GRIMORIO DE MAGIA. CONSIDERACIONES GENERALES

Realizar un hechizo consume 5 puntos de acción. El asalto en el que se lanza un hechizo, el usuario no puede realizar ataques físicos. Si podrá realizar otros hechizos o realizar acciones de movimiento.

Aprender un hechizo de una lista requiere tener al menos un hechizo de rango inferior. Una vez que se tenga uno previo, se puede coger uno del siguiente rango. En primer lugar, se aprenderá siempre uno de principiante, después aprendiz, hábil, experto y maestro.

Preparar un hechizo requiere de tiempo. Este tiempo se fija inicialmente en 2 asaltos, pero si el usuario de magia tiene un nivel superior al hechizo que lanza, puede reducir esta preparación en un asalto por nivel que supere al hechizo, hasta reducirlo a cero asaltos. Lanzar un hechizo sin la preparación suficiente aumenta el rango de pifia o fallo crítico en dos por cada nivel de carencia. Además, se pueden lanzar hechizos de nivel superior al propio, de esta misma manera. Por ejemplo, un hechicero de nivel 6 puede lanzar sin preparar un hechizo de nivel 7, con un +4 a la pifia por los dos asaltos sin preparar, y otro +2 por el nivel inferior al del hechizo, para un total de +6 (pifia con un 7 en 1Do3D10). Como excepción a la norma, los hechizos instantáneos se pueden lanzar sin preparación.

Los hechizos tienen una duración concreta:

- Instantáneo (*). Su duración se considera cero.
- X asaltos (as)/minutos (m)/horas (h). Duración fijada en un tiempo concreto.
- Concentración (C). Dura mientras el usuario permanezca concentrado, estado que cuesta 5 PA adicionales. No implica coste en puntos de poder (PP) adicionales.
- Permanente (PE). Duración permanente, como el propio nombre indica.

Alcance de los hechizos:

- Sobre el propio hechicero o propio (PR).
- Tocar, normalmente con las manos, o toque (T).
- X metros (Xm)

Radio de los hechizos:

- Si figura un valor en este campo, afectará a todos los objetivos en dicha área.

LISTA DE FRÍO (Esencia)

Nivel	Hechizo	Rango	Detalle	Daño	Alc	Dur	Radio
2	Congelar	Princ	Ralentizar	DDD + N	3m	*	-
4	Ráfaga helada	Princ	Atravesar, Ralentizar Daño/s. (única acción)	DDD DDD + N	3m	C	-
6	Estaca de hielo	Apren	Ralentizar	DDD + N	30m	*	-
8	Bola de hielo	Hábil	-	DDD + N	30m	*	6m
10	Muro de escarcha	Exper	- Daño/s. (1 asalto dentro)	DDD + N DDD + N	3m	C	3x2x0.2
12	Runa de escarcha	Apren	Mina de proximidad 0.3m	DDD + N	3m	PE	3m
14	Manto de escarcha	Hábil	- (Presa), Ralentizar	DDD DDD + N	PR	6 as.	0.3m
16	Lanza helada	Exper	Atravesar, Ralentizar	DDD + N	30m	*	-
20	Ventisca	Maest	Ralentizar	DDD + N	PR	*	6m

Ralentizar: resta 3 Puntos de Acción, 3 puntos al Movimiento Básico, y 3 puntos de Agotamiento.

LISTA DE FUEGO (Esencia)

Nivel	Hechizo	Rango	Detalle	Daño	Alc	Dur	Radio
2	Inflamar	Princ	Arder Daño/s. (única acción)	DDD DDD + N	3m	* *	-
4	Llamas	Princ	Arder, Atravesar Daño/s. (única acción)	DDD DDD + N	3m	* C	-
6	Proyectil ígneo	Apren	Arder	DDD + N	30m	*	-
8	Bola de fuego	Hábil	-	DDD + N	30m	*	3m
10	Muro de fuego	Exper	- Daño/s. (1 asalto dentro)	DDD + N DDD + N	3m	C	3x2x0.2
12	Runa de fuego	Apren	Mina de proximidad 0.3m	DDD + N	3m	PE	3m
14	Manto de llamas	Hábil	- Daño/s. (presa o similar)	DDD DDD + N	PR	6 as.	0.3m
16	Incinerar	Exper	Atravesar, Arder	DDD + N	30m	*	-
20	Tormenta de fuego	Maest	Única acción	DDD + N	PR	*	3m

Arder: el efecto se aplica este asalto y el siguiente.

