



BOSTER

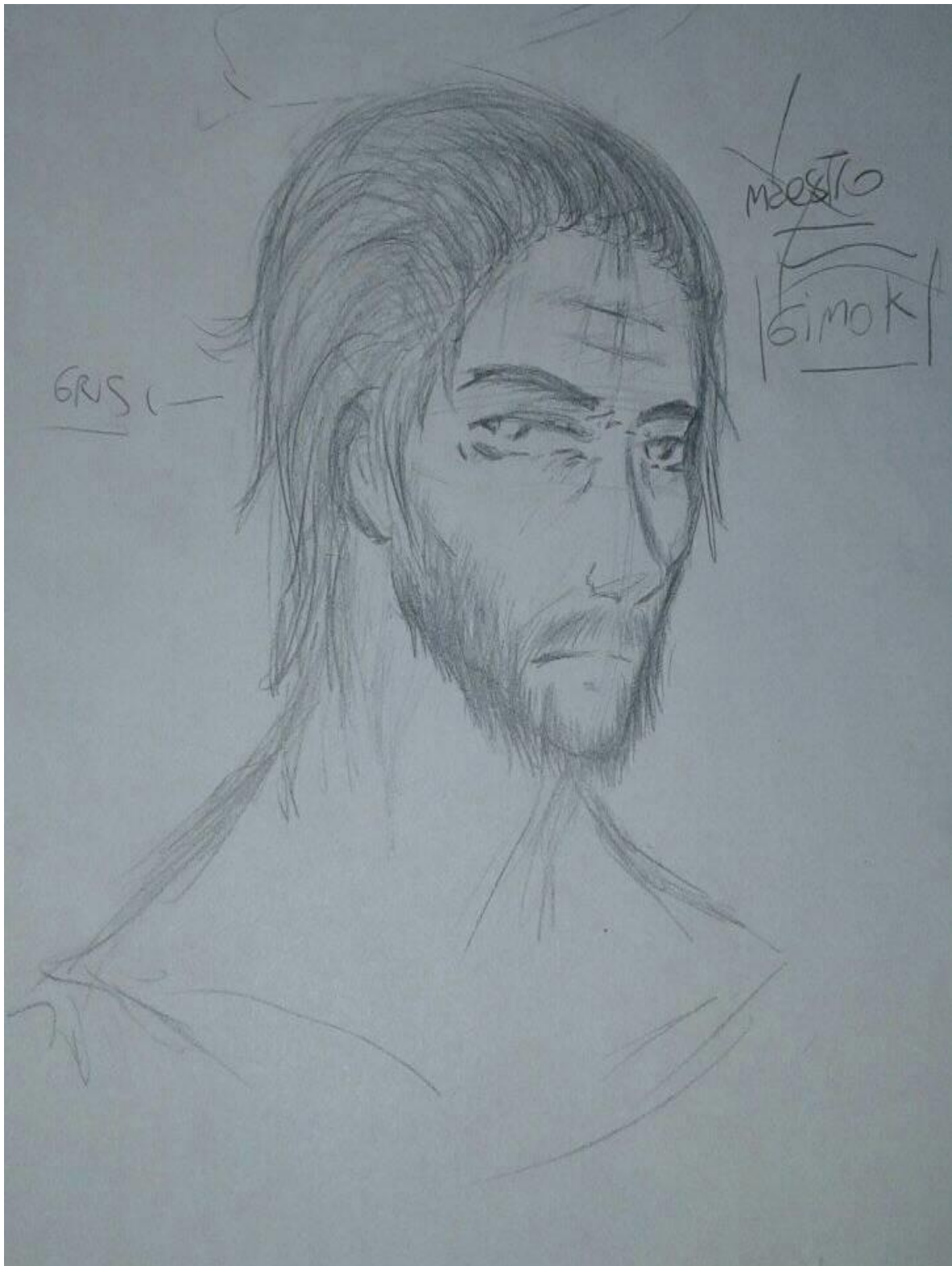
Manual de Rol



12 DE SEPTIEMBRE DEL 2015- 7 DE JUNIO DEL 2020

TALLER DE ROL- BOSTER
Tkdagustinn@live.com.ar

Boster



INDICE

<u>títulos</u>	<u>Sub-títulos</u>	<u>Página/s</u>	<u>estado</u>
<u>Introducción</u>		4-5	
<u>El mundo de boster</u>	Mapa	6	
	Refort	6-7	
	Tonitrua	8-9	
	Truelt	9-10	
	Quetso	10-11	
	Akus	11-12	
	Eslis	12-13	
Linea cronológica de los acontecimientos más importantes		14-16	
Como crear personaje		16-18	
Calcular los puntos, dificultades, pifias y éxitos		18	
Mov básicos de combate		19-21	
curación		21-22	
Vestuario, quipo, blindaje, listado de armas, pociones		22-32	
Mago y diferentes características		32-33	
Libro elemental		33-36	
Las clases y diferentes estilos		36- 44	
Dif. para aprender otras ramas elementales		45-46	
Desventajas y ventajas de las magias elementales		46-47	
Clasificación de magos		48- 50	

Tabla de aprendizaje		50-51	
Sistema monetario		51- 53	
experiencia		53	
Libro elemental	fuego	54-73	
	hielo	74- 90	
	planta	91-109	
	tierra	110- 127	
	aire	128- 144	
	electricidad	145- 163	
	agua	164- 180	
	Magias combinadas	180- 183	
Habilidades secundarias		184- 217	
Habilidades innatas		217- 228	
Sección de Master		229- 232	

Introducción:

Este manual se maneja con la misma mecánica que Sword And Sorcery y Ciber Punk. El único cambio con casi totalidad, es el sistema de magia el cual se explicará luego, mostrando cada diferencia y habilidades a la cual se puede acudir. por supuesto la historia también extremadamente diferente a la de este mundo, inventada por Agustín Haedo.

Estamos en un mundo donde el 80 % de la humanidad son magos, y un 20 % son humanos. La ciencia no ha avanzado de la misma manera que en nuestro universo, por el simple motivo de que la magia existe y facilita mucho los diferentes trabajos que se ponen en el medio de los personajes. Un ejemplo básico es la tala de un árbol. En nuestro universo para nuestra facilidad se inventó la motosierra, en cambio en este mundo, se puede conseguir madera de otras maneras.

El mundo está dividido en 6 continentes con diferentes reinos, costumbre y mandatos. Los poderes constitucionales están constituidos por un rey (representante del pueblo), un mayor (representante de la milicia), un juez (representante de la justicia).

Es bastante fácil reconocer a un mago, por empezar ellos tienen una gestación de 12 meses para nacer, mientras que el humano promedio nace en nueve. Otra característica es que nacen con diferentes colores de pelo, mayormente relacionado con su magia elemental. Por último, tiene otras características propias, pero eso solo lo notaría un experto en el tema, por ejemplo, intensidad color de ojos, las orejas, las manos.

La lucha por el territorio es constante, muchas guerras civiles e incluso mundiales. Las alianzas son muy débiles y la confianza es muy escasa, pero esto puede cambiar a medida que la historia avanza, por ejemplo, la guerra de Eslis contra Tonitrua.

¿Quién o qué son los full? Son aquellos a quien cualquier persona en este mundo teme. Es lo más poderoso de este mundo conocido hasta el momento, odiados y temidos.

