

PODERES MÍSTICOS	sirve para	nivel	tipo acción	efecto	tradición	PODERES MÍSTICOS	sirve para	nivel	tipo acción	efecto	común para	PODERES MÍSTICOS	sirve para	nivel	tipo acción	efecto	común para	
<b>Anatema</b>	*MAT: campanilla de plata **disipar efectos de otros poderes, <b>no contra rituales</b>	<b>Pri</b>	act	*si TEN<--TEN de quien lanza, dispersa EfCon de un poder	Magia, Teúrgia	<b>Escudo Bendito</b>	*MAT: símbolo sagrado **Escudo invisible gracias a la fe, invisible hasta ser golpeado por los enemigos	<b>Pri</b>	act	*si TEN esplendor protector +1D4 aD solo visible con Ojo místico **+1D4 dñ ignorando aD si es atacado por abominación o muerto viviente. ***hasta final de escena	Teúrgia	<b>Modificación Ilusoria</b>	*MAT: trozo de espejo **manipula frontera entre realidad y percepción para evita destino o modificar realidad	<b>Pri</b>	reac	*si TEN puede repetir una tirada fallida de DEF **1 vez x turno	Magia	
		<b>Ade</b>	act	*si TEN<--TEN de quien lanza, dispersa EfCon Cad, una tirada por cada objetivo de la Cad				<b>Ade</b>	act	*igual que Pri pero +1D6 aD y dñ **puede incluir 1 aliado a la vista del teurgo			<b>Ade</b>	reac	*si TEN puede repetir una cualquier tirada que le afecte **1 vez x turno			
		<b>Mae</b>	act	*si TEN<--TEN de quien lanza, dispersa todo tipo de efectos místicos sobre todas las criaturas				<b>Mae</b>	act	*igual que Pri pero +1D8 aD y dñ **puede incluir 2 aliados a la vista del teurgo			<b>Mae</b>	reac	*si TEN puede repetir una cualquier tirada que afecte a otro objetivo **1 vez x turno			
<b>Aura Impia</b>	*MAT: símbolo impío **místico se rodea de aura impía que causa dñ a criaturas vivas y cura a abominaciones y muertos vivientes	<b>Pri</b>	act	*si TEN 1D6 dñ ignorando armadura hasta que falla TEN o pierde Conc **afecta a todas criaturas amigas o enemigas alrededor	Hechicería	<b>Forma verdadera</b>	*MAT: crisálida **revela la verdadera naturaleza que te rodea	<b>Pri</b>	reac	*si TEN<--TEN ver a través de ilusiones (que desaparecen) o transformaciones (que permanecen)	Magia, Teúrgia	<b>Muro de Llamas</b>	*MAT: puñado de azufre y poco mercurio **invoca una pared o cúpula de llamas	<b>Pri</b>	Act	*si TEN muro de fuego a distancia C/C ancho pasillo o habitación **se rodea en 2 acc mov ***se atraviesa +1D12 dñ y arden objetos inflamables ****sobre enemigos en línea frente al místico: heridos automáticamente ****hasta q falla TEN 1vez x turno	Magia	
		<b>Ade</b>	act	*como Pri y puede elegir que no afecte a amigos				<b>Ade</b>	act	*si TEN<--TEN puede Cad devolviendo criaturas a su verdadera forma, hasta q falle. **nada impide q se transformen de nuevo			<b>Ade</b>	Act	*como Pri pero círculo completo a él, aliados y enemigos C/C y se rodea en 1 acc mov			
		<b>Mae</b>	act	*como Ade y 1D8 dñ, además muertos vivientes y abomins amigas +1D8 Res				<b>Mae</b>	act	*igual q Ade pero si TEN durante la Ini puede obligar a conservar su forma original			<b>Mae</b>	Act	*como Ade pero Cúpula cerrada			
