



Fundamento de la Magia

Artes

ALCANCES

Personal (+0): sólo te afecta a ti mismo.

Toque/Ocular (+1): *Toque:* afecta a cualquiera que toques, incluido a ti mismo. *Ocular:* afecta a quién puedas mirar a los ojos directamente.

Voz/Camino² (+2): *Voz:* afecta a cualquiera que alcance tu voz. *Camino:* afecta a aquellos que estén en el camino.

Visión (+3): afecta a cualquier cosa que puedas ver con tus ojos.

Conexión Arcana (+4): afecta a cualquier cosa con la que tengas una conexión arcana.

DURACIONES

Momentáneo (+0): el efecto mágico dura un instante y luego se disipa.

Concentración/Diámetro (+1): *Concentración:* dura mientras mantengas la concentración. *Diámetro:* el hechizo dura dos minutos.

Solar/Anillo (+2): *Solar:* dura hasta que salga o se ponga el sol. *Anillo:* dura mientras no se rompa el anillo creado; los hechizos de anillo sólo pueden tener Alcance Toque, y deben ser dibujados mientras se lanza el hechizo.

Lunar/Pacto²/Fuego² (+3): *Lunar:* dura hasta que haya luna llena o hasta que halla luna nueva. *Pacto:* dura hasta que se rompe el pacto, tiene una segunda duración para el hechizo que se desencadena al romper el trato. *Fuego:* dura mientras el fuego arda.

Annual/Hasta (Condición)²/Año+1² (+4):

Annual: dura hasta la llegada del cuarto equinoccio o solsticio tras lanzarlo.

Ritual. Hasta (Condición): dura hasta que se cumple la condición. Ritual.

Año+1: dura exactamente un año y un día. Ritual.

OBJETIVOS

Individual/Círculo/Gusto¹ (+0): *Individual:* el objetivo sólo puede ser una cosa sencilla. *Círculo:* cualquier cosa que esté dentro del círculo dibujado. *Gusto:* información llega por el sentido del gusto.

Parte/Tacto¹ (+1): *Parte:* el fragmento de un ser u objeto individual completo. *Tacto:* información llega por el sentido del tacto.

Grupo/Habitación/Olfato¹ (+2): *Grupo:* afecta a una serie de objetivos individuales próximos entre sí. *Habitación:* todo lo que está contenido entre las paredes de un cuarto. *Olfato:* información llega por el sentido del olfato.

Estructura/Oído¹/Linaje² (+3): *Estructura:* afectada a todo lo contenido dentro de una simple estructura. *Oído:* información llega por el sentido del oído. *Linaje:* afecta a todos los descendientes de un objetivo.

Límites/Vista¹ (+4): *Límites:* afecta a cualquier cosa en el interior de los límites de una pequeña región delimitada. *Ritual. Vista:* información llega por el sentido de la vista.

(+n°) magnitudes que aumenta el efecto

¹sólo para hechizos de Intellego.

²estos parámetros sólo pueden ser usados por magos con Magia Feérica.

CREO (CR): "Yo creo"; Técnica. Permite crear cosas de la nada, curar o regenerar seres vivos dañados y mejorarlos en el orden natural.

INTELLEGO (IN): "Yo percibo"; Técnica. Permite distinguir y entender la verdad de las cosas, percibir a distancia, hablar con seres inertes o vivos no-humanos.

MUTO (MU): "Yo transformo"; Técnica. Se puede añadir o eliminar propiedades de las cosas que naturalmente no pueden o deben tener.

PERDO (PE): "Yo destruyo"; Técnica. Hace las cosas peores de lo que ya son, las hace desaparecer, las mata o las corrompe. También puede destruir aspectos naturales de las cosas.

REGO (RE): "Yo controlo"; Técnica. Cambia el estado de las cosas a otro estado que naturalmente pudieran tener: mover las cosas, manufacturarlas y flexionarlas.

ANIMAL (AN): "Animal"; Forma. Afecta animales mundanos o sobrenaturales, las mentes animales y los objetos de material animal.

Bono: Aguante contra ataques de animales.

AQUAM (AQ): "Agua"; Forma. Afecta al agua en todos sus estados (líquido, hielo y vapor) y cualquier otro líquido.

Bono: Aguante contra golpes de agua y tiradas contra ahogamiento.