¿Por qué son odiados? Ser un full no significa ser malo. Ellos solo tienen un objetivo y si te interpones en ello, simplemente querrán que dejes de molestar, la solución más fácil es la erradicación de su objetivo.

Pero no todo es oscuro en este mundo, hay héroes que lo hicieron claro, incluso brillante. Tú puedes ser uno de ellos, solo imagínate en el comienzo de tu historia luchando solo por sobrevivir, con tus habilidades y diferentes capacidades, enfrentándote a muchas criaturas y magos bañados en pura magia. Piensa en la gente a la que salvaras, a las familias que ayudarás y a los reyes que beneficiaras. Puedes convertirte en un rey, mayor o juez, o sino simplemente ser el más poderosos de todos, mejor aún, ser un full, las posibilidades son infinitas, está en vos y tu suerte, en lograrlos.

Este mundo es muy parecido a lo que sería época medieval del nuestro, con la diferencia de que la electricidad y algunos otros objetos si existen, como ya mencioné la tecnología no ha avanzado lo suficiente, eso no significa que no este, la educación primaria es normal y la secundaria ya es opcional, las universidades son muy cara de costear, es por esto que mayormente solo los magos o humanos con apellidos reconocidos son los únicos capaces de estudiar.

Todos son nombrados y reconocidos por sus apellidos, solo hay excepciones de personas muy reconocidas las cuales se nombran por sus nombres o el apodo que se hayan ganado. Para distinguir el nivel de cada mago se hace un examen de habilidades, la cual es cada 6 meses, estos están clasificados en D, C, B, A, S. sin importar si son “buenos” o “malos”

El mundo de BOSTER (próximamente completo)



El mundo está dividido en 7 reinos principales

1. **Refort** (reino de planta): esta está dividido en dos diferentes selvas: **Selva tropical** esta al norte del continente, La temperatura puede variar a lo largo del año entre los 21 y los 30 °C, pero el promedio mensual suele ser mayor de 18 °C.
Selva templada esta al sur del continente, En promedio, las temperaturas de las selvas templadas están entre los 10 y los 21 °C, y las precipitaciones oscilan entre los 150 y 500 centímetros al año.
Trabajo: a lo que se dedican mayor tiempo es a la tala, a la carpintería, a la caza y a la medicina.
La gente: en el norte suelen ser reservados, son supersticiosos y tenebrosos, el clima no ayuda mucho, suele haber mucha neblina y lluvias realmente fuertes. En cambio, en el sur son muy alegres, se la pasan bromeando y contando historias con música de fondo.

Torneo de planta: los torneos son un significado de paz entre reinos en todo el mundo. Los premios serán colocados por el master:

- ETAPA 1 (128 participantes): hay que luchar en un bosque tropical rodeado de plantas venenosas, el jugador debe tirar constantemente advertir para no chocar con alguna de ellas y botánica para identificar otras. Las plantas que pueden aparecer son:
Alucinógenos: Con uno verán movimientos que no existe, a la segunda vera gente, y a la tercera, sucesos inexistentes.
Paralizadoras: Al primer rose tendrá un -1 a cualquier acción, al segundo rose tendrá un -2 a cualquier acción, al tercero quedara paralizado.
Venenoosa: Al primer rose del personaje con la planta, perderá 2pts de vida, al segundo rose perderá 4pts de vida, con el tercer rose empezará a perder por turno 4pts de vida.
- ETAPA 2: (64 participantes): los participantes deben luchar en un bosque templado. Por cada combate (8 en total) se forman 4 grupos de dos, donde solo saldrán dos victoriosos. los personajes lucharan con animales sueltos (los animales están entrenados para atacar y desmayar, no matar).
- ETAPA 3 (16 participantes): estas peleas serán de 1 vs 1, desde semifinales hasta la final. El lugar será en un claro.

2. **Ignis** (reino de fuego): Está dividida en dos diferentes desiertos: al noroeste está el **desierto semiárido** temperaturas de 21 a 27 °C; no suelen ser mayores de 38 °C. En las noches disminuye a unos 10 °C.

Desierto Caliente y seco En verano, el ambiente se torna aún más caliente. Las temperaturas medias son de 20 a 25 °C, pero pueden ser más altas. Por otro lado, la temperatura mínima ha llegado a -18 °C. Puesto que el aire contiene escasa humedad para bloquear los rayos del sol.

Trabajo: La minería

La gente: La característica principal de las personas en esta localidad es la rudeza. No suelen saber mucho lo que pasa en la actualidad, pero disfrutan contar historias y escuchar historias, de las cuales no les importa si son verdaderas o falsas mientras sean divertidas. Suelen ser de tez oscura de pelo negro, se dice que los mejores magos de agua vienen a entrenar a estas tierras, por lo que no sería sorpresa encontrarte alguno entrenando.

Torneo de fuego: los torneos son un significado de paz en todo el mundo, los premios serán colocados por el master:

- ETAPA 1 (128 participantes): lucharán en el desierto de arena, los participantes estarán luchando a 45°. El calor es tan abrumador, que

obliga a los participantes tirar cada 5 turnos la habilidad de “torturas y drogas”, con la dificultad de 15. En caso de que no logren sacar la tirada, los participantes tendrán un -1 en toda acción por el calor sofocante.

- ETAPA 2 (64 participantes): El terreno es denominado “el campo del sufrimiento” ya que está constituido por un terreno de 40 m x 40m. Cada vez que los participantes toquen los límites, recibirán 2D6 de daño directo. Por cada combate (8 en total) se forman 4 grupos de dos, donde solo saldrán dos victoriosos.
- ETAPA 3 (16 participantes): Estas peleas serán de 1 vs 1, desde semifinales hasta la final. El lugar será en un claro.

3. **Tonitrua** (La capital, reino de trueno): La temperatura media anual oscila entre los 17°C en el extremo meridional y los 21°C

Trabajo: esta es la sección de la diplomacia y la central de toda operación, quien busca a la gente importante o la empresa y su paradero, este es el lugar, también se encarga de la cría de animales en oeste del continente.

La gente: las personas acá son muy aceleradas, constantemente tienen algo que hacer, también muy charlatanes a la hora de vender, los personajes deberían tirar advertir notar cada 10 turnos por si le falta algo.

Torneo de energía:

- ETAPA 1 (128 participantes): Los combates se realizan en un coliseo. El terreno está constituido por minas de electricidad, los cuales, si un personaje lo toca, tendrá que tirar 1D4 para saber cuántos turnos recibe **parálisis**. Para que un NPC no ataque al PJ, el jugador deberá tirar por turno suerte.
- ETAPA 2 (64 participantes): Ninguno de los participantes porta arma alguna. Para obtener un arma, deben buscarla medio del coliseo. Es por ello que todos los participantes comienzan en los límites de la arena donde se lucha. Serán 16 armas para ser exactos, 8 de estas estarán electrificadas. Si algún participante llega a tocar una de las armas electrificadas, El jugador deberá tirar 1D6 para saber cuántos turnos estará paralizado, para no obtener unas de estas armas, se debe hacer una tirada de suerte o para que un enemigo te encuentre en caso de estar electrificado.
- ETAPA 3 (16 participantes): Estas peleas serán de 1 vs 1, desde semifinales hasta la final. El lugar será en un claro.

