Coste ampliado de magia

LF100 y Classic · 2026.10.06 · r2

Regla opcional para ampliar el repertorio hacia otras listas y Reinos. Sustituye los costes del anexo 6.3; mantiene los requisitos y el procedimiento de los apartados 3.8 y 6.3.

Tipo de lista	Tramo	CATEGORÍA DE COSTE · PD POR +5 %			
		Puro	Híbrido	Semi	No hechicero
Abierta mismo Reino	**A**	**10**	**10**	**50**	**100**
	B	**10**	**10**	**50**	**100**
	C	**10**	**10**	**50**	**300**
	D	**10**	**30**	**100**	**NO**
	E	**20**	**100**	**200**	**NO**
Cerrada mismo Reino	**A**	**10**	**10**	**50**	**100**
	B	**10**	**10**	**50**	**300**
	C	**10**	**30**	**100**	**NO**
	D	**10**	**40**	**300**	**NO**
	E	**30**	**200**	**NO**	**NO**
Básica no propia mismo Reino	**A**	**30**	**50**	**100**	**NO**
	B	**30**	**50**	**NO**	**NO**
	C	**50**	**100**	**NO**	**NO**
	D	**100**	**200**	**NO**	**NO**
	E	**200**	**NO**	**NO**	**NO**
Abierta diferente Reino	**A**	**50**	**100**	**200**	**NO**
	B	**50**	**100**	**NO**	**NO**
	C	**150**	**200**	**NO**	**NO**
	D	**300**	**300**	**NO**	**NO**
	E	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**
Cerrada diferente Reino	**A**	**100**	**100**	**300**	**NO**
	B	**300**	**300**	**NO**	**NO**
	C	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**
	D	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**
	E	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**
Básica diferente Reino	**A**	**300**	**300**	**NO**	**NO**
	B	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**
	C	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**
	D	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**
	E	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**

Lectura: cada cifra es el coste en PD por +5 % de aprendizaje. Todo coste permitido admite pagos repetidos antes de resolver. **NO** prohíbe aprender ese tramo.

Listas básicas propias: se consultan en «Abierta, mismo Reino». La elección de columna se explica en la página 2.

Tramo	Nivel	Rango	Requisito
A	1-5	Aprendiz	Sin tramo previo
B	6-10	Iniciado	Haber aprendido un hechizo de A
C	11-15	Hábil	Haber aprendido un hechizo de B
D	16-20	Experto	Haber aprendido un hechizo de C
E	21+	Maestro	Haber aprendido un hechizo de D

Cómo usar los costes ampliados

Consulta de columnas, Reinos y aprendizaje

Elige la columna

La Trayectoria fija la categoría de coste indicada abajo. Para Sabio o Líder, un solo Reino propio usa Puro; dos o tres Reinos propios usan Híbrido. Archimago y Arcista son ejemplos de Híbrido. Tener varios Reinos como alternativas entre las que se elige uno no equivale a tenerlos todos como propios.

Trayectoria	Criterio	Columna
Sabio o Líder	Un Reino propio	Puro
Sabio o Líder	Dos o tres Reinos propios	Híbrido
Aventurero o Explorador	Categoría por Trayectoria	Semi
Guerrero o Bribón	Categoría por Trayectoria	No hechicero

Identifica la lista y el Reino

Cada Reino propio de un Híbrido cuenta como mismo Reino; cualquier otro cuenta como diferente Reino. Una lista básica que no pertenece a tu profesión usa Básica no propia si es de un Reino propio, o Básica de diferente Reino si es ajena. Las listas básicas propias usan Abierta, mismo Reino.

Comprueba el tramo y paga

El tramo corresponde al nivel del hechizo. Conserva los requisitos entre tramos de la primera página y los requisitos de acceso del básico, incluido disponer del grimorio adecuado. Cada pago añade +5 % al aprendizaje; cualquier coste permitido puede pagarse varias veces antes de resolver el aprendizaje del nivel.

Resuelve el aprendizaje

Se mantiene el procedimiento de los apartados 3.8 y 6.3: Razón aporta RZ × 5 al porcentaje, y el aprendizaje se resuelve una sola vez por nivel con D100, también en Classic. Se conservan la acumulación, el arrastre de porcentajes y el tratamiento de 100 % o más del básico.

Aplica Ingenio natural

Ingenio natural reduce a la mitad cualquier importe permitido de la tabla: 30 pasa a 15 PD y 150 a 75 PD, por ejemplo. Cada pago sigue aportando +5 %. Las casillas NO permanecen prohibidas.

Conserva tu profesión y tus listas

Las columnas son categorías de coste: no conceden profesión, Reinos propios ni listas completas, y no sustituyen los requisitos de Admisión, Estatus o Vocación. NO prohíbe aprender ese tramo mediante esta regla opcional; no elimina hechizos ni listas completas que ya se hayan obtenido.

Un mago aprende un hechizo de ilusionista

Un Mago con Trayectoria Sabio y Esencia como único Reino propio quiere aprender un hechizo de nivel 1-5 de una lista básica de Ilusionista que no es suya. Usa Básica no propia, mismo Reino, tramo A y columna Puro: 30 PD por +5 %. Tres pagos cuestan 90 PD y suman +15 %. Con RZ 4, sin otros bonos ni porcentaje previo, el total es 35 % (20 % + 15 %). Con Ingenio natural, esos tres pagos cuestan 45 PD y aportan el mismo +15 %. No recibe la profesión de Ilusionista ni su lista completa.

Un híbrido amplía su repertorio

Un Brujo con Trayectoria Sabio o Líder y Canalización y Esencia como Reinos propios usa Híbrido. Ambos cuentan como mismo Reino: una lista básica no propia de cualquiera de ellos cuesta 50 PD por +5 % en el tramo A. Una lista abierta de Mentalismo cuenta como diferente Reino y cuesta 100 PD por +5 % en ese tramo; con Ingenio natural, 50 PD.

