

<p>Curación [hechizo]</p> <p>Utiliza este hechizo un máximo de 2 veces por turno. El hechizo te permite recuperar hasta 2 contadores de corazón. No puedes sobrepasar tu máximo inicial de contadores de corazón de esta manera.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Curación [hechizo]</p> <p>Utiliza este hechizo un máximo de 2 veces por turno. El hechizo te permite recuperar hasta 2 contadores de corazón. No puedes sobrepasar tu máximo inicial de contadores de corazón de esta manera.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Premonición [hechizo]</p> <p>Mira secretamente una de las fichas de lugar de uno de los 8 posibles azulejos adyacentes a tu azulejo actual. Cualquier ataque por sorpresa que fuera a producirse por motivo de levantar la ficha de lugar es ignorado.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>
<p>Premonición [hechizo]</p> <p>Mira secretamente una de las fichas de lugar de uno de los 8 posibles azulejos adyacentes a tu azulejo actual. Cualquier ataque por sorpresa que fuera a producirse por motivo de levantar la ficha de lugar es ignorado.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Diezmar las fuerzas [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate. Durante las siguientes 3 fases de ataque del enemigo, el oponente lanzará la mitad de dados (redondeando hacia arriba).</p> <p>Precio: 230 m.o.</p>	<p>Diezmar las fuerzas [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate. Durante las siguientes 3 fases de ataque del enemigo, el oponente lanzará la mitad de dados (redondeando hacia arriba).</p> <p>Precio: 230 m.o.</p>
<p>Invulnerabilidad [hechizo]</p> <p>El hechizo de Invulnerabilidad solo puede lanzarse antes de un combate. Durante las tres primeras fases de ataque el enemigo no podrá herirte (Aunque si podrá descartarte de contadores de espíritu).</p> <p>Precio: 250 m.o.</p>	<p>Teletransporte [hechizo]</p> <p>Usa el hechizo de Teletransporte para transportarte a uno de los 8 posibles azulejos adyacentes al tuyo en la casilla que prefieras.</p> <p>Precio: 180 m.o.</p>	<p>Ahuyentar [hechizo]</p> <p>Usa el hechizo de Ahuyentar antes de luchar con un grupo de: Orcos, Goblins, Hombres-Lagarto, Trasgos, Trolls o Bandidos. El número de miembros del grupo es reducido a la mitad redondeando hacia arriba.</p> <p>Precio: 180 m.o.</p>

<p>Ahuyentar [hechizo]</p> <p>Usa el hechizo de Ahuyentar antes de luchar con un grupo de: Orcos, Goblins, Hombres-Lagarto, Trasgos, Trolls o Bandidos. El número de miembros del grupo es reducido a la mitad redondeando hacia arriba.</p> <p>Precio: 180 m.o.</p>	<p>Colorear el espíritu [hechizo]</p> <p>Usa el hechizo de Colorear el espíritu para cambiar el color de tu personaje a tu elección.</p> <p>Precio: 195 m.o.</p>	<p>Colorear el espíritu [hechizo]</p> <p>Usa el hechizo de Colorear el espíritu para cambiar el color de tu personaje a tu elección.</p> <p>Precio: 195 m.o.</p>
<p>0Velocidad [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante de tu fase de movimiento. Puedes moverte 3 casillas extras durante este turno.</p> <p>Precio: 150 m.o.</p>	<p>Velocidad [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante de tu fase de movimiento. Puedes moverte 3 casillas extras durante este turno.</p> <p>Precio: 150 m.o.</p>	<p>Drenar vida [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate y tan sólo una vez por turno. Durante tus siguientes 2 fases de ataque, por cada herida que le produzcas al enemigo ganarás 1 contador de corazón. No puedes sobrepasar tu máximo inicial de contadores de corazón de esta manera.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>
<p>Drenar vida [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate y tan sólo una vez por turno. Durante tus siguientes 2 fases de ataque, por cada herida que le produzcas al enemigo ganarás 1 contador de corazón. No puedes sobrepasar tu máximo inicial de contadores de corazón de esta manera.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Drenar vida [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate y tan sólo una vez por turno. Durante tus siguientes 2 fases de ataque, por cada herida que le produzcas al enemigo ganarás 1 contador de corazón. No puedes sobrepasar tu máximo inicial de contadores de corazón de esta manera.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Cambiar lugar [hechizo]</p> <p>Utiliza este hechizo tan sólo 1 vez por turno. Puedes intercambiar dos Fichas de Lugar del mismo tipo, que aún permanezcan boca abajo, a tu elección.</p> <p>Precio: 100 m.o.</p>

<p>Cambiar lugar [hechizo]</p> <p>Utiliza este hechizo tan sólo 1 vez por turno. Puedes intercambiar dos Fichas de Lugar del mismo tipo, que aún permanezcan boca abajo, a tu elección.</p> <p>Precio: 100 m.o.</p>	<p>Fundirse en la niebla [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo durante un combate. El siguiente ataque enemigo que fuera a herirte es ignorado.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Fundirse en la niebla [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo durante un combate. El siguiente ataque enemigo que fuera a herirte es ignorado.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>
<p>Evasión [hechizo]</p> <p>Usa el hechizo de Evasión para huir automáticamente de un combate, sea cual sea tu oponente.</p> <p>Precio: 180 m.o.</p>	<p>Evasión [hechizo]</p> <p>Usa el hechizo de Evasión para huir automáticamente de un combate, sea cual sea tu oponente.</p> <p>Precio: 180 m.o.</p>	<p>Evasión [hechizo]</p> <p>Usa el hechizo de Evasión para huir automáticamente de un combate, sea cual sea tu oponente.</p> <p>Precio: 180 m.o.</p>
<p>Paralizar [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate y tan sólo una vez por turno. Durante las siguientes 2 fases de ataque del enemigo, el oponente no te atacará.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Paralizar [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate y tan sólo una vez por turno. Durante las siguientes 2 fases de ataque del enemigo, el oponente no te atacará.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Paralizar [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate y tan sólo una vez por turno. Durante las siguientes 2 fases de ataque del enemigo, el oponente no te atacará.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>

<p>Sed de sangre [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate y tan sólo una vez por turno. Durante tus siguientes 2 fases de ataque, podrás lanzar hasta +2 dados extra en ataque.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Sed de sangre [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate y tan sólo una vez por turno. Durante tus siguientes 2 fases de ataque, podrás lanzar hasta +2 dados extra en ataque.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>	<p>Sed de sangre [hechizo]</p> <p>Lanza este hechizo antes o durante un combate y tan sólo una vez por turno. Durante tus siguientes 2 fases de ataque, podrás lanzar hasta +2 dados extra en ataque.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>
<p>Hoja llameante [hechizo]</p> <p>El hechizo de Hoja llameante solo puede lanzarse antes de un combate. Lanza 1 dado, ese es el número de puntos que puedes repartir entre tus diferentes tiradas de dados durante ese combate.</p> <p>Precio: 220 m.o.</p>	<p>Hoja llameante [hechizo]</p> <p>El hechizo de Hoja llameante solo puede lanzarse antes de un combate. Lanza 1 dado, ese es el número de puntos que puedes repartir entre tus diferentes tiradas de dados durante ese combate.</p> <p>Precio: 220 m.o.</p>	<p>Premonición [hechizo]</p> <p>Mira secretamente una de las fichas de lugar de uno de los 8 posibles azulejos adyacentes a tu azulejo actual. Cualquier ataque por sorpresa que fuera a producirse por motivo de levantar la ficha de lugar es ignorado.</p> <p>Precio: 200 m.o.</p>

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO

HECHIZO