Sobrecarga mágica

Suplemento opcional para Classic y LF100

La magia exige algo más que poder. Puedes forzar tu reserva para resolver un peligro, pero las crisis dejan una huella que el descanso no borra. Este suplemento conserva una única tabla de consecuencias para ambos sistemas. Sport Fantasy podrá usar la columna LF100 si mantiene sus reglas de magia.

Un solo control al final del día

1. Anota la reserva. Usa el máximo habitual de PP al iniciar el ciclo de 24 horas. Su mitad, redondeada hacia abajo, es el umbral sin riesgo. Recargas y aumentos temporales no lo elevan.

2. Suma el gasto real. Cuenta los PP propios gastados tras descuentos, incluidos intentos fallidos y poder enviado a otros. Recibir o recuperar PP no resta gasto. Cargas de objetos que no usan PP propios quedan fuera.

3. Calcula el riesgo. Cada PP gastado por encima del umbral da un 1 % de crisis, hasta un máximo del 100 %. Sin exceso no hay control. Con el 100 %, la crisis es segura.

4. Resuelve al cerrar el día. Antes de recuperar PP por descanso, tira una sola vez 1D100: un resultado igual o menor que el riesgo causa una crisis. 00 vale 100. No hay críticos, pifias ni fallos automáticos del básico.

Ejemplo: máximo 21 PP → umbral 10. Gastar 16 da un 6 % de riesgo: crisis con 01–06. Recuperar PP no rebaja el gasto; hechizos y descansos cortos no abren más controles.

La huella de las crisis

El contador suma uno por crisis, aunque cause varios efectos o ninguno. Persiste entre días, incluso si desaparecen las secuelas. Sin protección, cada crisis avanza un escalón de la tabla.

Escalón	Tiradas en la tabla	Qué se aplica
1	3	Elige 1 resultado
2	2	Elige 1 resultado
3	1	Ese resultado
4	2	Ambos resultados
5	3	Los 3 resultados
6 y siguientes	Escalón − 2	Todos los resultados

Magia divina y resistencia racial

Elfos, gnomos, eslizones y hombres rata repiten cada escalón dos veces: crisis 1–2 → elige entre 3; 3–4 → entre 2; 5–6 → 1 resultado; 7–8 → 2 efectos, y así sucesivamente.

Canalización es magia divina. El vínculo con los dioses amortigua la sobrecarga: repite cada escalón dos veces y sólo sufre secuelas M, como un elfo. Un elfo que usa Canalización lo repite cuatro veces: crisis 1–4 → entre 3; 5–8 → entre 2; 9–12 → 1 resultado; 13–16 → 2 efectos. El riesgo diario no cambia.

Elfos y canalizadores ignoran las secuelas C sin volver a tirar; pueden elegirlas y descartarlas. La crisis siempre cuenta. Las demás razas resistentes canalizadoras mantienen dos crisis por escalón y ganan esta protección corporal.

La protección divina exige que todo uso mágico con PP propios del día sea de Canalización. Si se mezclan Reinos, aplica sólo la resistencia racial. Canalizar poder es una habilidad: por sí sola no concede esta protección. Cambiar de Reino nunca reinicia el contador.

Registro: reserva habitual, gasto diario, contador de crisis, protección aplicable y secuelas con intensidad y fecha de final. El riesgo se reinicia cada día; el contador permanece.

Resolver las secuelas

Escalas de juego

La tabla se consulta con 1D100 en ambos sistemas, también en Classic: usa dos D10, uno para decenas y otro para unidades. Las tiradas son independientes. Los rangos cubren 01–00 y conservan sus probabilidades originales.

Cuando aparezcan dos modificadores, el primero corresponde a Classic y el segundo a LF100: −2 / −10 % significa −2 en Classic o −10 puntos porcentuales en LF100. Se modifica la comprobación, no los rangos adquiridos. PV, EXT, PD y pérdidas de IN/RZ conservan su cifra en ambos sistemas.