<b>Aura Sagrada</b>	*MAT: símbolo sagrado **místico se rodea de aura sagrada que causa dñ a abominaciones y muertos vivientes, y cura criaturas vivientes	<b>Pri</b>	Act	*si TEN 1D6 dñ ignorando armadura hasta que falla TEN o pierde Conc **afecta a abomins. y muertos vivientes alrededor, puede excluir aliados	Teúrgia	<b>Golpe Espectral</b>	*arma con Rito de Profanación **energía oscura aumenta daño y, si mata, convierte en draguls (pg228) hasta el final de la escena, q es muerte natural	<b>Pri</b>	act	*llama maligna en arma C/C +1D4 dñ adicionales hasta fin escena	Hechicería	<b>Prisma Ardiente de Prios</b>	*símbolo sagrado **la luz de su alma concentrado en un rayo contra enemigos e impios	<b>Pri</b>	Act	*si TEN luz causa a 1 enemigo +1D6 o +1D8 si abominación o muerto viviente	Teúrgia	
		<b>Ade</b>	Act	*como Pri y 1d8 dñ, además criaturas vivas 1D4 Res por turno				<b>Ade</b>	act	*igual q Pri y si muere la criatura se levanta a las órdenes del hechicero en el siguiente turno			<b>Ade</b>	Act	*si TEN luz causa a TODOS enemigos cercanos +1D8 o +1D12 si abominación o muerto viviente			
		<b>Mae</b>	Act	*como Pri y 1d10 dñ, además criaturas vivas 1D6 Res por turno				<b>Mae</b>	act	*igual q Ade y +1D8 dñ arma			<b>Mae</b>	Act	*como Ade y puede TEN para aturdir a muertos vivientes o abominaciones			
<b>Cambiaformas</b>	*MAT: piel o pelaje del animal deseado **el conocimiento de la esencia de la naturaleza te permite transformarse en bestia	<b>Pri</b>	Act	*si TEN adopta forma peq criatura (reptil o mamífero) no combate **puede repetir tirada de DIS o AGI o DEF y evita atq grats en cualquier caso ***si TEN puede volver a su forma original ****si es objetivo de un poder que afecta animales, puede o sufrir efecto o regresar a su forma si TEN	Brujería	<b>Herida Compartida</b>	*MAT: salpicadura de sangre. **reparte el daño entre aliados, enemigos y el mismo	<b>Pri</b>	grat	*si TEN objetivo recupera +1D6 de resistencia y el místico pierde la misma cantidad	Teúrgia, Brujería	<b>Refugio Terrestre</b>	*MAT: puñado tierra **undirse en tierra o roca para evitar ataque enemigos	<b>Pri</b>	Act	*si TEN se hunde en tierra invulnerable a ataques y no puede realizar ninguna acción **hasta que falle TEN 1vez x turno	Brujería	
		<b>Ade</b>	Act	*si TEN adopta forma capaz de luchar jabali o lobo c/ atributos del místico + rasgo Armadura (I) y Arma natural (I)				<b>Ade</b>	grat	*si TEN objetivo recupera +1D8 de resistencia y efecto de venenos o heridas abiertas y el místico pierde la mitad del daño de las heridas, venenos y hemorragias			<b>Ade</b>	Act	*como Pri pero hasta que quiera			
		<b>Mae</b>	Act	*si TEN adopta forma capaz de luchar animal imponente c/ atributos del místico + rasgo Adepto + rasgo Regeneración (I) y Robusto (I)				<b>Mae</b>	act	*como Ade pero solo pierde la mitad y le pasa la mitad a otra criatura a la vista, ignorado su aD			<b>Mae</b>	Act	*como Ade pero puede moverse y ver y usar poderes sobre aliados			
