

Caballeros de Fortuna

Juego de Rol

LIBRO DE MAGIA

Para jugar a *Caballeros de fortuna* es necesario el libro de reglas, disponible en <http://guimi.net>.



Versión 0.5.2 - Junio 2006
Copyright (c) 2005-2006 Güimi
<http://guimi.net>

Está permitido copiar, distribuir y/o modificar los documentos bajo los términos de la GNU Free Documentation License, Version 1.2

Para obtener una copia de la licencia "GNU Free Documentation License" visite <http://www.fsf.org/licenses/fdl.txt>.

Corto Maltés es un personaje de Hugo Pratt.



EL KARMA FLUYE POR TU CUERPO

La magia depende del karma, la energía mágica que fluye en cada persona de modo distinto. Para aprender magia, un personaje debe aprender cómo fluye su karma.

El nivel de magia indica el conocimiento y control que el personaje tiene de su energía mágica. Solo los iluminados, grandes magos con el máximo nivel de magia, conocen realmente su karma.

Los puntos de karma determinan la cantidad de energía mágica que tiene un personaje.

La habilidad 'Magia' es la práctica que el personaje tiene realizando ejercicios mágicos.

Así el nivel de magia determina la complejidad de los ejercicios mágicos que un personaje puede realizar, los puntos de karma determinan la cantidad de ejercicios mágicos que puede realizar y la habilidad 'Magia' determina lo bien o mal que el personaje realiza los ejercicios.

Para enseñar ejercicios mágicos, el maestro debe comprender en parte como fluye el karma de su aprendiz, por lo que es realmente complejo enseñar ejercicios mágicos.

APRENDER MAGIA

Se puede aprender magia de un maestro, que no es más que otro mago dispuesto a enseñar, o de algunos libros, siendo más fácil aprender con un maestro.

Excepcionalmente, si un mago (un personaje que ya conoce algún ejercicio mágico) ve realizar un hechizo de nivel 1, obteniendo 2 éxitos a dif. +1 en una tirada de CON + Magia y gastando 4 puntos de karma, puede apuntárselo para más adelante aprenderlo sin necesidad de maestro o libro, aunque requerirá el doble de tiempo.

Un maestro puede enseñar a un máximo de 4 alumnos a la vez, siempre que les enseñe a todos el mismo ejercicio. Un alumno no puede atender las enseñanzas de dos maestros a la vez.

Siendo X el nivel del ejercicio mágico, Y el nivel mágico del aprendiz y Z el nivel mágico del maestro;
- X debe ser menor o igual que Y y menor o igual que Z-(número de alumnos+1).

El tiempo base para aprender el ejercicio es $(X*6) + (\text{número de alumnos})$ semanas.

El maestro, si lo hay, hace una tirada de Poder + Magia + (Z - X).

Los aprendices hacen una tirada de Conocimientos + Magia + (Y - X).

El tiempo que se tarda en aprender el ejercicio es el tiempo base menos la suma de:

- los éxitos del maestro.

- los éxitos del alumno menos avanzado (el que ha obtenido menos éxitos).

Independientemente de las tiradas se tarda al menos una semana.

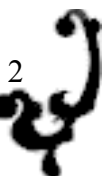
Si uno de los aprendices o el maestro obtienen un fracaso en su tirada, agotarán el tiempo base sin que el aprendiz o los aprendices lleguen(n) a aprender el ejercicio mágico.

Si un personaje obtiene una pifia de 3 a 8 no podrá aprender / enseñar ese ejercicio mágico en 6 meses. Si la pifia es de 1 a 2 no podrá aprender / enseñar ningún ejercicio mágico en 6 meses. Si la pifia es de menos de uno, no podrá aprender / enseñar ningún ejercicio mágico durante un año y además tendrá +1 en la dificultad de todas las tiradas de magia en ese periodo.

Durante el periodo de aprendizaje, deben dedicarse al enseñamiento del ejercicio mágico unas 6 horas al día el aprendiz y 4 horas al día el maestro, a una media de 6 días semanales. Además cada día deberán descansar adecuadamente.

Los aprendices gastan $X*5$ puntos de experiencia.

El maestro gana 3 puntos de experiencia por cada alumno que aprenda el hechizo.





Un personaje puede mejorar el nivel de sus hechizos de nivel variable sin necesidad de maestro o libro, gastando los correspondientes puntos de experiencia y respetando el límite del nivel de magia. Es decir, si un personaje de nivel Y conoce un ejercicio de nivel variable a nivel X, siendo $Y > X$, puede aprender a utilizar ese ejercicio a nivel $X+1$ gastando $(X+1) * 5$ puntos de experiencia.