«A las acciones» afecta a comprobaciones y defensas activas, sin cambiar el coste de acciones ni MB. En magia ordinaria no se convierte el malus en un FR adicional; en dirigidos modifica el ataque. Tampoco modifica porcentajes fijos de este suplemento.

Triples y resultados de tres cifras

Mira los dados iniciales de una comprobación de acción o resistencia del personaje, antes de repeticiones o modificaciones. Comprueba cada disparador una sola vez. Excluye daño, duración, tablas, el control diario y cualquier dado auxiliar: no se encadenan crisis a través de sus propias tiradas.

Disparador	Classic · 3Do10	LF100 · 1D100	Probabilidad
Un triple	Tres dados iguales	Cualquier doble + D10 con la misma cifra	1 %
666	6, 6 y 6	66 + confirmación 6	0,1 %
555	5, 5 y 5	55 + confirmación 5	0,1 %
777	7, 7 y 7	77 + confirmación 7	0,1 %

En LF100 tira un único D10 de confirmación para todas las secuelas activas que lo necesiten. Los dobles son 11, 22…99 y 00; para 00 confirma con 0 (10 en un D10 numerado 1–10). Confirmar 66 con 6 activa tanto el triple como los efectos de 666. No cambia el resultado de la acción, sus críticos ni sus pifias.

Olvidos y duración de los episodios

El hechizo de referencia es el último hechizo conocido que lanzó durante ese día, aunque pifiara. Si sólo gastó PP en otros usos, jugador y DJ eligen un hechizo conocido relacionado con ese uso; en su defecto, el último que había lanzado. Una lista sellada bloquea todos sus hechizos. Si no conoce ninguno, el olvido queda sin efecto; la crisis cuenta igualmente.

Resuelve primero la acción que activa un episodio y después su consecuencia. Una «escena breve» es una sola situación inmediata fuera de combate, no un día entero; acordad su final al activarla. Las secuelas sin plazo permanecen hasta que un tratamiento específico las elimine.

Acumulación y recuperación

Repetir una secuela no duplica su malus ni su daño continuo. Agrupa variantes de un mismo hechizo o lista sellados, Piel en llamas/Piel quebrada y Fractura del pensamiento: conserva la mayor intensidad y el final más tardío. Olvidos de hechizos o listas distintos sí coexisten. No se vuelve a tirar por duplicados.

Los peligros inmediatos de 01 y 02 se comprueban cada vez que sean resultados aplicados, aunque ya haya sufrido esas filas. La regla de duplicados no concede inmunidad a una nueva ruptura o colapso.

Los efectos distintos sí se acumulan. Por ejemplo, Reserva inestable y Pulso debilitado reducen conjuntamente el máximo de EXT en 30, mínimo 0; ajusta los EXT actuales si exceden el nuevo máximo. Las pérdidas diarias de PV distintas se suman, una vez por día, desde el día siguiente a adquirirlas.

Descansar o recuperar PV no cura por sí solo una secuela. Sanación puede tratar sus consecuencias según el básico; el DJ concreta el remedio capaz de eliminar su origen mágico. No se devuelve automáticamente XP, PD o aprendizaje perdido. No hay un reinicio del contador de crisis por tratamiento.