Atravesar: todos los objetivos en la trayectoria sufren el daño, reducido en 3 por cada uno.

LISTA DE ELECTRICIDAD (Esencia)

Nivel	Hechizo	Rango	Detalle	Daño	Alc	Dur	Radio
2	Chispas	Princ	Conducción Daño/s. (única acción)	DDD DDD + N	3m	*	-
4	Electrocutar	Princ	Atravesar, Conducción Daño/s. (única acción)	DDD DDD + N	3m	C	-
6	Relámpago	Apren	Conducción	DDD + N	30m	*	-
8	Relámpagos encadenados	Hábil	Salta a objetivo más cercano con -3 daño/vez	DDD + N	30m	*	-
10	Muro de tormentas	Exper	Conducción	DDD + N DDD + N	3m	C	3x2x0.2
12	Runa de relámpagos	Apren	Mina de proximidad 0.3m	DDD + N	3m	PE	3m
14	Manto de relámpagos	Hábil	Conducción	DDD DDD + N	PR	6 as.	0.3m
16	Arco voltaico	Exper	Atravesar, Conducción	DDD + N	30m	*	-
20	Tormenta de relámpagos	Maest	Conducción	DDD + N	PR	*	6m

Conducción: resta 10 Puntos de Poder si los tuviera y, si es el caso, este asalto -3 a sus acciones.

LISTA DE CONTROL (Mentalismo)

Nivel	Hechizo	Rango	Detalle	Alc	Dur	Radio
2	Visión	Princ	Silencioso Ver fuentes de calor	PR	C	-
4	Valor	Apren	No huir, +10 PV y de Agotamiento	PR	6as	-
6	Amortiguar	Hábil	Silencioso No hacer ruido	PR	C	-
8	Calma	Hábil	Si fallan TR, no pueden realizar acciones ofensivas	PR	3as	6m
10	Reagrupación	Apren	No huir, +10 PV y de Agotamiento	PR	6as	6m
12	Clarividencia	Exper	Silencioso Anticipar acciones	PR	6as	-
14	Miedo	Hábil	Si fallan TR, huyen	PR	3as	6m
16	Invisibilidad	Exper	Silencioso	PR	6as	-
20	Violencia	Maes	Si fallan TR, luchan entre sí	PR	3as	6m

Silencioso: el hechizo no requiere del uso de gestos y palabras, no hace ruido ni emite luces.

LISTA DE CAMBIO (Mentalismo)

Nivel	Hechizo	Rango	Detalle	Alc	Dur	Radio
2	Transfusión	Princ	Intercambia hasta 25 puntos de vida propia por puntos de poder propios o viceversa	PR	*	-
4	Telequinesia	Princ	Atraer un objeto inanimado de hasta 10% de la masa del hechicero	6m	C	-
6	Respiración	Apren	Respirar bajo el agua. Estabilidad	PR	6as	-
8	Piel pétrea	Hábil	Como cuero tachonado, sin el estorbo ni penalización al ritmo. No sirve contra daño mágico. Estabilidad	PR	6as	-
10	Detectar	Apren	Detecta vida, muerte, bendiciones, maldiciones y el mal	PR	C	6m
12	Paralizar	Exper	Paraliza al blanco durante 1 asalto si falla la TR	3m	1as	-
14	Piel férrea	Hábil	Como armadura completa, sin el estorbo ni penalización al ritmo. No sirve contra daño mágico. Estabilidad	PR	6as	-
16	Paralizar masivo	Exper	Paraliza al blanco y los que estén a 6m durante 1 asalto si falla la TR	3m	1as	6m
20	Caparazón	Maes	El objetivo no puede actuar ni sufrir daño. Estabilidad	3m	3as	-

Estabilidad: puede aumentarse la duración del hechizo un 50% si se prepara durante un asalto más.