Pedro tiene nivel de magia 2 y conoce el hechizo de curación a nivel 1.

*Gastando 10 (2*5) puntos de experiencia puede aprender por sí mismo, en una semana de dedicación, a utilizar el hechizo de curación a nivel 2.*

REALIZANDO EJERCICIOS MÁGICOS

En principio todo ejercicio mágico se realiza con ciertos movimientos y ciertas palabras. Por tanto un mago atado o amordazado es difícil que practique magia, aunque no imposible. Por ejemplo para dominar a alguien el movimiento que se realiza es solo de ojos, pero debes hablar al objetivo. Así un personaje atado, pero con los ojos y la boca libres puede intentar dominar a alguien. Sin embargo si el otro es sordo o el mago tiene la boca amordazada solo podrá dominarle si tiene telepatía.

Siempre que un hechizo indique que el mago debe ver al objetivo, bastará que el mago vea su cabeza, ya sea directamente, reflejada, con un catalejo, utilizando espejos visionarios (contará la distancia a que se está del espejo)... pero debe ver su cabeza real. No sirve verla en fotos o pinturas, ni sirve ver el pie.

Aunque algunos hechizos requieren únicamente una tirada de habilidad (CON+Magia), la mayor parte de los hechizos son enfrentamientos y, como tales, provocan cuatro tiradas:

1.- Tirada de ataque o realización

Cada éxito por encima de uno suma un dado en la tirada de daño.

CON + Magia. La dificultad tiene una bonificación de $-(\text{nivel de magia} - \text{nivel ejercicio})$

2.- [Opcional] Tirada de defensa o anulación

Cada éxito contrarresta un éxito de la tirada de ataque.

En enfrentamientos mágicos, no obtener ningún éxito en esta tirada implica no darse cuenta de que 'ocurre algo raro'.

CON + Magia. La dificultad tiene una bonificación de $-(\text{nivel de magia} - \text{nivel ejercicio})$

En los hechizos marcados con (*) el objetivo no es consciente de lo que ocurre, por lo que la tirada de defensa es únicamente POD.

->Si la tirada de ataque obtiene más éxitos que la de defensa se realizan las siguientes tiradas y siempre se obtiene al menos un éxito:

3.- Tirada de daño o efecto. (Sumando el posible sobrante de la tirada anterior)

POD

4.- [Automático] Tirada de absorción del daño o efecto.

POD





OBJETOS MÁGICOS

Un objeto mágico de nivel variable puede utilizarse como si tuviese un nivel menor del que tiene. Un personaje no puede utilizar un amuleto por encima de su nivel de magia.

Un personaje con Nivel de Magia 3 que posea un amuleto condensador de poder de nivel 4 podrá utilizarlo a voluntad como si fuese de nivel 1, 2 o 3.

- **Amuleto condensador de poder.** Nivel X.

Libera todo el karma acumulado. Se puede acumular hasta $X*10$ p.k.

Cuesta 3 p.k. almacenar 2 p.k. en el amuleto. Llenar un amuleto cuesta una hora.

Si utiliza la reserva de p.k. del amuleto un personaje distinto al que lo acumuló, solo le aprovechará la mitad.

- **Amuleto de la suerte.** Nivel X.

Elimina X niveles de 'mal de ojo'.

Si no queda mal de ojo, da X reservas de 6 puntos de mejora de tirada al día (no acumulables). Las reservas se consumen completas para una tirada.

Consumo 2 p.k. por cada nivel utilizado.

- **Amuleto de meditación.** Nivel X.

Aumenta en X niveles el ejercicio de meditación. El personaje debe saber meditar.

Consumo 2 p.k. extras cada vez que se empieza a meditar.

- **Amuleto de protección.** Nivel X.

Cada vez que el personaje sufre daño, si utiliza el amuleto se descuenta X puntos de vida menos a cambio de $X*1'5$ p.k. (redondeando siempre hacia arriba).

- **Amuleto de salud.** Nivel X.

El personaje recupera $RES+(X+2)d4$ puntos de vida a la semana. Durante el periodo en que se utilice, el amuleto consume 4 p.k. al día. El personaje debe llevar el amuleto al menos un semana seguida consigo para que haga efecto.

- **Brújula mágica** (equivale a zahorí de nivel 3). Nivel 3.

- **Espejo visionario.** Nivel 2.