4. **Truelit** (reino de aire): El clima es cálido y templado, La temperatura media anual Campo se encuentra a 10.7 °C.

Trabajo: se dedican a la agricultura, aunque hay lugares en los que se les dificulta por las profundidades del continente.

Gente: son algo alegre ante las circunstancias, siempre muestran buena actitud ante las diferentes circunstancias, son muy cooperativos.

Torneo de aire:

- ETAPA 1 (128 participantes): Los participantes aparecerán de a dos en plataformas magnéticas, las cuales están elevada en el aire con un soporte máximo de 200 kg (en el caso de tener más, esta ira descendiendo) y no pueden dejar de tener menos de 100 kg (en el caso de tener menos de 100, empezara a elevarse). Tocando el techo o el piso de abajo, los participantes perderán automáticamente.
- ETAPA 2 (64 participantes): Los participantes aparecerán en diferentes puntas de un plato gigante, el cual solo se sostiene por el equilibrio que le proporcionan una columna en el medio del plato. Si algún participante se mueve, el palto se empezará a inclinar, los participantes deben tirar atletismo para no caerse de la plataforma. Por cada combate (8 en total) se forman 4 grupos de dos, donde solo saldrán dos victoriosos.
- ETAPA 3 (16 participantes): Estas peleas serán de 1 vs 1, desde semifinales hasta la final. El lugar será en un claro.

5. **QUETSO** (reino en los cielos): A partir de los 3000 m de altitud las condiciones climáticas se hacen aún más duras ya que la radiación solar es más elevada, existe un grado de humedad muy bajo en el aire, las temperaturas son extremas, se dan fuertes vientos y precipitaciones en invierno en forma de nieve y hielo e incluso descende la temperatura.

Trabajo: se dedican a la ciencia, acá es donde están los mayores avances en tecnología.

Gente: las personas no son muy comunicativas, se ríen de chistes no muy entendibles, y hablan en idiomas no entendible para la gente que no eta en el tema.

Torneo de tierra:

- ETAPA 1 (128 participantes): El combate se realizará en las ruinas de una ciudad. Esta parte es muy variante ya que se usa toda

tecnología nueva para molestar a los enemigos (depende de la interpretación del master).

- ETAPA 2 (64 participantes): Los participantes lucharán en un laberinto. La tierra se moverá constantemente, causando que sea impredecible saber cuándo los muros se levantarán o cambiarán de lugar. Por cada combate (8 en total) se forman 4 grupos de dos, donde solo saldrán dos victoriosos.
- ETAPA 3 (16 participantes): Estas peleas serán de 1 vs 1, desde semifinales hasta la final. El lugar será en un claro.

6. **Akus** (reino de agua): con inviernos relativamente suaves (el mes más frío no es inferior a -3 °C) y veranos frescos y una estación de verano (el promedio de temperatura al menos de 10 °C)

Trabajos: la pesca, creación de barcos, turismo

Gente: son relajados, alegres y flexibles, pero saben resolver muy bien una situación de crisis, suelen ser alegres y supersticiosos con leyendas del mar.

Torneo de agua:

- ETAPA 1: (128 participantes): Los personajes aparecerán de a dos en pequeñas balsas, los cuales se conectan a través de sogas (pueden usarlas para moverte de balsa a balsa). En caso de que un participante caiga al agua, perderá en el torneo.
- ETAPA 2 (64 participantes): Los participantes estarán dentro de un domo, el cual se irá llenando de agua. Este solo terminará cuando queden solo dos participantes dentro de esta. Por cada combate (8 en total) se forman 4 grupos de dos, donde solo saldrán dos victoriosos.
- ETAPA 3 (16 PARTICIPANTES): Estas peleas serán de 1 vs 1, desde semifinales hasta la final. El lugar será en un claro.

7. **Eslis** (el reino de todos): Los climas en este continente son muy variados ya que posee todos terrenos nombrados anteriormente, excepto al oeste, donde están las

grandes montañas, en esos lugares presenta heladas, sequias, granizadas o excesivas lluvias

Trabajo: como mencionamos tienen todos los terrenos por lo tanto tienen todos los trabajos más recurrentes nombrados.

Gente: es muy variado dependiendo en el territorio que estés

Torneo de hielo:

- ETAPA 1(128 participantes): Los participantes lucharán en el aire libre, donde la temperatura es de -2° (por cada 5 turnos, todos los participantes tendrán un -1 en toda acción por frío).
- ETAPA 2 (64 participantes): Los participantes lucharán sobre una superficie de hielo, el cual se irá quebrando a medida que caminen. Si algún participante se cae al piso inferior (que está a un metro de altura), perderá automáticamente. Por cada combate (8 en total) se forman 4 grupos de dos, donde solo saldrán dos victoriosos
- ETAPA 3 (16 participantes): Estas peleas serán de 1 vs 1, desde semifinales hasta la final. El lugar será en un claro.

Dato curioso: en los torneos no se gana experiencia, por el hecho que los magos utilizan todo lo que aprendieron en su viaje para participar.

Línea cronológica de los acontecimientos más importantes (opcional)

Año 3000 A.T: Los magos reconocen a la magia como tal. Para su desgracia, solo son capaces de manipularlo a través de objetos.

Año 2900 A.T: Se clasifican las armas por nivel de poder.

Año 2700 A.T: Aparece magos con un poder inimaginable denominados full.

Año 2500 A.T: Todos los reinos caen ante el conquistador Ugat (fuerza), este decreta el nombre de este continente, Erreit.

2500- 2050 A.T: Esta etapa es considerada **La edad oscura**. Ugat, emperador de todo el continente, tenía la magia secundaria de oscuridad y la magia innata de inmortalidad. A medida que fue derrotando a sus enemigos, fue obteniendo todas las armas más poderosas, predominando con éxito su reinado. En esta época, la ciencia, la medicina y diferentes trabajos como la tala o la minería tuvo un gran avance, a causa de las guerras entre la resistencia y el emperador.

2050 A.T: Aparece un joven héroe llamado Refort, el primer mago en controlar la magia sin la utilización de artefactos o armas. Es reconocido por la historia, por ser quien logro derrocar al emperador.

2050 – 2010 A.T: Refort hizo un trato con los Altum para poder llevar todas las armas mágicas poderosas a lo profundo del mundo. También fue el inculcador de la utilización de magia sin armas o artefactos. Fue el mediador para la división de territorios en todo el mundo, declarando que cada continente será nombrado por alguna persona influyente de su tierra, también luchó por la unidad de todas las razas en conjunto, pero no tuvo mucho éxito.

2000 A.T: Refot muere luchando contra un full a la edad de 70 años. El combate termino en la muerte de los dos convirtiendo al viejo Refort “el primer mago en poder matar a un full”. Luego de su funeral se propuso cambiar Erreit por Refort, pero varias personas no estaban de acuerdo con algunas de los pensamientos de este, como por ejemplo la unificación de razas, la clasificación de magos, la inclusión de un único sistema monetario.

1950 A.T: La guerra de la codicia, una guerra entre dos continentes comienza, por el poderío de los comercios y explotación de recursos.

1900 -1890 A.T: los héroes ignis- tonitrua fueron los que lograron acabar con esta guerra, y para una estabilidad segura, cada uno gobernó cada continente.

