

Nombre (sin valor)

Atributo (familia de habilidad)

Coste (en puntos de energía) 2 puntos positivos por punto de coste

Efectos: (cuanto más poderoso sea el efecto deberá aumentar el coste, el requisito, y el tiempo de reutilización.

Daño 1p. negativo por punto de daño

Sanación 1p. negativo por punto de sanación

Causar perjuicios (menor, inferior, normal, mayor, superior, potenciado)

Eliminación de perjuicios (menor, inferior, normal, mayor, superior, potenciado)

añadir beneficios mágicos (menor, inferior, normal, mayor, superior, potenciado)

quitar beneficios mágicos (menor, inferior, normal, mayor, superior, potenciado)

Requisito: (nivel de habilidad requerido para usar la habilidad) 2 puntos positivos por punto de habilidad.

Tiempo de reutilización: (turnos que debe permanece inactiva la habilidad tras haberla usado)  
3 puntos positivos por turno

Efectos	
menor	3p. negativos
inferior	5p. negativos
normal	7p. negativos
mayor	9p. negativos
superior	11p. negativos
potenciado	13p. negativos