<b>Cascada de Azufre</b>	*MAT: puñado azufre puro **descendena salvaje espíritu de fuego	<b>Pri</b>	Act	*si TEN<--AGI atq un objetivo +1D12 dñ **si falla +1D6 dñ	Magia	<b>Imperceptible</b>	*MAT: frgmt velo de tela fina. **ocultarse desviando la atención	<b>Pri</b>	Act	*si TEN<--TEN invisible a la mirada 1 objetivo **hasta que místico realice atq o sufra dñ	Magia, Teúrgia	<b>Someter Voluntad</b>	*MAT: anillo de plata **controla la voluntad de otros seres	<b>Pri</b>	Act	*si TEN<--TEN controla voluntad: obj solo 1acc x turno y no poder o habilidad Act **hasta que pierda Conc o falla TEN<--TEN	Magia, Hechicería, Brujería	
		<b>Ade</b>	Act	*como Pri y si 1er objetivo daña, puede otro objetivo adicional hasta que falle TEN<--AGI				<b>Ade</b>	Act	*si TEN invisible a la mirada de todos los enemigos cercanos **hasta que místico realice atq o sufra dñ			<b>Ade</b>	Act	*como Pri pero no pierde Conc			
		<b>Mae</b>	Act	*como ADE hasta que falle 2 veces TEN<--AGI				<b>Mae</b>	Act	*como Ade e incluye a un aliado **efecto independiente (invisible o detectado por separado)			<b>Mae</b>	Act	*como Ade pero 2 acc x turno			
<b>Confusión</b>	*MAT: par de gotas de vino **hacer que enemigo se pierda en su propia mente, paralizado o no distingue amigo de enemigo	<b>Pri</b>	Act	*si TEN<--TEN cada turno tira 1D6= 1o2 quieto mirada perdida 3o4 objetivo atq aliado más cercano 5o6 objetivo ataca enemigo más cercano **hasta que falle TEN<--TEN	Magia	<b>Imposición de manos</b>	*MAT: símbolo sagrado **don curativo del dios al que adore el místico	<b>Pri</b>	Act	*si TEN cura 1D6 resistencia **también sobre él mismo	Teúrgia, Brujería	<b>Tormenta de Flechas</b>	*MAT: flechas o virotes **el viento levanta e impulsa flechas	<b>Pri</b>	Act	*si TEN puede hacer flotar hasta 5 flechas y 1 vez x turno ser disparada 1 como acc grat **impacto automático +1D6 dñ +cualquier cualidad o hab especial	Brujería	
		<b>Ade</b>	Act	* como Pri sin tirar, hasta que falle TEN<--TEN				<b>Ade</b>	Act	*como Pri pero cura 1D8 y detiene venenos o hemorragia			<b>Ade</b>	Act	*como Pri pero +1D8 dñ y puede acc Com 2 proyectiles a uno o más objetivos y no acc grat			
		<b>Mae</b>	Act	*si TEN<--TEN puede Cad de Confusión contra otro objetivo hasta que falle tirada. Luego cada turno una tirada TEN<--TEN por cada objetivo para ver quien permanece				<b>Mae</b>	Act	*como Ade pero cura 1D12 **puede sin tocar a una criatura que vea pero como Ade			<b>Mae</b>	Act	*como Ade pero 3 proyectiles			
<b>Empuje Mental</b>	*MAT: perla de vidrio **mente para mover y lanzar objetos, incluso enemigos	<b>Pri</b>	Act	*puede usar objetos alrededor como atq si TEN<--AGI para +1D8 dñ **como Def si TEN<--DIE bloquea atqs físicos si TEN<--TEN bloquea atqs mágicos ***Objetos siempre quedan destruidos	Magia	<b>Levitación</b>	*MAT: puñado de plumas **levita usando el poder de su mente	<b>Pri</b>	Act	*si TEN levita 1zancada x turno **vulnerable a A/D o criaturas voladoras ***hasta que termina escena o pierda Conc (esto que conleva +1D6 dñ ignorando aD	Magia, Teúrgia	<b>Transformación Regresiva</b>	*MAT: huevo o crisálida **transforma enemigos en criaturas más débiles	<b>Pri</b>	act	*si TEN puede transformar obj en bestia indefensa (mamífero o reptil) y si atributos pero no poderes, habilidades, no atacar y no usar objetos **hasta que pierda Conc o falla TEN<--TEN 1vez x turno	Místico, Maleante	