1880 A.T: Muere Ignis por causa de un full.

1865 A.T: Muerte de Tonitrua por vejez.

1750 A.T: La guerra del poder da inicio, entre continentes de agua y aire, por terreno.

1710-1705 A.T: La guerra llega al climax más alto entre los continentes, gobernados por Truelt (aire), Akus (agua). Al final de 1705 A.T estos dos contrincantes se enfrentaron acabando con sus vidas y la desaparición de una ciudad completa. Esto causo que parte del continente se dieran cuenta que la guerra iba a sacar más de lo que otorgaba. Como acuerdo de paz, decidieron poner a sus continentes los apellidos de aquellos que lograron abrirles los ojos.

1600 A.T: El antihéroe Quetso es reconocido por la integración de todos los continentes y por la pelea de terreno por parte de los magos de tierra. Lidero una guerrilla por sus pensamientos.

1596 A.T: Quetso a punto de ser derrotado, se convierte en full, siendo un poderoso mago de tierra. Se dice que movió placas tectónicas para crear su propio continente y unificar a todos los demás, haciendo grandes desastres en todo el mundo, muchos magos hicieron falta para así darle un fin a la vida de Quetso. El continente nuevo fue nombrado en su honor como recordatorio del mal que significa y los estragos que causo en el mundo.

1400 A.T: Se hace la división de reinos por habilidad elemental.

1200 A.T: El mundo vuelve a ser normal, se dieron cuenta que no importa que si dos magos de agua procreaban un mago iba ser si o si del elemento de los primogénitos, depende de la personalidad o avance del niño.

1137 A.T: La guerra de los elegidos, una feroz batalla entre todos los continentes para saber quién tenía al elegido definitivo.

1000 A.T: La maga Eslis creo la teoría las habilidades innatas. Dando a como poder clasificarlas y descubrirlas. También hizo mucho avance en la ciencia y llevar a su continente a uno de los mejores años en economía.

960 A.T: La maga Eslis muere a causa de una enfermedad, todo el mundo siente la perdida y en su honor ponen un continente en su nombre.

826 A.T: Un full hundi6 casi todo el continente de Akus

764 A.T: La magia de planta es reconocida dentro de las principales magias elementales.

659 A.T: Un mago llamado Merlín crea diferentes libros explicando con detalle, como funciona la magia y la cantidad de habilidades elementales existentes. Siendo uno de los magos con más conocimiento arcarnos existentes. Para la misma época también apareció una de las magas más poderosas reconocidas sin ser full, su nombre Morgana.

658-629 A.T: Merlín estableció la clasificación para los magos. Ayudo en la creación de un sistema igualitario para todos y creo poción para que todas las personas del continente hablaran el idioma.

532: Un full es detenido por un grupo de magos, denominados los elegidos de la luz.

432 A.T: El comerciante y poderoso mago habi, establece un acuerdo de estabilidad entre los continentes, y como recordatorio crea los torneos de magia.

220 A.T: La magia de trueno es admitida como nueva magia elemental y es considerada magia de electricidad.

139 A.T: La magia de hielo es separada de agua y se crea una nueva rama.

80 A.T: El general Cerrat logra un gran avance en la eliminación de la corrupción en el poder. Los elegidos de la luz desaparecen del mundo al ser cazador por agentes de la milicia.

65 A.T: Cerrat y sus alumnos Boster y Sekai logran derrocar toda corrupción de gran poder existente en el mundo. Son llamados los protectores del mundo.

60 A.T: Boster es considerado el mago más poderoso y famoso del mundo tras haber ganado los 7 torneos de los reinos.

40 A.T: Sekai descubre que los fulls obtienen ese poder a través de sellos, el muere a manos de un full de fuego, tras salvar a su grupo de soldados. Boster se convierte en un full.

39 A.T: La guerra de las capas, el mundo se separa en dos bandos los que están a favor de Boster y los que están a favor de Cerrat.

Cerrat muere en pleno combate tras la busque de un soldado importante para la misión.

Boster muere a manos de sus alumnos y los de Sekai, los cuales son Gimok, Dreigon, Jinx, Cerrat hijo, Shirt, En la batalla denominada "el cementerio de las capas". Estos son nombrados como los sobrevivientes o los 5 maestros.

Como crear tu personaje:

Para empezar el jugador debe tener bien establecido que tipo de personaje quiere hacer, tiene que tener en cuenta que, si intenta hacerse un guerrero bruto, no puede poner puntos en habilidades como matemáticas, geología, leer y escribir, etc.

1. **HABILIDADES PRINCIPALES:** estas habilidades son ATR, TCO, FRI, CAR, INT, REF, TEC, SUE y MOV, en estas habilidades se podrán repartir un total de 75 puntos, solo se puede otorgar 10 puntos en tres habilidades, recuerda que si no te gusto tu habilidad secundaria o innata esta la posibilidad sacrificar 3 de los 75 otorgados para volver a tirar los dados y obtener una nueva.

2. MAGIAS INNATAS y SECUENDARIAS: se tirará estas habilidades ya que el personaje es como si hubiera nacido con ellas, por lo tanto, el jugador podrá poner puntos dependiendo también de estas habilidades

3. HABILIDADES SECUNDARIAS: estas son las habilidades se encuentran dentro de cada una de las habilidades primarias, tienen 40 puntos para repartir en 10 habilidades las cuales ustedes consideren que es de su profesión, con un máximo de 6 y un mínimo de 2 en cada habilidad, recuerden que en frialdad va la habilidad de concentración y en inteligencia poder, sin estas habilidades el mago no podrá efectuar sus hechizos con un máximo de hasta 4 puntos en cada uno de los 40 otorgado.

4. PUNTOS EXTRA: el resultado de INT+REF es la cantidad puntos extras que tiene el jugador para repartir en cualquier habilidad que no sea de su profesión.

5. LA FOBIA Y GUSTO: esta descripción es obligatoria en el juego, el resto depende del master.

6. MTC/N.Salv/N.sal.M/ bonos de daño:

el N.Salv es el aguante de tu personaje, una vez que llegues a aturdido deberás tirar tu N.SALV menos el nivel de aturdido para saber si el personaje sigue consiente o no, en cambio si llega a mortal deberá tirar para saber si muere o no, este igual a tu TCO.

N.Salv.mag es la resistencia contra la magia, también es afectado por los niveles de aturdidos por lo tanto si te tiran una magia el cual el personaje pueda resistir deberá siempre descontar el nivel de aturdido al N.Salv.Mag, este igual a tu inteligencia.

El bono de daño es el daño extra que causa el personaje, siempre y cuando no sea un arma a distancia, en la siguiente tabla se muestra cómo se calcula.

TCO: 10	+2
TCO: 9	+1
TCO: 8	+1
TCO: 7	0
TCO: 6	0
TCO: 5	-1

El MTC es la resistencia física que tiene el cuerpo ante un ataque o accidente, el ataque del enemigo se le restara el MTC, siempre y cuando no sea un ataque directo, en el siguiente cuadro se presenta como se calcula.

TCO: 10	-4
TCO: 9	-3
TCO: 8	-2
TCO: 7	-1

TCO: 6	-1
TCO: 5	0

7. El pozo de mana es igual a los puntos de concentración o poder $X3+3$, ejemplo tu personaje tiene 4 puntos en esta habilidad por lo tanto su pozo es de 12, pero tiene un +3 por ser alguien especial en este mundo.

