

Resumen de Magia

Factores

Todos los hechizos poseen tres factores: *Potencia*, *Duración* y *Objetivo*, y a su vez cada factor tiene una o más categorías (mirar más abajo). Todos los hechizos tienen un *Factor Primario* (que depende de su categoría); si no se indica otra cosa en la descripción del hechizo, el *Factor Primario* es *Potencia*. El *Factor Primario* aumenta por cada éxito que se obtenga en la tirada de magia; los otros factores son los básicos según su categoría (mirar más abajo el valor entre paréntesis; la *Potencia* básica es 1) y sólo se pueden aumentar restando dados (hechizos Instantáneos) o aumentando los *éxitos objetivo* (hechizos Extendidos).

Improvisados o receta

Hechizos improvisados: la tirada es Gnosis + Arcanum (+ Modificadores)

Hechizos de receta: la tirada es Atributo + Habilidad + Arcanum (+ Modificadores)

Modificadores habituales:

- (+) 2 dados uso de Alto Idioma en el turno anterior;
- (+) 3 dados de Fuerza de Voluntad;
- (-) éxitos de tirada de Paradoja (si el hechizo es Vulgar o Improbable);
- (-) dados de Potencia/Duración/Objetivo adicionales (pág. 118);
- (-) Defensa o Aguante (si es aplicable).

Aspecto

Coincidente: no hay problema.

Vulgar o Improbable: se tira la reserva de Paradoja (Gnosis entre 2 o fracción + 2 si hay testigos durmientes - 1 si es una Receta - 1 si se usa un foco dedicado + 1 por cada hechizo Vulgar o Improbable por encima del primero en la misma escena - 1 por cada punto de maná gastado para mitigar la Paradoja).

Acción

Hechizos Instantáneos (rápidos)

Como se menciona más arriba.

Hechizos Extendidos (rituales)

Igual que los Hechizos Instantáneos, pero las tiradas se hacen cada cierto tiempo, dada por la Gnosis del Mago (Gnosis 1-2: 3 horas, Gnosis 3-4: 1 hora, Gnosis 5-6: 30 minutos, etc.) hasta que se obtengan los *éxitos objetivo*. Se puede lanzar un hechizo *instantáneo* como si fuera *extendido* (pero no al revés).

Se requiere hacer un sacramento para realizar un hechizo Ritual; si no se hace, -1 a todas las tiradas del *Hechizo Extendido*.

La Potencia/Duración/Objetivo adicionales en lugar de quitar dados como en los *Hechizos Instantáneos*, añade éxitos necesarios a los *éxitos objetivos*.

Categorías de Práctica

- 1 círculo - Conocimiento, Imperativa, Desvelado
- 2 círculos - Mando, Velo, Escudarse
- 3 círculos - Tejido, Enfrentamiento, Perfeccionamiento
- 4 círculos - Patrón, Destejer
- 5 círculos - Creación, Descrear

Categorías de Duración

Finalizado: persisten los efectos naturales del efecto del hechizo.

Concentración: dura mientras el mago se concentre en el hechizo. No puede usar su Defensa. Aplomo + Compostura para mantener la concentración si es necesario. Se puede prolongar como si fuera duración Transitorio.

Transitorio (un turno): Una vez el mago abandona la concentración, dura el hechizo un turno. Un turno extra por cada éxito adicional (pág. 119).

Prolongado (una escena/hora): por un éxito extra 2 horas, por dos extras 12 horas, por tres extras 24 horas, etc.

Prolongación avanzada (una escena/hora): los hechizos Prolongados pueden ser de Prolongación Avanzada si el lanzador tiene un punto o más de Arcanum por encima del valor del Arcanum primario necesario para lanzarlo. Un éxito adicional: 24 horas; dos éxitos: 2 días; tres éxitos: una semana; cuatro éxitos: un mes; cinco éxitos: indefinido.

Categorías de Objetivo

Por defecto: un objetivo. Cada éxito adicional, un objetivo adicional.

Por tamaño: los objetivos son de Tamaño 20 o inferior. Cada éxito aumenta el Tamaño del objetivo en 10 puntos de Tamaño.

Por área de efecto: en lugar de un objetivo, se puede afectar un área de efecto, que es de 1 metro de radio o 5 metros cúbicos. Cada éxito aumenta el área o volumen de efecto el doble del anterior.

Por área de efecto avanzada: igual que área de efecto, pero cada éxito aumenta el área o volumen el cuádruple del anterior.

Maná

Los hechizos tienen el siguiente coste en maná:

- 1 punto si el hechizo atraviesa los sentidos del personaje (se requiere Espacio 2). Nota que una ventana no "atraviesa", sólo extiende los sentidos.
- 1 punto si inflige daño agravado.
- 1 punto si el hechizo es excepcionalmente poderoso si se usa repetidas veces.
- 1 punto si es un hechizo improvisado y la esfera primaria no la gobiernas.