LISTA DE GRITOS (Mentalismo)

Nivel	Hechizo	Rango	Detalle	Alc	Dur	Radio
2	Proyectar voz	Princ	Tu voz suena en otro lugar al alcance	30m	*	-
4	Despejar el cielo	Apren	Despeja la niebla y la lluvia	PR	*	30m
6	Velocidad	Apren	+5Movimiento, +5Ini y +5PA	PR	*	-
8	Desarmar	Hábil	Si tu oponente falla la TR, queda desarmado (su arma cae al suelo)	3m	*	-
10	Fuerza implacable	Hábil	+2Valentía y +2Habilidad de armas	PR	*	-
12	Furia de combate	Exper	Acierto crítico C de desequilibrio	PR	*	6m
14	Tranquilidad	Hábil	Bestias y animales que fallen la TR dejan de realizar acciones ofensivas	PR	*	6m
16	Someter voluntad	Exper	Si tu oponente falla la TR, obedecerá a una única orden que le des, en un idioma que entienda, y que no implique daño para él	3m	*	-
20	Ralentizar tiempo	Maes	x2Movimiento, x2Ini y x2PA	PR	*	-

Vocal: todos los hechizos de esta lista necesitan palabras y ruido, pero se harán sin gestos ni luces sin penalización. Además, se puede combatir (ataques físicos) en el mismo asalto después de lanzar un grito.

LISTA DE RESTAURACIÓN (Canalización)

Nivel	Hechizo	Rango	Detalle	Alc	Dur	Radio
2	Custodia inferior	Princ	Absorbe daño mágico (3). Imposición	PR	6as	-
4	Curación rápida	Apren	Cura 10 PV y alivia 1 asalto de aturdimiento. Descanso, Imposición	PR	*	-
6	Manos sanadoras	Apren	Cura 10/s PV. Descanso	T	C	-
8	Cerrar heridas	Princ	Cura sangrado y 30 PV. Descanso, Imposición	PR	*	-
10	Aura	Hábil	Aplica DDD de sangrado a no muertos. +1 Defensa pasiva. Imposición	PR	6as	3m
12	Sanar heridas	Hábil	Sana una herida grave y 50 PV. Descanso, Imposición	PR	*	-
14	Custodia superior	Apren	Absorbe daño mágico (6). Imposición	PR	6as	-
16	Rechazar no muertos	Exper	Los no muertos huyen	PR	3as	6m
20	Perdición de los no muertos	Maest	Los no muertos huyen y sufren DDD + N y Arder cada asalto durante 3as	PR	3as	6m

Descanso: si el lanzador baja el ritmo (5 PA), se aplica el efecto recuperador también al agotamiento.

Imposición de manos: por 1 PP adicional, y si el lanzador no prescinde de gestos, aumenta alcance a Toque.

LISTA DE BENDICIONES (Canalización)

Nivel	Hechizo	Rango	Detalle	Alc	Dur	Radio
2	Bendición de poder	Princ	+25pp	T	8h	-
4	Bendición de elocuencia	Apren	+1 elocuencia y actuar	T	8h	-
6	Bendición de inmunidad	Apren	+3 TR Venenos y enfermedades	T	8h	-
8	Bendición de movimiento	Hábil	+3 al movimiento básico	T	8h	-
10	Bendición de carga	Hábil	-1 estorbo, +5 carga	T	8h	-
12	Bendición de vida	Exper	+25pv	T	8h	-
14	Bendición de aguante	Exper	+25ag	T	8h	-
16	Bendición de daño	Exper	+2 daño (no al mágico)	T	8h	-
20	Bendición de aprendizaje	Maest	+20% XP	T	8h	-

Comunión: todos los hechizos de esta lista pasan a tener radio 6m si el lanzador realiza una sencilla ceremonia de al menos un minuto de duración.