Como calcular los puntos, las diferentes dificultades, pifias y éxitos:

Como calcular los puntos:

Para calcular las habilidades de un personaje se debe sumar su habilidad principal con la habilidad secundaria, ejemplo: el personaje tiene 10 en REF y quiere tirar espada en mandobles en la cual tiene 4 puntos, la base de la tirada será de 14. Lo mismo pasa en todas las demás habilidades es por eso que se separa al costado en dos iconos diferentes, () los puntos para esa habilidad, [] y este para el resultado final.

Dificultades:

10-14: falla en la tirada, al menos que lo que quiera hacer el personaje sea muy fácil, depende del master
 15-19: la tirada sale
 20-24: la tirada es buena
 25-29: la tirada es muy buena
 30 en adelante: perfecto

Pifia y éxitos:

La pifia es cuando en el dado sale un 1, estas pifias se calculan de la siguiente manera, luego de sacar un 1 se tirará otra vez el dado para saber el nivel de la pifia
 1-5: simplemente falla en la acción
 6-8: falla y con una consecuencia
 9-10: falla y con una consecuencia muy grave, esto depende del master el nivel del castigo

El éxito es cuando el jugador saca un 10 en el dado, se volverá a tirar el dado y el resultado se le sumara a la tirada echa más el 10, si el jugador saca otro 10 será un

éxito crítico, lo que significa que el mago le saldrá la acción si o si, alumnos que el enemigo saque un éxito crítico al defender, ahí se dirá en los resultados.

MOVIMIENTOS BÁSICOS DE COMBATE:

- **Ataque Normal:** el atacante no se anda con miramientos y lanza un ataque al oponente intenta herir a su antagonista a fuerza de velocidad y reflejos. El defensor puede pararlo, esquivarlo o dejarse impactar por él.
- **Parada o Bloqueo:** El defensor bloquea un ataque con su espada o con un escudo. El daño es absorbido por el objeto que detiene el golpe: si es una espada hay que controlar si resiste el impacto o si se rompe, en el caso del escudo ocurre lo mismo con una diferencia, el brazo que lo sostiene puede resultar seriamente lastimado. Esto ocurre cuando por ejemplo un escudo de madera es partido por un hacha. (en este caso el brazo sufre el daño que corresponda teniendo en cuenta la CP del escudo y el MTC del defensor).
- **Esquiva:** En vez de detener el golpe, simplemente se lo esquiva. Esto hace que el atacante tenga un -2 de penalización para cualquier ataque que realice durante ese turno; sin embargo, supondrá que el defensor tendrá un -3 en su siguiente acción (por haberse alejado intencionalmente del combate y haber perdido postura frente a su contrincante).
- **Finta:** Con un movimiento relámpago, el espadachín ataca primero alto, haciendo que su antagonista suba la guardia, luego cambia y ataca abajo buscando la parte desprotegida de su contrincante para dar en el blanco. Este ataque no puede pararse, sólo esquivarse.
- **Contraataque:** solo se puede realizar tras un bloqueo exitoso y funciona como una tirada de ataque. Dadas las circunstancias del combate, es el oponente quien está encima del defensor. La corta distancia hace que sea imposible esquivar el golpe. La única salida es un nuevo bloqueo, pero como la respuesta ha sido un ataque a alta velocidad la dificultad de parada aumenta (-2 a la tirada del defensor) este malus se va sumando por cada contraataque consecutivo. Es decir, X ataca a Z, Z bloquea y contraataca, entonces X intenta bloquear con un -2, lo logra y contraataca, entonces Z puede bloquear con un -4 y así sucesivamente. Este ciclo termina cuando el atacante de turno resuelve alejarse en vez de contraatacar o cuando uno de los dos termina golpeado, la fuerza del golpe hace que los dos contrincantes se separen.

- **Desarmar:** Tras detener un ataque, con un movimiento rápido de su espada, el defensor intenta arrebatar la espada de su antagonista. Para llevar a cabo este movimiento primero debe bloquear el ataque del enemigo y luego hacer una tirada enfrentada de REF + Espada. Si el atacante vence, la espada del defensor cae al suelo, de lo contrario no ocurre nada. Si a alguno de los dos duelistas le sale una pifia, automáticamente pierde su propia arma.
- **Ataque dirigido:** Lanza Inteligencia + Espada (o el arma que se desee). Si tiene éxito ver la tabla debajo para detalles de la Dificultad y efectos. Esta estocada puede pararse o esquivarse normalmente y a menudo se usa para empezar o concluir un combate.
- **Mano/Arma - Dificultad:** -6 a la tirada del atacante, Daño: El resultado de Herir Mano/Arma es la mano rota y no puede ser usada ningún arma con esa mano; si la mano estaba sosteniendo una espada, ésta se cae. Si hace más de 8 ptos de daño con el ataque, su miembro queda cercenado.
- **Piernas - Dificultad -4, Daño:** Ídem al anterior. La pérdida de una pierna significa, no poder estar en pie, ni correr, ni nada que implique sus usos. La verdad es que una vez que el personaje caiga al suelo la pasará muy mal (-2 a todas las tiradas).
- **Herida en la Cabeza: Dif:** - 4 Daño: el propósito de este ataque es lastimar a un oponente en la cabeza haciéndole sangrar. La sangre obstruye entonces su visión en las rondas subsecuentes, añadiendo un +1 por turno a las dificultades de sus ataques. Las penalizaciones se acumulan hasta un +4 y permanecen así hasta que el herido decida curarse para detener la hemorragia. Una vez cerrada la herida, la penalización se irá reduciendo de a un +1 por turno.
- **Herida en el cuello: Dif:** - 6. Como el nombre lo indica, se dirige un ataque de corte o penetración a la garganta, en el caso de acertar el daño provocado puede ser definitivo y mortal.
- **Lance:** El atacante lo pone todo en un poderoso movimiento, con la esperanza de herir severamente al contrario con un devastador ataque, (si se toma la molestia de apuntar al cuello es posible intentar una decapitación directa), lo malo es que al hacerlo se queda expuesto. Lanza un ataque normal, con un -3 a la tirada de ataque. Este movimiento puede pararse, pero el defensor también tiene un malus de -3 a la parada, sino puede esquivarse (que es lo más habitual). Si el ataque tiene éxito el daño infligido es devastador: el daño normal del arma + el triple del bono al

daño. La desventaja es que para la próxima ronda el atacante tendrá un -3 a todas las acciones.

- **Cruce de Aceros:** Tira TCO+ Espada contra los REF+ Espada de su antagonista. Si tiene éxito, la atacante traba con su espada el arma de su enemigo por un corto periodo de tiempo (un turno), durante este lapso sólo pueden hacerse ataques con: Pelea, Desarmar o Atacar con la empuñadura. El que forzó al cruce tiene un $+2$ en su próximo ataque luego de que las armas se separen.
- **Estocada Rápida:** (El arma debe tener punta para poder hacer este movimiento) Con un rápido ataque el guerrero intenta penetrar las defensas de su oponente, $+3$ a la tirada de ataque. El precio: la mitad del daño (redondeado hacia abajo).
- **Ataque con la empuñadura:** Cuando se está demasiado cerca de un enemigo una hoja demasiado larga puede ser un estorbo, por eso existe este ataque el cual inflige $1D6+$ Bonos al Daño.
- **Gran Estocada:** (la espada debe tener punta para poder hacer este movimiento. Se puede realizar con una Lanza o con armas similares) El atacante lo pone todo en una poderosa estocada buscando atravesar al oponente, al igual que en la acometida o lance, uno se queda expuesto. Lanza un ataque normal, con un malus de -4 a la tirada de ataque. Una Gran Estocada no puede pararse, pero sí esquivarse. Si el ataque es exitoso el daño infligido es devastador: el daño normal del arma + el triple del bono al daño. La desventaja es que para la próxima ronda tiene un -4 a todas las acciones (si no suelta la espada) y la hoja de la espada estará incrustada en el cuerpo del oponente (inflige dos pts. de daño por turno que pase clavada). Si éste siguiera vivo, el estoqueador se verá en serios problemas.

