Valentia, F: Fuerza, A:Agilidad, z.i: zona de influencia, H: hechicero/a
P:prueba, a:armadura, a.n: armadura natural, c.c: cuerpo a cuerpo, k.o: fuera de combate