

MÓDULO DE MAGIA

Hasta aquí hemos visto lo necesario para jugar partidas en entornos medievales completos. Ahora bien, si queremos ir hacia mundos medievales fantásticos, necesitaremos algo de... ¡¡MAGIA!! Con este módulo de reglas podrás incluir la magia en tus partidas de forma sencilla.

Lo primero que hay que aclarar es que los hechizos se compran como si fuesen habilidades, tal cual. Al repartir los puntos de habilidad durante la creación del personaje, acuérdate de ponerte puntos en los hechizos. Cada uno de ellos cuenta como un habilidad independiente que puede subir de nivel de forma normal.

Todos los hechizos se tiran por el atributo Inteligencia. Los Puntos de Maná son la energía necesaria para emplear magia. Estos se calculan con Inteligencia x5, tal y como se indica en la hoja de personaje.

Desde su origen, los magos y demás personajes que se dedican a la magia tienen la habilidad **Disipar Magia (distancia)**. Esto permite cancelar un hechizo o efecto mágico a dificultad del conjuro +2, y a coste del conjuro a disipar.

Dif 7 - Coste Maná: 1

- 1. Comunicación a distancia (personal):** Permite a dos magos comunicarse. Ambos deben utilizar el hechizo a la vez, pero el segundo recibe un «aviso mental».
- 2. Convertir agua (toque):** Permite convertir 1 litro/nivel de agua en vino, cerveza, aceite o hielo.
- 3. Luz (personal):** Crea luz sobre un objeto (no vivo) durante 1 hora/nivel. También puede usarse como rayo cegador para paralizar 1 turno (Salvación: PER 4).
- 4. Mano de mago (distancia):** Telekinesis con objetos de hasta 2 kg, 1 turno/nivel. No se puede lanzar, ni usar como arma.
- 5. Detectar magia (distancia):** Detecta rastros de magia en las cercanías. Permite identificar los conjuros usados, a dificultad variable según conjuro, así como objetos mágicos, también a dificultad variable según objeto.

Dificultad 8 - Coste Maná: 1

- 1. Toque eléctrico (toque):** 2d6 daño que ignora armadura. Requiere tirada C/C.



- 2. Amistad animal (distancia):** Convierte cualquier animal en nuestro amigo durante 1 minuto/nivel (o turnos de combate).
- 3. Caída de pluma (distancia):** Objeto o criatura cae lentamente durante 1 turno/nivel (9m).
- 4. Convocatoria (personal):** Hace que alguien sepa que lo necesitamos y dónde estamos. Afecta a una sola persona.
- 5. Curación (toque):** Cura 1d6 pv por punto de maná gastado, con un máximo de 3.
- 6. Materializar arma (personal):** Permite invocar un arma, durante 1 turno/nivel.
- 7. Pies de araña (personal):** Permite caminar por cualquier superficie negando la gravedad durante 1 turno/nivel (9m).

Dificultad 10 - Coste Maná: 2

- 1. Arma de fuego (distancia):** Envuelve el arma en fuego realizando 1d6 de daño adicional durante 1 turno/nivel.
- 2. Atravesar (personal):** Permite atravesar cualquier sólido con un máximo de 1m de espesor.
- 3. Aura de curación (personal):** Cura 2 puntos a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10m durante 1 turno/nivel.
- 4. Espejo (personal):** Cualquier hechizo recibido directamente es devuelto a su lanzador. Dura 1 día o hasta que se reciba un hechizo.
- 5. Invisibilidad (personal):** Invisibilidad durante 1 min/nivel o hasta que ataque.
- 6. Rastro secreto (personal):** El mago debe tocar el objeto o persona a rastrear. Durante 1 hora/nivel verá un hilo imaginario que lo unirá al objetivo.
- 7. Respirar bajo el agua (toque):** Permite respirar bajo el agua durante 10 min/nivel.
- 8. Silencio (personal):** Genera un escudo invisible de 1m a nuestro alrededor que impide que salga cualquier sonido durante 1 min/nivel.
- 9. Amistad (distancia):** En caso de éxito el afectado se convierte en nuestro amigo durante 1 turno/nivel. (Salvación: INT 9).
- 10. proyectil mágico (distancia):** 2d6 daño.
- 11. Invocar lobo (personal):** Hace aparecer un lobo que está a nuestras ordenes durante 1 turno/nivel. Máximo 1 en activo.