		<b>Ade</b>	Act	*si TEN<--FUE puede lanzar enemigo a 1mov de distancia y +1D8 dñ y si falla AGI derribado				<b>Ade</b>	Act	*si TEN<--FUE puede como Pri a un aliado			<b>Ade</b>	act	*como Pri pero sin estar concentrado, solo hasta que falla TEN<--TEN 1 vez x turno			
		<b>Mae</b>	Act	*si TEN<--FUE puede Cad como Ade hasta que falle				<b>Mae</b>	Act	*como Ade pero a una Cad de aliados si pierde Conc no sufren daño			<b>Mae</b>	act	*como Ade pero puede intentar una cadena hasta que falle, y continúa hasta que falle TEN<--TEN 1 vez x turno			
<b>Enredadera Veloz</b>	*MAT: semillas o raicillas **puede invocar raices y enredaderas que apresan	<b>Pri</b>	Act	*si TEN objetivo inmovilizado aunque puede usar poderes y A/D **hasta que místico falle TEN<--FUE en turnos posteriores	Brujería	<b>Maldición</b>	*MAT: basta una mirada tenebrosa **Maldecir a los enemigos, un poder de los discípulos de los Señores Oscuros durante la Gran Guerra	<b>Pri</b>	grat	*mirada hace que acción contra él tire 2D20 y escoja fallo **1 vez x turno ***hasta que falla TEN	Hechicería, Brujería							
		<b>Ade</b>	Act	*si TEN puede Cad de enredaderas hasta que falle TEN<--FUE por cada objetivo en turnos posteriores				<b>Ade</b>	grat	*como Pri pero contra cualquiera								
		<b>Mae</b>	Act	*si TEN puede Cad de enredaderas espinosas +1D6 dñ ignorando armadura por turno si TEN<--FUE				<b>Mae</b>	Act	*maldición mortal +1D6 dñ, ignorando aD x cada acción que intente (no dñ si inmovil y pasivo) ** hasta que falla TEN								
<b>Erupción de Larvas</b>	*MAT: puñado de larvas **puede enterrar larvas que se comen por dentro al enemigo	<b>Pri</b>	Act	*larvas buscan salida +1D4 dñ ignorando armadura sin tirar y sigue hasta que falle TEN<--FUE	Hechicería, Brujería	<b>Martillo de Monstruos</b>	*MAT: arma con Rito Bendición **arma rodeada por fuego sagrado mortal para criaturas corruptas, como Ofelya Attio	<b>Pri</b>	Grat	*llama sagrada en arma C/C +1D4 dñ o +1D6 a abominaciones y muertos vivientes ** hasta final escena	Teúrgia							
		<b>Ade</b>	Act	*como Pri +1D6 dñ				<b>Ade</b>	grat	*como Pri pero +1D8 a abominaciones y muertos vivientes								
		<b>Mae</b>	Act	*como Pri +1D8 dñ				<b>Mae</b>	grat	*como Pri pero +1D10 a abominaciones y muertos vivientes								
	abreviaturas																	
<b>Pri</b> : principiante <b>Ade</b> : adepto <b>Mae</b> : maestro	act: activa grat: gratuita pas: pasiva reac: reacción esp: especial			Atq: ataque aR: Arma acc: acción com: Combate Corrupción ARR: arrojada	Def: defensa dñ: Daño mov: movimiento ND: Nivel de dificultad C/C cuerpo a cuerpo Vtj: ventaja			AGI: ÁGIL ATE: ATENTO DIE: DIESTRO DIS: DISCRETO FUE: FUERTE INT: INTELIGENTE PER: PERSUASIVO TEN: TENAZ			RES: RESISTENCIA uDoF: Umbral de Dolor DEF: DEFENSA uCorr: Umbral de Corrupción	c/: con s/: sin CORR: corrupción permanente CORRTemp: corrupción temporal Ef: Efecto EfCon: Efecto continuo Cad: Cadena						