LISTA DE CONJURACIÓN (Canalización)

Nivel	Hechizo	Rango	Detalle	Alc	Dur	Radio
2	Familiar	Princ	Vinculas criatura de hasta 10% de tu masa (el proceso dura una semana). Te obedece sin llegar a suicidarse. Podrás utilizar sus sentidos a un alcance de 30m/N. Sólo puedes tener un familiar	T	PE	-
4	Crear herramienta	Apren	Crea una herramienta sencilla, como una ganzúa, una antorcha (apagada), una pala, un pico, un martillo,…	3m	10m	-
6	Crear arma vinculada	Apren	Invoca un arma del tipo que se desee, sin bonus, mágica, y de uso personal	3m	10m	-
8	Invocar montura	Hábil	Invoca un mamífero aleatorio con capacidad de ser criatura de monta	3m	10m	-
10	Familiar llameante	Hábil	Como bola de fuego de Esencia, pero te acompaña mientras dure el hechizo, y una vez lo diriges contra un oponente, tarda un asalto entero en impactar	3m	10m	-
12	Crear estructura	Hábil	Normalmente un muro de madera o piedra, pero se puede crear con formas curvas o angulosas	3m	10m	3x2x0.2
14	Invocar bestia	Exper	Invoca un animal no mitológico aleatorio con capacidad de combate	3m	10m	-
16	Trampa de alma	Exper	Como las runas de esencia, pero requiere sacrificar un ser vivo	3m	PE	3m
20	Invocar elemental	Maest	Invoca un elemental apropiado para la deidad, con capacidades de combate y mágicas	3m	10m	-

Favor divino: rezando (con religión) se puede reducir el coste de los hechizos de esta lista en un 50%.