Un espejo mágico del que se corta un trozo. Cuando el mago activa el espejo, todo el que mira uno de los trozos, ve lo que refleja el otro.

Consumo cada 5 minutos o fracción, 2 p.k. del mago y 2 p.k. de cada personaje que mire, aunque no lo desee.

- **Ojo de la verdad.** Nivel 2.

Al usar el ojo de la verdad éste ilumina al objetivo poderosamente, deslumbrándole, pero sin cegarle.

El ojo de la verdad cambia de color según el nivel de verdad y la tirada del mago.

Cuesta 5 p.k. por cada objetivo.

- **Armas encantadas**

Cada una es distinta pero todas consumen p.k. Algunas quitan p.k. al objetivo, otras hacen el doble de daño, otras tienen efectos similares a venenos...

- **Armaduras mágicas**

Cada una es distinta pero todas consumen p.k. Ropajes mágicos que dan puntos de armadura o protegen contra determinado tipo de daños..





HECHIZOS MAGICOS

Solo por intentar realizar un ejercicio mágico ya se gastan los p.k. necesarios.

Como norma general el mago siempre debe susurrar el hechizo.

- **Mal de ojo.** Nivel X.

Cuando un personaje tiene mal de ojo, el jugador, en cada tirada que realiza, lanza Xd10. Por cada 1 que obtenga en esta nueva tirada resta 1 punto a cada dado de la tirada original (a nivel 1 no cuenta para las pifias, a partir de nivel 2 sí).

- **Absorción de poder.** Nivel 2.

El mago obtiene la mitad de los puntos de karma que quita a su objetivo. El mago debe ver al objetivo, no puede absorber p.k. más allá de su límite ni quitar p.k. al objetivo si es capaz de absorberlos. El objetivo pierde $((\text{número de éxitos}) * 4) + 2$ p.k.

- **Ajar miembro.** Nivel 2.

Cuesta 7 p.k. El mago debe ver al objetivo.

Los éxitos determinan la duración del hechizo:

1 - 3 turnos; 2 - 1 escena; 3 - 8 horas; 4 - 1 día; 5 - 3 días; 6 - 1 semana

- **Calmar animales.** Nivel 1.

Cuesta de 1 a 3 p.k. por animal, según su tamaño y nerviosismo.

El número de éxitos en la tirada determina cuanto se calman.

Los ojos brillan y debe hacer gestos con la mano en plan Cocodrilo Dundee.

- **Cambiar a forma de animal.** Nivel 4.

Cada forma animal requiere un hechizo totalmente distinto que debe aprenderse independientemente.

Algunas de las formas posibles son un tigre, un oso, un murciélago...

El mago puede volver a su forma original antes de que acabe el tiempo máximo en cualquier momento (incluso antes de terminar de transformarse).

El mago debe conocer previamente lo suficiente sobre el animal para aprender el hechizo (forma, tamaño, costumbres, comportamiento). Se entiende por suficiente el tipo de conocimiento que se tiene cuando se ha convivido con un animal durante semanas (menos si se estudia intencionadamente).

Cuesta 10 p.k. y tres turnos realizar el cambio inicial. Cuesta un turno volver a la forma original.

Durante las transformaciones el personaje no puede realizar ninguna acción.

Si un mago conoce dos hechizos de forma animal, puede pasar de una forma a otra directamente utilizando también tres turnos y gastando 12 p.k.

Los éxitos determinan la duración máxima del hechizo:

1 - 3 turnos (usará 3 turnos para transformarse, durante 3 turnos tendrá forma animal y durante el siguiente turno volverá a su forma original); 2 - 1 escena; 3 - 8 horas; 4 - 1 día; 5 - 3 días; 6 - 1 semana

- **Controlar lluvia.** Nivel 3.

Sirve tanto para crear lluvia como para pararla. El cambio tarda 2 minutos en producirse y tras pasar el efecto el tiempo volverá a estar como antes del hechizo.

Cada éxito sirve para cambiar una vez de estado en la siguiente escala:

Totalmente despejado; Nubes esporádicas; Nublado; Encapotado o Lluvia fina; Encapotado con lluvia fina; Lluvia gruesa; Tormenta; Tormenta eléctrica o Granizo

El resto de éxitos determinan la duración del efecto:

0 - 5 min.; 1 - 15 min.; 2 - 40 min.; 3 - 3 horas; 4 - 12 horas; 5 - 2 días

Un nuevo hechizo exitoso de controlar lluvia parte del estado en que se encuentra el tiempo y da por terminado el efecto del anterior. Cuando acabe el efecto encadenado el clima volverá a su situación inicial.