AURAM (AU): "Aire"; Forma. Afecta al viento, los relámpagos y el clima.

Bono: Aguante contra relámpagos y contra la asfixia.

CORPUS (CO): "Cuerpo"; Forma. Afecta los cuerpos de los humanos y todas las criaturas humanoides.

Bono: Aguante contra golpes de humanos y tiradas para resistir la enfermedad.

HERBAM (HE): "Planta"; Forma. Afecta plantas y árboles, vivos o muertos.

Bono: Aguante contra daño de armas de madera y tiradas para resistir venenos vegetales y el hambre.

IGNEM (IG): "Fuego"; Forma. Afecta el fuego, el calor, el frío la luz y la oscuridad.

Bono: Aguante contra daño por fuego y el frío.

IMAGINEM (IM): "Imagen"; Forma. Afecta a lo que perciben los sentidos.

Bono: Tiradas de resistencia contra confusión y el mareo causado por las percepciones.

MENTEM (ME): "Mente"; Forma. Afecta a la inteligencia y emociones de mentes racionales y también a los fantasmas.

Bono: Resistencia contra mentiras y tentaciones mundanas.

TERRAM (TE): "Tierra"; Forma. Afecta a la tierra, la piedra, el barro, el metal y las gemas.

Bono: Aguante contra el daño de armas de piedra o metal y resistencia contra venenos minerales.

VIM (VI): "Poder"; Forma. Afecta a la magia en bruto y permite controlarla mejor. También afecta a criaturas de los cuatro reinos sobrenaturales.

Bono: Aguante contra el daño producido por tus propios hechizos y tiradas para resistir el Crepúsculo.

***Bonos por Forma:** Añade la puntuación de la Forma / 5 (redondeando hacia arriba) al Aguante y tiradas de resistencia señaladas en el apartado "bono" de las Formas.

Límites de la Magia

EL LÍMITE DE LO DIVINO

La magia Hermética no puede afectar lo Divino. Puede afectar a las criaturas Divinas pero no a los actos de Dios.

LÍMITE DE LA NATURALEZA ESENCIAL

La magia Hermética no puede cambiar la naturaleza esencial de las cosas de forma permanente.

LÍMITE DE LA EDAD: No se puede revertir los efectos de la edad, pero se pueden ralentizar sus efectos.

LÍMITE DE LA CONEXIÓN ARCANA: No se puede afectar a objetivos que estén más allá de los sentidos sin la ayuda de una Conexión Arcana.

LÍMITE DE LA CREACIÓN: Los magos no pueden crear nada permanentemente sin el uso de vis en bruto.

LÍMITE DE LA ENERGÍA: No se puede regenerar con magia hermética ni la Fatiga ni la Confianza.

LÍMITE DE LO INFERNAL: La magia de Intellego es completamente inútil contra los Demonios, ellos muestran sólo lo que quieren enseñar.

LÍMITE DE LA ESFERA LUNAR: No se puede afectar nada más allá de la órbita de la Luna.

EL LÍMITE DEL ALMA: Los magos no pueden crear un alma inmortal mediante Magia Hermética.

LÍMITE DEL TIEMPO: La magia es incapaz de alterar el paso del tiempo, el pasado o ver el futuro o el pasado.

LÍMITE DEL SENTIMIENTO VERDADERO: No se pueden alterar los sentimientos verdaderos por amigos, amor o fe.

LÍMITE DE LA VIS: No se puede cambiar el tipo de vis.

LÍMITE DE LA DEFORMIDAD: La exposición a la magia crea Deformaciones que no se pueden alterar con más magia.

Diseñar Hechizo

NIVEL TOTAL DEL HECHIZO:

Base (ver guías del capítulo 9) + magnitud* de Alcance + magnitud* de Duración + magnitud* de Objetivo

*Las magnitudes se suman a la Base de 1 en 1 hasta nivel 5 y luego se suman de 5 en 5.

OBJETIVOS Y CREO

Sólo se puede elegir Individual o Grupo para el Objetivo de los hechizos de Creo.

