

# SUMARIO DE PODERES

NOMBRE	RANGO	PP	DIST.	DUR.	EFECTOS
Adivinación	H	5	Personal	5 min.	Contactas con entidades.
Alivio	N	1	AST	Inst.	Recupera fatiga y aturdimiento/conmoción.
Amistad animal	N	Esp.	AST	10 min	Controlas animales.
Aura dañina	E	4	AST	5	Crea un aura que hace 2d4 de daño.
Barrera	E	2	AST	5	Crea un muro de 10x2 m, con Consistencia 10.
Cambio de forma	N	Esp.	Personal	5	Adoptas la forma de otros seres.
Captura	N	2	AST	Inst.	Aferra o inmoviliza a las víctimas.
Castigo	N	2	AST	5	Aumenta +2/+4 el daño de un arma.
Cavar	N	2	AST	5	Te mueves bajo la tierra.
Ceguera	N	2	AST	Inst.	Penalización -2/-4 a las víctimas.
Chorro	N	2	Cono	Inst.	Ataque en área cónica por 2d6 de daño.
Confusión	N	1	AST	Inst.	Deja al objetivo distraído y vulnerable.
Conmoción	N	2	AST	Inst.	El objetivo queda conmocionado.
Curación	N	3	Toque	Inst.	Cura 1/2 heridas, veneno o enfermedad.
Destierro	V	3	AST	Inst.	Espíritu opuesto para desterrar entidades.
Desvío	N	3	AST	5	-2/-4 a atacar al objetivo.
Det/Ocult. arcano	N	2	AST	Esp.	Detecta magia durante 5 rondas o la oculta durante 1 hora.
Disfraz	E	2	AST	10 min.	El personaje parece otra persona.
Disipación	E	1	AST	Inst.	Cancela un efecto mágico.
Drenaje de PP	V	2	AST	Inst.	Drenas 1d6 PP con tirada opuesta.
Empatía	N	1	AST	5	Tirada opuesta para añadir +2 a ataques sociales.
Empujón	N	2	AST	Inst.	Los objetivos quedan distraídos y pueden salir volando.
Explosión	E	3	ASTx2	Inst.	2d6 daño en una PAM.
Gigantismo/ Enanismo	E	Esp.	AST	5	Aumentas o reduces el Tamaño.
Ilusión	N	3	AST	5	Crea imágenes ilusorias.
Intangibilidad	H	5	AST	5	El objetivo se hace incorpóreo.
Invisibilidad	E	5	AST	5	El blanco es invisible (-4 o -6 para afectarle).
Invocación de aliados	N	Esp.	AST	5	Conjuras un aliado de la nada.

<b>Lectura de mentes</b>	N	2	AST	Inst.	Tirada opuesta contra AST para leer una mente.
<b>Lectura de objetos</b>	E	2	Toque	Inst.	Revela los últimos 5/100 años de la historia de un objeto.
<b>Lenguas</b>	N	1	AST	10 min.	Hablas y comprendes un idioma.
<b>Lentitud/Rapidez</b>	E	2	AST	Inst./5	Aumenta o reduce el movimiento.
<b>Luz/Oscuridad</b>	N	2	AST	10 min.	Ilumina u oscurece una PAG.
<b>Manip. de recuerdos</b>	V	3	AST	Inst.	Altera y elimina recuerdos.
<b>Manip. elemental</b>	N	1	AST	5	Permite manipulación básica de los elementos clásicos.
<b>Marioneta</b>	V	3	AST	5	Tirada opuesta contra ESP para contra dominar al objetivo.
<b>Mej./Red. de rasgo</b>	N	2	AST	5/Inst.	Aumenta o reduce una habilidad o atributo.
<b>Miedo</b>	N	2	AST	Inst.	Provoca una tirada de miedo.
<b>Protección</b>	N	1	AST	5	Otorga Armadura +2/+4.
<b>Protección arcana</b>	N	1	AST	5	Resta -2 (-4 con aumento) al uso de poder contra objetivo; reduce daño en esa cantidad.
<b>Prot. ambiental</b>	N	2	AST	1 hora	Protege al objetivo de un entorno peligroso.
<b>Proyectil</b>	N	1	ASTx2	Inst.	Ataque a distancia por 2d6 de daño.
<b>Resurrección</b>	H	30	Toque	Inst.	Devuelve a la vida a una persona.
<b>Silencio/Sonido</b>	N	1	Esp.	5/Inst.	Crea o apaga el sonido.
<b>Sueño</b>	E	2	AST	1 hora	Hace dormir a las víctimas.
<b>Telequinesis</b>	E	5	ASTx2	5	Mueves objetos con FUE d10/d12.
<b>Teleportación</b>	E	2	AST	Inst.	Teleportas objetivo 12/24 pasos.
<b>Trepamuros</b>	N	2	AST	5	Mueves por muros a medio/entero Paso.
<b>Ventaja de combate</b>	E	4	AST	5	Ganas una ventaja de combate.
<b>Vínculo mental</b>	N	1	AST	30 min.	Telepatía a 1,5/8 kilómetros.
<b>Visión oscura</b>	N	1	AST	1 hora	Reduce/Ignoa penalizaciones por iluminación.
<b>Vista lejana</b>	E	2	AST	5	Permite ver detalles a gran distancia; reduce/anula penalizaciones por distancia.
<b>Vuelo</b>	V	3	AST	5	Paso 12/24 volando.
<b>Zombi</b>	V	3	AST	1 hora	Creas y controlas muertos vivientes.