Cuesta 6 p.k. + 2 p.k. por nivel cambiado.



- **Curación.** Nivel X.

El mago debe tratar al objetivo, que recupera (X+2)d4 puntos de vida.

Cuesta 6 p.k. al mago y 1 p.k. por punto de vida recuperado al objetivo. No se pueden recuperar más puntos de vida que p.k. restan al objetivo.

- **Dominar animales.** Nivel 3.

Cuesta 8 p.k. El mago no susurra, sino que da órdenes sencillas al objetivo: siéntate, llévame, trae aquello, da una voltereta. No sirve: calcula la raíz cuadrada de 36, haz una paella.

El objetivo debe ver y oír al mago y, en principio, no actuará contra su vida.

Los ojos del mago brillan y debe hacer gestos con la mano en plan Cocodrilo Dundee.

- **Dominar personas.** Nivel 3.

Cuesta 12 p.k. El mago no susurra, sino que da órdenes sencillas al objetivo: quita, déjame pasar, siéntate, bebe. El objetivo debe ver y oír al mago y, en principio, no actuará contra su vida o principios más firmes.

Los ojos del mago brillan y giran formando espirales de colores.

- **Dormir.** Nivel 2.

Cuesta 7 p.k. para animales y 10 p.k. para personas.

El objetivo y el mago deben verse.

Los ojos del mago brillan y se vuelven completamente negros.

- (*)**Echar mal de ojo de nivel X.** Nivel X+1.

Cuesta X*12 p.k. El número de éxitos determina la duración del mal de ojo:

1 - un día; 2 - 4 días; 3 - 3 semanas; 4 - dos meses; 5 - un año; 6 - 5 años; 7 - de por vida

El mago realiza un rito de media hora que requiere un poco de tejido de la víctima (un mechón de pelo, un par de uñas, un trocito de carne, un dedal de sangre...).

Si es interrumpido debe comenzar otra vez con nuevo tejido.

- **Iluminar.** Nivel 1 o 2.

Cuesta 1 punto de karma por minuto.

En el extremo de uno de los dedos del mago aparece una especie de llama color blanco brillante con tonos azulados. La llama solo da luz. Se puede realizar varias veces (una por dedo -incluso de los pies-) para obtener mayor iluminación.

A nivel 2 se puede utilizar bajo el agua, con lo que cada dedo parece una linterna tipo LED azul, o el cebo de un pez de luz (el que se quiere comer al padre de Nemo ;)

- **Lanzar hechizos sin hablar.** Nivel 2.

El mago realiza un ejercicio mágico sin necesidad de hablar gastando 5 p.k. adicionales.

No se puede utilizar para ejercicios en que el habla sea básica, como dominar sin telepatía.

- **Lanzar hechizos sin moverse.** Nivel 2.

El mago realiza un ejercicio mágico sin necesidad de moverse gastando 5 p.k. adicionales.

No se puede utilizar para ejercicios en que el movimiento sea básico, como zahorí, ni para sustituir una mirada mágica si se tienen los ojos vendados.

- **Manos Ruthor.** Nivel 2.

Crearlas cuesta 25 p.k. y 10 puntos de daño. Las mutilaciones regeneran en los 3 primeros días, y solo en los 3 primeros días, si se gasta 5 p.k. al día.

El mago debe gastar 5 p.k. al día para mantener cada mano viva.

- **Máscara de las mil caras.** Nivel 2.

Cuesta 5 p.k. realizar el cambio y 1 p.k. cada dos minutos mantenerlo. Según éxitos:

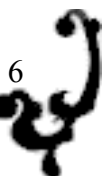
1 - pequeños cambios, como si fuese un hermano de sí mismo o alguien que se parece bastante.

A plena luz del día, los cambios son más claros que de noche o en un vistazo fugaz.

2 - cambios claros, mantendrá una semejanza al PJ pero la diferencia es clara

3 - cara totalmente distinta, incluso otra raza

4 - incluso cambio de sexo indiscutible (cualquiera sin necesidad de magia puede más o menos parecer del otro sexo con un poco de maquillaje, aquí cambian hasta los genitales).





- **Meditación.** Nivel X.

Cada hora de meditación el personaje recupera X puntos extra de karma y no existe limitación en los puntos de karma que se pueden recuperar en un solo día (siempre que no se sobrepase el máximo).