TABLA DE FALLOS DE LOS HECHIZOS

Tirada	Hechizos no ofensivos	Hechizos ofensivos
1	Un fallo momentáneo de la concentración hace que la utilización del hechizo se retrase un asalto.	El esfuerzo hace que el usuario pierda la concentración. El hechizo se pierde (pero no así los puntos de poder).
2	Dudas subconscientes hacen que el usuario pierda el hechizo (pero no los puntos de poder).	Un breve lapsus mental hace que el usuario pierda el hechizo (no los puntos de poder). El usuario tendrá un -5 a todas las acciones este asalto.
3	El esfuerzo hace que el usuario pierda el hechizo (pero no los puntos de poder).	El esfuerzo excesivo hace que el usuario pierda el hechizo (pero no los puntos de poder). Está aturdido este asalto.
4	Un lapsus mental moderado hace que el usuario lance un hechizo no efectivo (aunque no pierde los puntos de poder).	Un lapsus mental importante hace que el usuario lance un hechizo no efectivo. Aturdido este asalto.
5	Una distracción hace que el usuario lance un hechizo inútil (aunque no pierde los puntos de poder). Está aturdido este asalto.	Un miedo subconsciente hace que el usuario lance un hechizo no efectivo. Aturdido este asalto.
6	El serio esfuerzo hace que el usuario lance el hechizo de forma totalmente incorrecta. Está aturdido 2 asaltos.	El importante esfuerzo hace que el usuario lance el hechizo de forma totalmente incorrecta. Pierde 5 puntos de vida y está aturdido 3 asaltos.
7	El serio esfuerzo hace que el usuario lance el hechizo de forma totalmente incorrecta. Está aturdido durante 2 asaltos.	El hechizo se desvía y acaba por acertar en un punto situado a 6 metros a la derecha del blanco original. Determínense los efectos del hechizo en la tabla que corresponda. El usuario está aturdido este asalto y pierde 10 puntos de vida.
8	El hechizo se desvía y viaja hasta un punto desconocido. No surte ninguna clase de efecto. El usuario está aturdido durante 3 asaltos.	Una tensión mental extrema hace que el usuario lance el hechizo de forma totalmente incorrecta y luego caída al suelo. El usuario pierde 10 putos de vida y está aturdido durante 6 asaltos.
9	El usuario internaliza el hechizo y pierde 10 puntos de vida. Está aturdido durante 12 asaltos.	El usuario internaliza el hechizo, perdiendo 20 puntos de vida. Inconsciente durante 12 horas.
11	El hechizo no surte ninguna clase de efecto. El usuario está confundido y aturdido durante 4 asaltos.	El hechizo se desvía y acaba por acertar en un punto situado a 6 metros a la izquierda del blanco original. Determínense los efectos del hechizo en la tabla que corresponda. El usuario está aturdido durante 4 asaltos y pierde 5 puntos de vida.
12	Es esfuerzo es excesivo y el hechizo falla. El usuario pierde 5 puntos de vida y está aturdido durante 4 asaltos.	Es esfuerzo es excesivo y el hechizo falla. El usuario pierde 5 puntos de vida y está aturdido durante 6 asaltos.
13	El importante esfuerzo acarrea consecuencias serias al usuario. El hechizo es realizado de forma totalmente incorrecta. El usuario pierde 5 puntos de vida y está aturdido durante 6 asaltos.	El hechizo se desvía y es enviado en dirección contraria a la deseada. El usuario sufre un colapso mental, pierde 35 puntos de vida y no puede hacer nada durante 6 horas.
14	Alteración del sistema nervioso del usuario. Está aturdido durante 12 asaltos y pierde toda la capacidad de utilización de ese hechizo (puede volver a aprenderlo transcurrido un año).	El usuario internaliza el hechizo, perdiendo 30 puntos de vida y sufriendo lesiones nerviosas importantes en el cerebro. Pierde todas las capacidades de utilización e hechizos durante 1 semana y solo puede realizar el 50% de su actividad normal durante 3 meses (o hasta que sus nervios sean curados, lo que ocurra antes).
15	El usuario internaliza el hechizo y pierde 8 puntos de vida, cae al suelo y no puede hacer nada durante 1 hora.	El usuario sufre un ataque grave de apoplejía y queda paralizado de cintura para abajo.
16	El usuario internaliza el hechizo y pierde 10 puntos de vida, cae al suelo y no puede hacer nada durante 6 horas.	Una alteración grave del sistema nervioso hace que el usuario lance el hechizo de forma totalmente incorrecta. Pierde todas las capacidades de utilización de hechizos durante 3 meses.
17	El usuario sufre un ataque leve de apoplejía. Pierde todas las capacidades de utilización de hechizos durante 2 semanas, pierde 20 puntos de vida y durante 3 días solo puede realizar el 50% de su actividad normal.	El usuario internaliza el hechizo, perdiendo 25 puntos de vida y todas las capacidades de utilización de los hechizos durante 2 semanas. Además estará en coma durante 1 semana.
18	El usuario internaliza el hechizo., pierde todas las capacidades de utilización de hechizos durante 3 semanas, pierde 20 puntos de vida y está inconsciente durante 9 horas.	El usuario internaliza el hechizo., pierde todas las capacidades de utilización de hechizos durante 3 semanas, pierde 40 puntos de vida y está en coma durante 3 semanas.
19	El sistema nervioso del usuario se altera. Pierde 25 puntos de vida y está inconsciente durante 12 horas. El usuario pierde todas sus capacidades de utilización de hechizos durante 4 semanas.	El usuario sufre un ataque masivo de apoplejía, pierde 50 puntos vida y está en coma durante un mes, transcurrido el cual el usuario recupera la consciencia, pero muere tres horas después.
20+	El usuario sufre un ataque grave de apoplejía y está en coma durante 3 meses.	Internalización masiva de poder. Muerte cerebral. El usuario muere en el acto.

Un cero en el dado objetivo hace que éste explote. Se repite el dado y se añade el resultado