REQUISITOS

REQUISITO NECESARIO PARA HECHIZO:
+ 0 magnitudes

REQUISITO QUE MEJORA EL HECHIZO:
+ 1 magnitud o más

EFFECTO PURAMENTE COSMÉTICO:
Sin requisito

TAMAÑOS Y OBJETIVOS

HECHIZOS DE INTELLEGO: No se ven afectados por el tamaño del objetivo
BASE INDIVIDUAL: Determinado por la Forma

BASE PARTE: Igual que Individual

BASE GRUPO: Masa de Individuales normales

BASE HABITACIÓN: Suficientemente grande para 100 Individuales normales

BASE ESTRUCTURA: Diez bases de Habitaciones

BASE LÍMITES: Un área de 100 pasos de diam.
INCREMENTAR TAMAÑO: Incrementar tamaño por 10 por cada magnitud añadida al hechizo

ARS Mágica

Magia Hermética

Tabla de Concentración

Situación	Dificultad
Quieto	Trivial (0)
Andando	Simple (3)
Corriendo	Media (9)
Esquivando	Dura (12)
Empujado	Media (9)
Fuerte luz o sonido	Media (9)
Derribado	Dura (12)
Dañado esta ronda	Muy dura (15)
Situación continua	Dificultad
Respondiendo sí o no	Dura (12)
Conversación	Muy dura (15)
Lanzar otro hechizo	Muy dura (15)
Herido	3 veces penalizador por heridas
Manteniendo hechizo	12 + 3 por hechizo después del segundo

Hechizos Dominados

Añade la puntuación en Dominar el hechizo al Total de lanzamiento.

LANZAMIENTO RÁPIDO: Puedes lanzar este hechizo Formulaico según las reglas de Lanzamiento Rápido como haces con los hechizos espontáneos.

RESISTENCIA MÁGICA: Tu Resistencia Mágica se dobla contra este hechizo y cualquiera que cuente como similar.

LANZAMIENTO MÚLTIPLE: Puedes lanzar varias copias de este hechizo (tantas como tu puntuación en Dominar este hechizo); cada tirada se hace por separado y si tienes que apuntar, tienes un -1 a cada tirada de Apuntar por cada objetivo contando el primero.

PENETRACIÓN: Añade tu puntuación en Dominar este hechizo a tu habilidad Penetración

LANZAMIENTO SILENCIOSO: La penalización por no usar palabras se reduce en 5. Puedes cogerlo dos veces para reducirlo en 10.

LANZAMIENTO QUIETO: Puedes lanzar el hechizo sin gestos y sin penalización.

Vis en bruto

LÍMITE DE VIS EN LANZAMIENTO:
La puntuación del mago en el Arte de la vis

IMPULSO LANZAMIENTO CON VIS:
+2 a la puntuación por peón consumido

DADOS DE PIFIA POR VIS:
+1 dado de pifia por peón de vis usado

Crepúsculo del Mago

EVITAR CREPÚSCULO:

Vitalidad + Concentración + Bono de forma Vim + dado de estrés contra Puntuación de Deformidad + Puntos de Deformidad ganados + Sabiduría Enigmática + Aura local + dado de estrés (sin pifia)

Pifia: entra en Crepúsculo y no se beneficia de la experiencia.

Fallo: entra en Crepúsculo, ver siguiente tirada.

Éxito: no entra en Crepúsculo y pasa un Diámetro incapacitado controlando su magia.

COMPRENDER CREPÚSCULO:

Inteligencia + Sabiduría Enigmática + dado de estrés contra Puntuación de Deformidad + dado de estrés

DADOS DE PIFIA:
1 + 1 por punto de Deformidad ganado

Pifia: tiene una mala experiencia y el tiempo que pasa en Crepúsculo aumenta un grado por cada 0 en los dados de pifia.

Fallo: tiene una mala experiencia.

Éxito: tiene una experiencia beneficiosa.

Palabras y Gestos

Palabras	Mod.	Gestos	Mod.	Alcance voz
Enérgico	+1	Exagerados	+1	50 pasos
Firme	0	Llamativos	0	15 pasos
Susurros	-5	Sutiles	-2	5 pasos
Ninguna	-10	Ninguno	-5	sólo mago

Penetración

Conexiones arcanas	Duración	Bono mult.
Aire de un lugar o agua de un lugar	Horas	+1
Ropa de uso frecuente, excrementos	Días	+1
Artículo hecho por y para el objetivo	Semanas	+2
Un pelo, escamas de reptil	Meses	+2
Sangre, mechón de pelo, objeto mayor	Años	+3
Parte del cuerpo	Décadas	+3
Conexión arcana arreglada en laboratorio	Indefinida	+4