A mayor nivel de meditación, más profunda es, dificultando la percepción de lo que pasa alrededor, si bien a niveles altos se puede meditar en alerta.

La meditación en alerta es con los ojos semiabiertos y el personaje puede hacer tiradas de percepción a dificultad +1 para enterarse de lo que ocurre a su alrededor.

Cada vez que el personaje comienza a meditar (incluyendo interrupciones) gasta 2 p.k.

Nivel 1 - equivalente a sueño ligero

Nivel 2 - equivalente a sueño profundo

Nivel 3 - equivalente a sueño muy profundo

El personaje puede meditar en alerta, recuperando 1 p.k. extra en vez de 3.

Nivel 4 - equivalente a sueño ininterrumpible y al meditar se levita a 10 cm. del suelo.

El personaje puede meditar en alerta, sin levitar, recuperando 2 p.k. extra en vez de 4.

Nivel 5 - Meditación en alerta y levitando. Recupera únicamente 3 p.k. extra por hora.

- **Proyección psíquica.** Nivel X.

El mago crea una imagen suya en otra parte, quedando su cuerpo en letargo.

Nivel 3 - la proyección llega a 100 m. Consume cada 5 min. o fracción, 4 p.k.

Nivel 4 - la proyección llega a 5 k.m. Consume cada 5 min. o fracción, 8 p.k.

Nivel 5 - la proyección llega a 300 k.m. Cada 5 min. o fracción, 10 p.k.

Según los éxitos:

1 - la imagen y el sonido no serán claros

2 - la imagen y sonido serán claros

3 - además el mago puede ver y oír a través de su imagen, pero no claramente

4 - el mago ve y oye claramente a través de su imagen

5 - el mago puede modificar ligeramente su imagen: hacerla más grande, más vistosa

- **Purificación de la carne.** Nivel 2.

Limpia venenos, drogas o alcohol. En el caso de venenos los éxitos se enfrentan a la potencia del veneno.

El mago hace una imposición de manos y susurra el conjuro.

- **Rayos Sith.** Nivel X.

El mago levanta las manos hacia el objetivo y rayos como los del emperador en "El retorno del Jedi" causan daño al objetivo. El objetivo pierde además tantos p.k. como puntos de daño recibe.

- Nivel 1 - El daño se cuenta como los ataques de aturdir / noquear. Cuesta 4 p.k.

- Nivel 2 - Hace tanto daño como éxitos + 1. Cuesta 4 p.k.

- Nivel 3 - Hace tanto daño como éxitos * 2. Cuesta 5 p.k.

- Nivel 4 - Hace tanto daño como éxitos * 3. Cuesta 6 p.k.

- Nivel 5 - Hace tanto daño como éxitos * 4. Cuesta 7 p.k.

- **Regenerar miembro amputado.**

Nivel 5 - Incluye ojos, orejas, manos, pies, dedos y nariz.

Nivel 6 - Incluye brazos, piernas y genitales.

No se pueden regenerar dos miembros a la vez.

Solo se pueden regenerar miembros que hayan sido amputados en los últimos 7 días, nunca miembros podridos, enfermos o amputados hace más de 7 días.

Es un proceso muy muy doloroso para el paciente.

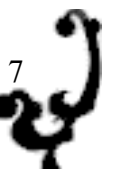
La duración del tratamiento depende de los éxitos:

1 - 4 semanas; 2 - 3 semanas; 3 - 2 semanas; 4 - 1 semana;

Si el mago obtiene más éxitos consigue reducir un poco el dolor, pero el tiempo mínimo es una semana.

Cuesta al día 15 p.k. del mago y otros 20 p.k. del paciente. El gasto de karma y el dolor dejan al paciente exhausto y sin poder hacer nada.

Si se interrumpe el proceso deberá empezar de nuevo y con las mismas condiciones.





- **Sentidos agudizados.** Nivel X.

Cuesta 5 p.k. Cada éxito aporta hasta 15 min. Se puede anular en cualquier momento.

Al mago le brillan los ojos y las orejas se alargan como si fuese un elfo.

Las tiradas de percepción del personaje tienen dificultad -X.

- **Telekinesis.** Nivel X.

Permite mover despacio un peso, o mover deprisa el peso del nivel anterior, o mover muy deprisa -lanzar- el peso de dos niveles menos. Cuesta nivel+3 p.k. por minuto.

Al levitar el mago puede desplazarse horizontalmente pero muy despacio.