Tabla de secuelas

Resultados 01 a 26

D100 · 00 = 100 M = mental · C = corporal Modificadores: Classic / LF100

D100	Tipo	Secuela	Efecto
01	C	Ruptura vital	50 % de muerte. Si sobrevive, el DJ concreta una secuela grave: coma, parálisis, pérdida de habla o visión, o alteración del equilibrio. No se añade otra tirada en la tabla.
02	C	Colapso del pulso	10 % de muerte. Si sobrevive, adquiere Pulso debilitado (43–47): máximo de EXT −20. Es una secuela incluida en este resultado, no otra crisis.
03	M	Memoria que se deshace	Cada 30 días sin tratamiento pierde 1 rango adquirido de una habilidad, acordada entre jugador y DJ. No pierde rangos innatos ni baja de nivel.
04	M	Lista sellada · meses	Olvida el hechizo de referencia y todos los de su lista durante 3 meses. No puede lanzarlos, ni siquiera con grimorio.
05	M	Lista sellada · semanas	Como 04, durante 3 semanas.
06	M	Lista sellada · días	Como 04, durante 3 días.
07	M	Furia latente	Un triple activa una escena de furia: el personaje responde con agresividad a una provocación o impedimento. Jugador y DJ concretan su reacción; el triple no obliga por sí solo a atacar.
08	M	Vigilia inquieta	Si ese día falla o pifia una tirada de acción, la noche no le proporciona descanso reparador: recupera 0 PP. Cansancio −2 / −10 % hasta lograr una noche reparadora.
09	M	Hechizo velado · meses	Olvida el hechizo de referencia durante 3 meses; conserva los demás de su lista. No puede lanzarlo, ni siquiera con grimorio.
10	M	Hechizo velado · semanas	Como 09, durante 3 semanas.
11	M	Hechizo velado · días	Como 09, durante 3 días.
12–13	C	Piel en llamas	Picor continuo y rascado compulsivo. Aplica las lesiones y efectos de Piel quebrada (18–19), con el picor añadido. No duplica esos efectos si ya los sufre.
14–15	C	Cabello marchito	El cabello se desprende durante varias semanas. La pérdida no se revierte con descanso ni curación ordinaria de PV.
16–17	C	Desgaste interno	Pérdida crónica de sangre y malestar digestivo: pierde 1D10 PV al final de cada día. La curación de PV no elimina la secuela.
18–19	C	Piel quebrada	Lesiones visibles y dolorosas: pierde 1D5 PV al final de cada día; −1 / −5 % a Interacción. Las lesiones persisten mientras dure la secuela.
20–21	C	Marca despigmentada	La piel se cubre de manchas de color irregular. −1 / −5 % a Interacción. Las manchas persisten mientras dure la secuela.
22–23	C	Ardor profundo	Dolor y daño digestivo persistentes: pierde 1D5 PV al final de cada día.
24–26	C	Reserva inestable	Máximo de EXT −10. Un 666 provoca un bajón: −3 / −15 % a las acciones durante el turno siguiente; fuera de combate, durante una escena breve.

Tabla de secuelas

Resultados 27 a 77

D100 · 00 = 100 M = mental · C = corporal Modificadores: Classic / LF100

D100	Tipo	Secuela	Efecto
27–29	C	Sangre frágil	Las tiradas de Sanación para cerrar sus hemorragias sufren −3 / −15 %, aunque las realice otro personaje. No penaliza otros usos de Sanación.
30–32	C	Aliento corto	Desde el cuarto turno de esfuerzo continuado, −2 / −10 % al correr y al combatir. Cesa al terminar el esfuerzo; vuelve a contar en el siguiente encuentro.
33–35	C	Agitación febril	Hambre intensa, sudoración y agitación persistentes. −2 / −10 % a Interacción y Supervivencia.
36–38	C	Pulso desbordado	Un 666 provoca un desfallecimiento de 1D10 turnos. Queda inconsciente y no puede actuar. El episodio empieza después de resolver la tirada que lo activó.
39–42	M	Eco doloroso	Después de un fallo o pifia, −1 / −5 % a las acciones durante el turno siguiente; fuera de combate, durante una escena breve. Nuevos episodios renuevan la duración.
43–47	C	Pulso debilitado	Máximo de EXT −20. El esfuerzo resulta más pesado aunque aún conserve puntos de EXT.
48–53	C	Cuerpo lastrado	Tras 3 meses desarrolla sobrepeso: aplica el ajuste de MB por sobrepeso del básico (−1). No lo suma otra vez si ya tiene ese ajuste o uno peor.
54–58	C	Enfoque borroso	−1 / −5 % a comprobaciones de percepción visual; −2 / −10 % a ataques con armas arrojadizas. No reduce el atributo PE.
59–62	C	Halos nocturnos	Sólo de noche: −1 / −5 % a comprobaciones de percepción visual y −2 / −10 % a ataques con proyectiles.
63–65	M	Vínculo perturbador	Acordad una aversión o atracción concreta: fuego, oscuridad, alturas, tormentas, criaturas o situaciones sociales. Condiciona decisiones; no añade un malus genérico.
66–68	M	Ánimo velado	Periodos de abatimiento: −2 / −10 % a las acciones mientras duren. Cada periodo dura 1 semana; acordad al inicio de campaña qué acontecimiento lo desencadena.
69–71	M	Palabra trabada	Dificultad para expresar lo que piensa: −2 / −10 % a Interacción cuando deba hablar. No afecta a intercambios que puedan resolverse sin voz.
72–74	M	Signos esquivos	Duplica el coste en PD del aprendizaje de idiomas escritos y de hechizos mientras sufra la secuela. No duplica PP de lanzamiento ni costes ya pagados.
75–77	M	Mente dispersa	Recibe 31 PD menos de la reserva general por cada nuevo nivel, mínimo 0. No consume los PD de utilidad ni reduce los que ya posee.