Control de hechizos

No se puede extender la Potencia o el Objetivo de un hechizo ya lanzado, pero si se puede reducir.

Se puede *eximir a un Objetivo cada vez* (una persona, un lugar, un objeto) y lleva una acción normal hacerlo.

Si quieres lanzar un hechizo que *exima a un grupo de personas, cosas u lugares*, necesitas Destino 2.

Si quieres *reducir la Potencia* de un hechizo (sin disiparlo), te lleva una acción.

Si quieres *finalizar* un hechizo te lleva una acción refleja (es decir, no consume tiempo).

Rituales en grupo

Un mago es el líder. Todos los magos deben ser capaces de lanzar el hechizo (pero sólo el líder tiene que tener la receta si es que es una Receta). Todos los ayudantes tiran su reserva de dados. Cada éxito añade un *dato* adicional a la tirada del líder. Si alguno de los ayudantes pifia, todo el Ritual falla.

Cábalas: si el ritual lo hace una cábala cuya temática puede ajustarse al rito, reciben un +1 a todas las reservas de dados (líder y ayudantes).

Hechizos combinados

Se pueden lanzar más de un hechizo en un turno combinándolos. Se pueden lanzar hasta dos con Gnosis 3, hasta tres con Gnosis 6 y hasta cuatro con Gnosis 9. Se requiere un punto más de cada Arcanum primario de cada hechizo de lo que normalmente sería necesario.

Se tira la reserva de dados menor de cualquiera de los hechizos y esta tirada tiene una penalización de -2 para dos hechizos, -4 para tres y -6 para cuatro.

Arcana

A continuación se muestran las descripciones de las Prácticas de las Arcana a cada nivel.

1 círculo – Iniciado

Con 1 círculo, un iniciado en un Arcanum puede:

- Obtener conocimiento místico y entendimiento de un fenómeno dentro de la esfera de influencia del Arcanum. Los atlantes llamaban a ésto la *Práctica del Conocimiento*.
- Manipulación elemental de fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum, suficiente para activarlo y/o transmitir direcciones. Los atlantes llamaban a ésto la *Práctica Imperativa*.
- Ganar percepciones sensoriales dentro de un fenómeno dentro de la esfera de influencia del Arcanum. Los atlantes llamaban a ésto la *Práctica del Desvelado*.

2 círculos – Aprendiz

Con 2 círculos, un aprendiz en un Arcanum puede:

- Forzar el control y guía sobre fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum. Los atlantes llamaban a esto la *Práctica de Mando*.
- Encubrir, camuflar y ocultar fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum. Los atlantes llamaban a esto la *Práctica del Velo*.
- Proteger un objetivo contra ataques, normalmente por el suministro de puntos de armadura. Los atlantes llamaban a ésto la *Práctica de Escudarse*.

Adicionalmente, él puede llevar a cabo aplicaciones de nivel avanzado de las prácticas de primer círculo.

3 círculos – Discípulo

Con 3 círculos, un discípulo en un Arcanum puede:

- Alterar las capacidades o funciones de fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum. Los atlantes llamaban a esto la *Práctica del Tejido*.
- Dañar a un objetivo. Los atlantes llamaban a ésto la *Práctica del Enfrentamiento*.
- Endurecer, reforzar o mejorar fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum. Los atlantes llamaban a ésto la *Práctica del Perfeccionamiento*.

Adicionalmente, él puede llevar a cabo aplicaciones de nivel avanzado de las prácticas de primer y segundo círculo.

4 círculos – Adepto

Con 4 círculos, un adepto en un Arcanum puede:

- Transformar fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum en otros fenómenos relacionados o formas, o sustituir sus capacidades o funciones en otras diferentes. Los atlantes llamaban a ésto la *Práctica del Patrón*.
- Dañar significativamente un objetivo, degradando sus capacidades o transformándolo negativamente. Los atlantes llamaban a ésto la *Práctica de Destejer*.

Adicionalmente, él puede llevar a cabo aplicaciones de nivel avanzado de las prácticas de primer, segundo y tercer círculo.

5 círculos – Maestro

Con 5 círculos, un maestro en un Arcanum puede:

- Crear fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum de la nada. Los atlantes llamaban a ésto la *Práctica de Creación*.
- Destruir o mutilar un objetivo. Los atlantes llamaban a ésto la *Práctica del Descrear*.

Adicionalmente, él puede llevar a cabo aplicaciones de nivel avanzado de las prácticas de primer, segundo, tercer y cuarto círculo. El entendimiento superior está reservado sólo a los archimagos.