Nivel 1 - 1/2 kg; 2 - 10 kg; 3 - 100kg + levitar; 4 - 250 kg + volar despacio (a velocidad de paseo); 5 - 500 kg + volar deprisa (a velocidad de correr).

- **Telepatía animal** (entras en la mente del animal y ves todo lo que recuerda). Nivel 2.

El animal debe estar calmado. Cuesta 8 p.k. y se tarda de dos a cinco minutos, normalmente. Si el mago es interrumpido debe volver a empezar. El número de éxitos determina la claridad de lo que se ve.

Los ojos brillan y debe hacer gestos con la mano en plan Cocodrilo Dundee.

- (*)**Telepatía humana.** Nivel 2.

Hablar mentalmente a otro. Para que el otro responda igual debe tener también telepatía.

Consume cada 5 minutos o fracción, 5 p.k. del mago. El mago debe ver al objetivo.

El número de éxitos determina la distancia a que puede estar el objetivo:

1 - al alcance de la mano; 2 - 5 metros; 3 - 12 m. ; 4 - 40 m.; 5 - 100 m.; 6 - indefinido

- **Titiritero.** Nivel 3.

El titiritero puede mover cualquier cuerpo muerto que vea como una marioneta. En ningún caso podrá hacerlo volar o levitar (con este hechizo). Cuesta 7 p.k. el primer minuto y después 5 p.k. por minuto. Con menos de 4 éxitos el titiritero debe estar concentrado en el hechizo. A partir de 4 éxitos, después del primer turno el titiritero podrá hacer más cosas, pero manteniendo siempre una ligera atención en la marioneta.

El número de éxitos determina lo bien que se maneja la marioneta.

La dificultad varía con el peso del cuerpo:

< 5 Kg. dif. -2; < 50 Kg. dif -1; < 100 Kg. dif +0; <150 kg. dif. +1; <250 Kg. dif. +2

- **Zahorí.** Nivel X.

Indica dónde hay, si existen, materiales y objetos en un determinado radio.

Nivel 1 - Elementos básicos (tierra, agua, fuego, aire)

Nivel 2 - Elementos vivos y elementos básicos concretos (animales y vegetales; agua dulce, minerales, arcilla...)

Nivel 3 - Elementos vivos concretos (un caballo, una persona, un almendro...)

Nivel 4 - Seres vivos concretos (mi caballo, Juan...)

El zahorí necesita una herramienta de madera con forma de Y de entre 20 y 40 cm. de largo. La herramienta no necesita nada especial aparte de lo dicho. Debe sujetarla por los dos extremos mientras repite el nombre de lo que busca (p.e. agua, mi caballo, plantas) y la punta le va guiando. Gasta 10 p.k. cada 1/2 hora.

En caso de no disponer de dicha herramienta, puede utilizar cualquier otra herramienta alargada de la medida establecida (dificultad +2), aunque no sea de madera (dif +1).

P.e.: una Y de metal (dif.+1), una cuchara de madera (dif. +2), un puñal (dif. +3).

El ejercicio guiará al mago al lugar más cercano en que se encuentre lo buscado. En caso de similar distancia, le guiará al más abundante.

1 - 5 m.; 2 - 20 m.; 3 - 100 m.; 4 - 400m.; 5 - 1 km.; 6 - 5 km.; 7 - 10km.

El proceso es lento, porque si un zahorí busca agua en un radio de 20 m. y no la encuentra, suele pasearse por el contorno intentando pasar cerca de una fuente de agua que pueda detectar.



Notas para ampliar el libro

HECHIZOS

Aterrar

Fascinar

Mover sombras (para distraer o tapar)

Amnesia (olvidar pequeñas cosas; p.e. no sirve para "he matado a tu hija delante tuyo")

Capa de sombras

Presencia invisible

Leer el pasado

Invocar Demonio

Atar Demonio

Realizar circulo de contención (nivel $X > 3$)

-> Se recomienda hacer la tirada de esta magia de modo ciego (que los jugadores no sepan si han pasado la tirada ni por cuanto)

PONIENDO MAGIA PODEROSA EN MANOS POCO PODEROSAS

Pueden existir objetos mágicos que ayuden a realizar variantes de hechizos a niveles inferiores.

P.e.: un libro mágico puede tener una variante de invocación de demonio que necesite la presencia de dicho libro y que sea de nivel 1.

Sin embargo ese mismo hechizo sin ese libro mágico en concreto no sirve para nada.

Es una manera de poner magia poderosa en manos de los jugadores de modo más o menos controlado.