Tabla de secuelas

Resultados 78 a 100

D100 · 00 = 100 M = mental · C = corporal Modificadores: Classic / LF100

D100	Tipo	Secuela	Efecto
78–79	M	Nudo de inquietud	Ansiedad, dudas y pensamientos intrusivos en torno a un tema acordado. Se interpreta en juego; no añade penalizaciones fuera de las escritas.
80–81	C	Mirada desalineada	−1 / −5 % a comprobaciones de percepción visual. No disminuye PE ni afecta al oído.
82–83	M	Marea anímica	Alterna semanas de abatimiento (−2 / −10 % a las acciones) y euforia (+2 / +10 %). Empieza con abatimiento; el calendario continúa aunque cambie de escena.
84–85	M	Ritual compulsivo	Ideas o conductas recurrentes: fijad un ritual concreto y cuándo aparece. Su interrupción causa incomodidad, sin añadir por ello un malus genérico.
86–87	C	Colores apagados	No distingue colores. Usa otros detalles para reconocer objetos; una prueba que dependa únicamente del color resulta imposible sin ayuda.
88–89	M	Sombra de sospecha	Interpreta coincidencias como amenazas dirigidas contra él. Acordad un foco de sospecha; no convierte automáticamente a sus compañeros en enemigos.
90	M	Identidad vacilante	Su forma de verse y de reaccionar oscila entre dos actitudes acordadas. Se interpreta sin bonificaciones ni cambios de control del personaje.
91	M	Ecos de identidad	Recuerdos y voces ilusorias compiten con su visión de la realidad. Jugador y DJ acuerdan cómo aparecen; no crea otra ficha ni concede poderes.
92	M	Realidad fracturada	−2 / −10 % a Interacción. Una vez por escena de interacción, 5 % de confundir una intención con una agresión y realizar un ataque si es posible; usa sus acciones normales.
93	C	Sacudida arcana	Un 555 desencadena convulsiones. Tras resolver esa tirada, no puede actuar durante su siguiente turno. La secuela permanece después del episodio.
94	M	Voz distante	Le cuesta comprender y corresponder a los demás: −3 / −15 % a Interacción.
95	C	Silencio interior	No puede oír. Las comprobaciones que requieran exclusivamente oído son imposibles sin ayuda. No se impide leer ni percibir por otros sentidos.
96	C	Manchas y velo	Manchas visibles y opacidad de la vista: −2 / −10 % a comprobaciones de percepción visual. No altera PE ni añade otro malus social.
97	M	Sueño súbito	Un 777 lo duerme tras resolver esa tirada. Pierde su siguiente turno, salvo que antes lo despierten con una acción MAY o reciba daño.
98	M	Fractura del pensamiento · leve	IN y RZ −1 cada uno, mínimo 0. Recalcula los valores derivados según el básico.
99	M	Fractura del pensamiento	IN y RZ −3 cada uno, mínimo 0. Recalcula derivados. La dificultad para ordenar sus ideas se interpreta sin nuevos malus.
00	M	Fractura del pensamiento · grave	IN y RZ −6 cada uno, mínimo 0. Recalcula derivados. Conserva su identidad; no cambia el control de su personaje.