Dificultad II - Coste Maná: 3

1. **Lanza de sombras (distancia):** 3d6 daño.
2. **Relámpago (distancia):** 2d6 daño. Ignora armadura.
3. **Atar demonio (distancia):** Inmoviliza a cualquier demonio durante 1 turno/nivel (Salvación: FIS18).
4. **Tentáculos negros (distancia):** Tentáculos que agarran todo, no permitiendo desplazarse, en 10m de radio durante 1 turno/nivel (Salvación: DES 9).
5. **Infundir terror (distancia):** En caso de éxito el afectado huirá, o quedará paralizado de terror mientras dure el hechizo, durante 1 turno/nivel (Salvación: INT 9).
6. **Espejo de sombras (personal):** Crea imágenes falsas alrededor del lanzador. Los ataques contra él tienen un 50% de fallo durante 1 turno/nivel.
7. **Niebla (personal):** -1 a PER (vista) durante 1 turno/nivel. Área de 10x10 metros.
8. **Sentidos puros (personal):** +2 a PER durante 1 turno/nivel.
9. **Absorción (personal):** +2 Absorción durante 1 turno/nivel.
10. **Fuerza sobrehumana (personal):** +2 a FIS durante 1 turno/nivel.
11. **Defensa mental (personal):** +2 a salvación contra magia durante 1 turno/nivel.
12. **Aura de poder (personal):** Da un +1 a golpear y daño a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10 metros durante 1 turno/nivel.
13. **Baile de viento (personal):** +2 Defensa durante 1 turno/nivel. También aumenta la dificultad para armas a distancia.
14. **Caminar entre sueños (personal):** Permite viajar a los sueños de otra persona conocida. (Salvación: INT 10).
15. **Anticipación (personal):** Prevé los actos del enemigo y da +1 a defensa y ataque durante 1 turno/nivel.
16. **Alzar muerto viviente (personal):** Levanta a un muerto que está a nuestras órdenes durante 1 turno/nivel.

Dificultad I2 - Coste Maná: 4

1. **Bola de fuego (distancia):** Lanza una bola de 3d6 de daño en un radio de 5m.
2. **Toque vampírico (toque):** Drena 2d6 pv al obje-

tivo, otorgándoselos al lanzador. Ignora armadura y requiere ataque C/C.

3. **Campo antimágico (personal):** Nadie puede conjurar magia a menos de 10m del lanzador durante 1 turno/nivel.
4. **Terremoto (personal):** Produce un terremoto 10x10m a la redonda. 2d6 de daño y Salvación DES 9 para no caer al suelo. No afecta al lanzador.
5. **Robar identidad (distancia):** Necesita contacto visual con la víctima al ser lanzado, copiaremos su cuerpo durante 1 hora/nivel.
6. **Posesión mental (distancia):** Permite manejar el cuerpo de una víctima durante 1 turno/nivel. Salvación INT 10. El cuerpo del lanzador queda inconsciente.
7. **Olvido (toque):** Borra de la mente un recuerdo. Salvación INT 5, 6 o 7 + nivel de olvido según importancia.
8. **Esconderse en las sombras (personal):** Permite fundirse con cualquier sombra durante 1 turno/nivel: +6 sigilo.

Dificultad I3 - Coste Maná: 5

1. **Cadena de relámpagos (distancia):** Rayo de 2d6 de daño que salta hasta a tres objetivos. Ignora armadura.
2. **Rayo solar (personal):** Aura de fuego, centrada en el lanzador, quema por 4d6 a cualquiera a 5m de distancia.
3. **Duplicación (personal):** El personaje se convierte en dos, con la mitad de pv cada uno. Si uno de los dos llega a cero o negativos, desaparece, pasando los negativos al que quede.
4. **Escudo antimagia (personal):** Niega la posibilidad de que un hechizo traspase el escudo durante 1 turno/nivel.
5. **Ojos de lince (personal):** Durante 1 turno/nivel permite repetir los hechizos vistos al mismo nivel del lanzador.

Dificultad I4 - Coste Maná: 6

1. **Tormenta de fuego (distancia):** 4d6 de daño en un área de 10x10m.
2. **Teleportarse (personal):** Exige conocer la posición de destino.

NOTAS

1. El maná es Inteligencia x5.
2. El rango «toque» implica tocar al objetivo.
3. El rango «personal» indica que el conjuro afecta a, o solo puede lanzarse sobre, el propio mago.
4. El rango «distancia» sería de un máximo de unos 50m.
5. El término «nivel» en la descripción del conjuro hace referencia al nivel de la habilidad del personaje en el conjuro en cuestión.
6. Un mago puede «quemar maná» para conseguir bonificadores extra en el lanzamiento de un conjuro. Por cada 2 puntos de maná extra gastados, gana un +1 a la tirada.
7. Si el lanzamiento de un conjuro supera en +4 la dificultad fijada, se considera crítico. Los beneficios dependerán del conjuro, siendo aplicables +1 d6 (conjuros de daño y curación), +1 (bonos de atributo) o 2 turnos extra.