Conexiones simpáticas	Bono mult.
Lanzador es familiar del objetivo	+1
Firma del objetivo	+1
Pseudónimo o nombre de nacimiento del objetivo	+1
Nombre secreto del objetivo usado en rituales mágicos	+1
Horóscopo de hoy del objetivo	+1
Horóscopo de nacimiento del objetivo	+2
Representación simbólica del objetivo	+2

TOTAL DE PENETRACIÓN:

Total de lanzamiento + Penetración x (Conexión arcana + Conexiones simpáticas) - Nivel del hechizo

HECHIZO DOMINADO CON PENETRACIÓN:

Sumar puntuación de Dominado a la habilidad Penetración

RESISTENCIA MÁGICA:

Parma Mágica x 5 + Forma

Auras de los Reinos

	Poder Mágico	Poder Divino	Poder Feérico	Poder Infernal
Aura Mágica	+ aura	-	+1/2 aura	- aura
Aura Divina	- 3 x aura	+ aura	- 4 x aura	- 5 x aura
Aura Feérica	+ 1/2 aura	-	+ aura	- aura
Aura Infernal	- aura	-	- 2 x aura	+ aura

Se ven afectadas las siguientes tiradas y puntuaciones por la actividad del aura: Tiradas de lanzamiento de hechizo, Totales de laboratorio, Tiradas de habilidades sobrenaturales y Resistencia Mágica.

Tiempo en Crepúsculo

Puntuación en Deformidad	Tiempo base en Crepúsculo
1	Diámetro (2 min)
2	Dos horas
3	Solar
4	Día (24 horas)
5	Lunar
6	Estación
7	Año
8	Siete años
9	Siete años + d. estrés
10	Crepúsculo Final

TIEMPO EN CREPÚSCULO:

Inteligencia + dado de estrés contra Puntuación de Deformidad + d. estrés

Si tiene éxito en la tirada de Comprender Crepúsculo, resta la Sabiduría Enigmática; si el resultado es positivo reduce en otros tantos pasos el tiempo transcurrido en el Crepúsculo de acuerdo a la tabla de este cuadro.

Totales Importantes

MAGIA FORMULAICA:

Técnica + Forma + Vitalidad + Aura - Carga + dado

MAGIA ESPONTÁNEA NO-FATIGANTE:
(Técnica + Forma + Vitalidad + Aura - Carga) / 5

MAGIA ESPONTÁNEA FATIGANTE:
(Técnica + Forma + Vitalidad + Aura - Carga + dado de estrés) / 2

TIRADA DE CONCENTRACIÓN:

Vitalidad + Concentración + dado de estrés

TIRADA DE APUNTAR:

Percepción + Precisión + dado

Magia Ritual

MAGIA RITUAL:

Técnica + Forma + Vitalidad + Artes Liberales + Filosofía + Aura - Carga + dado de estrés

Se requiere de quince minutos y un peón de vis de cualquier arte que use el ritual por magnitud para poder lanzar el hechizo.

Total - Nivel Hechizo	¿Funciona?	Fatiga
0 o más	Sí	Uno
-1 a -5	Sí	Dos
-5 a -10	Sí	Tres
-11 a -15	No	Cuatro
-16 o más	No	Cinco

Lanzamiento Rápido

VELOCIDAD LANZAMIENTO RÁPIDO:
Rapidez + Precisión + dado de estrés -6 por cada Lanzamiento Rápido adicional al primero

PENALIZACIÓN LANZAMIENTO RÁPIDO:
-10 a la total de Lanzamiento +2 dados de pifia

DETERMINAR FORMA

O EFECTO MÁGICO:
Percepción + Atención contra 15 - magnitud del efecto

Certamen

TOTAL DE INICIATIVA:
Rapidez + Precisión + dado de estrés

TOTAL DE ATAQUE:
Presencia + Técnica/Forma + d. estrés

TOTAL DE DEFENSA:
Percepción + Técnica/Forma + d. estrés

VENTAJA DE ATAQUE:
Total de Ataque - Total de Defensa

TOTAL DE DEBILITAR :
Inteligencia + Penetración + Ventaja de Ataque

TOTAL DE RESISTENCIA:
Vitalidad + Parma Mágica

Total de Debilitar - Total de Resistencia: cada 5 puntos el defensor pierde un nivel de Fatiga.