CURACIÓN:

Has combatido, has sobrevivido, pero no has pagado el precio del acero, estás lastimado y no existe medicina avanzada que te ayude es hora de curarse, para ello existen tres modos relativamente normales para hacerlo:

1. **Curación natural:** la selección natural te ha hecho duro como la piedra en un mundo inclemente, por esa razón tienes una facultad innata para cerrar las heridas del cuerpo con una velocidad razonable. El jugador se cura tantos puntos de daño como puntos de MTC posea. Es decir que un personaje con TCO 10 y MTC -4 cura (o mejor dicho) resta 4 puntos diarios de daño.

2. **Primeros auxilios:** Existen circunstancias en las que un personaje no tiene tiempo para curarse naturalmente ya sea porque la situación lo demanda (el combate no ha terminado) o porque ha ingresado a un estado Mortal que requiere estabilizar su condición de salud. Para eso están los primeros auxilios. A efectos prácticos, un jugador en condiciones estables puede aplicarse primeros auxilios a sí mismo, y en caso de encontrarse en un estado Mortal requerirá de la asistencia de un tercero. En ambos casos se puede realizar una tirada de primeros auxilios + TEC (la dificultad varía de a 5 puntos según el estado del paciente). Una tirada exitosa estabiliza al paciente y le resta tanto daño como el doble de su MTC. Sólo se le puede hacer una tirada diaria de primeros auxilios al paciente.

3. **Medicina y Farmacia:** Habitualmente cuando un guerrero sufre gran cantidad de heridas no alcanza con unos meros vendajes y reposo, necesita toda la ayuda posible y para ello debe acudir al uso de primitivos emplastes y ungüentos de origen homeopático. En la mayoría de los poblados existen curanderos que conocen las virtudes y propiedades de cientos de hierbas, raíces y flores que pueden aliviar los dolores de los aventureros. Incluso los jugadores mismos pueden tener los conocimientos para preparar sus propias medicinas, lo único que necesitan es saber de farmacia y de herbología (cosa que es bastante rara) y saber preparar los remedios.

Los efectos de estas medicinas primitivas son de lo más variables: aceleran la curación, inhiben dolor por medio de sedantes naturales, etc, e incluso pueden provocar adicciones o incapacidades temporales. Otro problema es que las medicinas deben ser preparadas y aplicadas en el momento preciso, es decir, un ungüento cicatrizante preparado una semana atrás será inservible para un uso futuro.

Vestuario



Vestuario (tela, lana, cuero, pieles, huesos)	<u>Dif.</u> de elaboración	<u>Dispon.</u>	Peso
Pantalones	15	C	N/A
Camisa	20	C	N/A
Chaqueta/Chaleco	15	C	N/A
Gorro/Sombrero	10	C	N/A
Guantes	20	C	N/A
Vestidos	Varía (10 a 25)	C	N/A
Capa	10	C	N/A
Toga/Túnica	10	C	N/A
Calzado	10 - 15	C	N/A

Costes

vestuario	Mala calidad	Buena calidad	Muy buena calidad
pantalones	10 a 40 cobre	1 a 20 plata	70 de plata a 1 moneda de oro
camisa	10 a 40 cobre	1 a 20 plata	70 de plata a 1 moneda de oro
chaqueta	10 a 40 cobre	1 a 20 plata	70 de plata a 1 moneda de oro
gorro	5 a 30 cobre	80 cobre a 10 plata	50 a 90 de plata
sombrero	5 a 30 cobre	80 plata a 10 plata	50 a 90 de plata
vestidos	25 a 70 cobre	5 a 50 plata	1 a 10 de oro
capa	15 a 50 cobre	2 a 25 plata	80 plata a 2 de oro
toga	15 a 50 cobre	2 a 25 plata	80 plata a 2 de oro
calzado	10 a 40 cobre	1 a 20 plata	70 de plata a 1 moneda de oro

Equipo

Equipo variado	<u>Dif.</u> de elaboración	<u>Dispon.</u>	Peso
Equipo de herramientas básicas	20	C	1 kg.
Herramientas especializadas	30	R	N/A
Equipo de Primeros Auxilios	15	C	0.5 kg.
Juego de ganzúas	20	R	0.5 kg.
Cuerda (x <u>mt.</u>)	15	C	0.25 kg.
Bolso/Morral	10	E	0.25 kg.
Arcón	10	E	5 kg.
Alforjas	10	E	2 kg.
Saco de dormir	10	E	1 kg.
Tienda de acampar	15	E	4 kg.
Brújula	30*	R	0.25 kg.
Catalejo	30*	R	0.25 kg.
Farol	20	C	0.5 kg.
Antorcha	10	R	0.5 kg.
Combustible para farol (x <u>lt.</u>)	15	C	1 kg.
Pergaminos	30	R	0.25 kg.
Pluma y tinta	20	R	0.25 kg.
Sello personal	15	C	0.25 kg.
Instrumentos musicales	Varía	Varía	Varía
Montura	10 a 25	C	5.kg
Flechas (munición de Arcos)	15	C	0.25 kg
Virote (munición de ballestas)	15	C	0.25 kg

Costes

Equipo variado	Mala calidad	Buena calidad
<i>Herramientas básicas</i>	10 a 50 de bronce	80 bronce a 10 plata
<i>especializadas</i>	1 a 50 de plata	80 plata a 2 oro
<i>Primeros auxilios</i>	1 a 50 de plata	80 plata a 2 oro
<i>ganzúas</i>	2 a 30 bronce	80 de bronce a 2 plata
<i>cuerda</i>	5 a 40 de bronce	50 de bronce a 1 plata
<i>Bolso</i>	20 a 60 de bronce	1 a 20 de plata
<i>arcón</i>	20 a 60 de bronce	1 a 20 de plata
<i>Alforjas</i>	20 a 60 de bronce	1 a 20 de plata
<i>Saco de dormir</i>	5 a 40 de bronce	50 bronce a 1 plata
<i>Tienda de acampar</i>	10 a 80 de bronce	1 a 30 plata
<i>brújula</i>	5 a 40 de bronce	60 bronce a 10 plata
<i>catalejo</i>	25 a 75 de bronce	1 a 25 plata
<i>Farol</i>	25 a 75 de bronce	1 a 25 plata
<i>antorcha</i>	5 a 40 de bronce	60 bronce a 1 plata
<i>Combustible para farol</i>	3 a 35 de bronce	50 a 80 de bronce
<i>Pergaminos</i>	50 bronce a 1 plata	2 a 10 plata
<i>Plumas y tintas</i>	40 a 90 de bronce	1 a 4 plata
<i>Sello personal</i>	Apellido conocido	+ 1 plata
<i>Instrumentos musicales</i>	10 de bronce a 1 de plata	2 a 40 plata
<i>monturas</i>	5 a 40 de bronce	60 bronce a 2 plata
<i>flechas</i>	2 a 30 de bronce	50 a 80 de bronce
<i>virote</i>	4 a 35 de bronce	50 a 80 de bronce

LOS EQUIPOS DEBEN SER ANOTADOS SIEMPRE EN LA PARTE DE ATRÁS DE LA HOJA,
SI NO ESTAN ANOTADOS ES COMO SI NUNCA LO TUVIERAN.

Blindaje

Blindaje		Localización	CP	CE.	Disp	Dif. de Elaboración
Casco de cuero		Cabeza	4	0	E	15
Casco de hueso		Cabeza	6	0	E	20
Casco de metal		Cabeza	8	+1	C	25
Yelmo de metal cerrado		Cabeza y rostro	12	+1	R	30
Chaleco de cuero	Torso	4 +0	C	15		
Chaleco de cuero y hueso		Torso	8	+1	C	20
Coraza metálica		Torso	10	+2	C	25
Brazaletes de cuero		Brazos	4	0	E	15
Brazaletes de cuero y metal		Brazos	6	0	C	20
Brazaletes de metal		Brazos	10	+1	R	25
Hombrreras de hueso		Brazos	8	+0	C	20
Hombrreras de metal		Brazos	10	+2	R	25
Escudo de madera*		Brazo portador	8	+0	C	15
Escudo de madera y cuero*		Brazo portador	10	+1	C	20
Escudo de madera y hueso*		Brazo portador	12	+2	C	20
Escudo de metal*		Brazo portador	15	+3	R	25
Pantalones de cuero		Piernas	4	+0	C	15
Botas de cuero y hueso **		Piernas	6	+0	C	20
Botas de cuero y metal **		Piernas	10	+1	R	25
Botas de metal **		Piernas	12	+2	R	30
Armadura de cuero y pieles		Todo el cuerpo	6	+3	R	30
Armadura de cuero y huesos		Todo el cuerpo	8	+4	R	30
Armadura de cuero y metal		Todo el cuerpo	10	+5	R	30
Armadura de metal		Todo el cuerpo	12	+6	R	30

Costes

Blindaje	precio
Casco de cuero	10 a 30 bronce
Casco de hueso	30 a 70 bronce
Casco de metal	70 de bronce a 1 plata
Casco metal anti magia (humanos)	1 a 3 plata
Yelmo de metal cerrado	1 a 6 de plata
Chaleco de cuero	20 a 40 bronce
Chaleco de cuero y hueso	40 a 90 bronce
Coraza metálica	1 a 7 plata
Chaleco anti magia (humanos)	5 a 15 plata
Brazaletes de cuero	5 a 20 bronce
Brazaletes de cuero y metal	20 a 40 bronce
Brazaletes de metal	50 a 80 bronce
Brazaletes anti magia (humanos)	1 a 4 plata
Hombrreras de hueso	30 a 60 bronce
Hombrreras de metal	70 bronce a 2 plata
Escudo de madera	25 a 45 bronce
Escudo de madera y cuero	50 a 70 bronce
Escudo de madera y hueso	80 bronce a 2 plata
Escudo de metal	3 a 10 plata
Escudo de metal anti magia (humanos)	8 a 25 plata
Pantalones de cuero	20 a 50 bronce
Botas de cuero y hueso	10 a 40 bronce
Botas de cuero y metal	40 a 80 bronce
Botas de metal	80 bronce a 4 plata
Armadura de cuero y pieles	4 a 25 plata
Armadura de cuero y hueso	15 a 35 plata
Armadura cuero y metal	25 a 45 plata
Armadura metal	45 a 80 plata
Armadura metal anti magia (humanos)	1 a 10 oro

DATO CURIOSO: LOS MAGOD PREFIEREN NO USAR ARMADURAS DE METAL PORQUE HAY MAGOS QUE PUEDEN CONTROLAR EL MAGNETISMO Y ESO ES UNA GRAN VENTAJA PARA ELLOS.

Listado de armas

Arma	Habilidad	Tipo	P.A.	Daño	Penaliz.	Disim.	Alcance
Garrote/Palo/Bastón	ACC	Cont.	+1	1D6	N/A	Varía	Varía
Cuchillo/Daga	ACC	Cort. y Perf.	+1	1D6	N/A	B o C	N/A
Honda	ACC	Cont.	0	1D6/2	N/A	B	Varía.
Gladius	Esp. y Mand	Corte	+1	1D6+3	-1	L	+70 cm
Espada Celta	Esp. y Mand	Cort. y Perf.	0	2D6	-2	L	+90 cm
Espada Vikinga	Esp. y Mand	Corte	0	2D6+1	-2	L	+70 cm
Espada Normanda	Esp. y Mand	Cort. y Perf.	0	2D6+2	-2	L	+90 cm
Bastarda (1 o 2 manos)*	Esp. y Mand	Cort. y Perf.	-1	2D6+3	-3	L	+100 cm
Cimitarra	Esp. y Mand	Cort. y Perf.	0	2D6+2	-2	L	+80 cm
Alfanje	Esp. y Mand	Corte	0	2D6+2	-2	L	+80 cm
Claymore (a 2 manos)*	Esp. y Mand	Cort. y Perf.	-1	3D6+1	-3	N/A	+120 cm
Mandoble (a 2 manos) *	Esp. y Mand	Cort. y Perf.	-2	4D6	-4	N/A	+150 cm
Hacha Destral	H. y Mazos	Corte	0	2D6	-2	C	+60 cm
Hacha de Combate	H. y Mazos	Corte	-1	3D6	-3	L	+90 cm
Hacha de Guerra (2 manos)*	H. y Mazos	Corte	-3	4D6+2	-5	N/A	+120 cm
Mazo	H. y Mazos	Cont.	0	3D6	-2	L	+50 cm
Martillo de Guerra	H. y Mazos	Cont. y Perf.	-2	3D6+3	-4	L	+70 cm
Pica	H. y Mazos	Perf.	-1	2D6+4	-3	L	+50 cm
Mangual	H. y Mazos	Cont.	-1	3D6	-3	L	+90 cm
Mazo de armas	H. y Mazos	Cont y Perf.	-1	3D6	-3	L	+100 cm
Lanza	L. y Alab.	Perf.	0	2D6+1	-2	N/A	+200 cm
Jabalina	L. y Alab.	Perf.	0	2D6	-2	N/A	+150 cm
Alabarda (2 manos)*	L. y Alab.	Cort y Perf.	-1	3D6	-3	N/A	+220 cm
Lanza larga	L. y Alab.	Perf.	-1	2D6+3	-3	N/A	+250 cm
Guja (2 manos)*	L. y Alab.	Cort.	-2	3D6+1	-4	N/A	+220 cm
Tridente	L. y Alab.	Perf.	-1	2D6+3	-3	N/A	+150cm
Arco Corto (2 manos)	Arc. y Ball.	Perf.	0	2D6+1	-2	N/A	150 mt
Arco Largo (2 manos)	Arc. y Ball.	Perf.	-1	3D6	-3	N/A	150 mt
Ballesta (2 manos)**	Arc. y Ball.	Perf.	+1	2D6	-1	N/A	50 mt
Ballesta pesada (2 manos)**	Arc. y Ball.	Perf.	0	3D6	-3	N/A	50 mt

Costes

Armas	precios
Garrote/palo/ bastón	20 a 60 bronce
Cuchillo/daga	15 a 30 bronce
honda	15 a 30 bronce
<u>gladius</u>	30 a 50 bronce
espada celta	60 a 80 bronce
Espada vikinga	80 bronce a 1 plata
Espada normanda	1 a 3 plata
bastarda	2 a 4 plata
cimitarra	1 a 3 plata
alfanje	1 a 3 plata
<u>claymore</u>	1 a 3 plata
mandoble	1 a 3 plata
Espada anti magia (humanos)	5 a 15 plata
Hacha destal	80 bronce a 1 plata
Hacha de combate	1 a 3 plata
Hacha de guerra	1 a 3 plata
mazo	1 a 3 plata
Martillo de guerra	2 a 5 plata
pica	1 a 3 plata
mangual	1 a 3 plata
Mazo de armas	1 a 3 plata
lanza	80 bronce a 1 plata
jabalina	80 bronce a 1 plata
alabarda	1 a 3 plata
Lanza larga	1 a 3 plata
guja	1 a 3 plata
tridente	1 a 3 plata
Arco corto	80 bronce a 1 plata
Arco largo	1 a 3 plata
ballesta	1 a 3 plata
Ballesta pesada	2 a 5 plata

EL COSTE DE TODOS LOS OBJETOS DEPENDERA de COMO LO ROLEE EL MASTER

Pociones

poción	efecto	Efecto en dado	Quien lo hace	Tiempo de preparación	dificultad	precio
Vida chico	curación	Cura 1D4	alquimista	30 min	15 alquimia	30-70 bronce
Vida mediano	Curación	Cura 1D6	alquimista	1 hora	20 alquimia	1-10 plata
Vida grande	curación	Cura 1D10	alquimista	2 horas	25 alquimia	20-50 plata
Mana chico	magia	Restaura 1D4	alquimista	30 min	15 alquimia	30-70 bronce
Mana mediano	magia	Restaura 1D6	alquimista	1 hora	20 alquimia	1-10 plata
Mana grande	magia	Restaura 1D10	alquimista	2 horas	25 alquimia	20-50 plata
<u>Multipoción</u>	Curación/mana	Cura o restaura 1D10	alquimista	4 horas	25 alquimia	60-90 plata
Dormir	ofensivo	<u>Duerme</u> 1D10 al <u>objetiv</u>	Alquimista/químico	1 hora	20 Alquimista/químico	1-10 plata
Para despertar	defensivo		Alquimista/químico	30 min	15 Alquimista/químico	20-50 plata
veneno	ofensivo	Muere en 1D20 x3	Alquimista/químico	2 horas	20 Alquimista/químico	20-50 plata

Anti-veneno	defensivo		Alquimista/químico	1 hora	20 Alquimista/químico	60-90 plata
parálisis	ofensivo	Paraliza por 1D6 al <u>objetivo</u>	Alquimista/químico	1 hora	20 Alquimista/químico	1-10 plata
Anti-parálisis	defensivo		Alquimista/químico	30 min	20 Alquimista/químico	20-50 plata
enamorar	ofensivo	1D10 dura el efecto	Alquimista	2 horas	20 alquimia	1-10 plata
Anti-enamoramiento	defensivo		alquimista	1 hora	15 alquimia	20-50 plata
fuego	ofensivo	1D6 daño directo	Alquimista/químico	2 horas	17 Alquimista/químico	1-10 plata
congelante	ofensivo	1D6 daño directo	Alquimista/químico	2 horas	17 Alquimista/químico	1-10 plata
lumínico	Cuerpo humano	Un cuerpo x 1 día luminoso	Alquimista	3 horas	20 alquimia	1-10 plata
súper fuerza	Cuerpo humano	x 1 día +3 bonos de fuerza y proeza de fuerza	alquimista	3 horas	20 alquimia	20-50 plata
ácido	ofensivo	Derrete un objetivo	Alquimista/químico	3 horas	22 Alquimista/químico	60-90 plata

Peso liviano	Cuerpo humano	Puede dar grandes saltos x1 día	alquimista	3 horas	20 alquimia	20-50 plata
valentía	Cuerpo humano	No tiene miedo x1 día	alquimista	3 horas	20 alquimia	1-10 plata
invisibilidad	Cuerpo humano	Efecto dura 1D10	alquimista	4 horas	25 alquimia	60-90 plata

Aviso importante: si se usa pociones de mana o vida más de una vez empezará a obtener efectos negativos. Se recomienda solo uno por día.

Poción 1: efecto normal.

Poción 2: efecto – 2.

Poción 3: efecto -5.

Poción 4: no hace efecto.

Magos y sus diferentes características.

Primero hay que mencionar las dos habilidades nuevas que se agregan a la hoja de personaje, CONCENTRACIÓN (va como habilidad de frialdad) y PODER (va como habilidad de inteligencia).

Los magos tienen tres habilidades diferentes, **magia elemental**, **magia secundaria** y **magia innata**.

- **Magia elemental:**

Explicación al jugador: está constituida por Agua, Tierra, Viento, Planta, Hielo, Electricidad y Fuego. Esta magia puede ser seleccionada por el jugador mirando el libro elemental.

Explicación del porque es la única magia que se elige: En este mundo, es sumamente natural ver a un mago usando magia elemental, ya que la utilizan para siguientes trabajos o elaboraciones del día a día. Esto no significa que sea fácil de dominar, ya que no todos llegan a utilizar esta magia a su máximo esplendor.

- **Magia secundaria:**

Explicación al jugador: La magia secundaria, al igual que la magia innata, es elegida al azar, La magia es elegida al azar con un dado porcentual dividido en dos (ejemplo te sale 81, tu habilidad es 40, los mismo para 80) para ver la magia, su coste y su progreso buscar libro de habilidades secundaria.

Explicación del porque esta magia no se elige: estas magias son únicas de cada mago. Tienes dos procesos, primero hay que descubrirla, lo cual puede durar varios años o quizás nunca. Las magias secundarias son activadas tras haber experimentado una rareza en la magia en el mejor de los casos, o tras haber sufrido una experiencia traumática o muy significativa en el peor de los casos. Es por ello que cuesta más su progreso a la hora de avanzar. A diferencia de la elemental esta no se ve en práctica por doquier.

- **Magia innata:**

Explicación al jugador: Esta habilidad también es al azar porcentual, para ver la magia, su coste y su progreso buscar libro de habilidades innata.

Explicación del porque esta magia no se elige: La magia es una característica sobrehumana del mago, la cual no requiere de mana para ser usada, pero si del progreso del personaje para progresar, ya que, dependiendo del nivel del mago, esta será cada vez mas poderosa. Según científicos es una habilidad creada por el cuerpo para poder utilizar el mana sobrante no utilizado (exceso de mana).

DATO CURIOSO: SI NO TE GUSTA UNA DE LAS HABILIDADES AL AZAR, EL JUGADOR TIENE LA OPCION DE CAMBIARLO, SIEMPRE Y CUANDO PAGUE 2 PUNTOS DE LOS 75 QUE SE TE OTORGAN PARA CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES.

Libro elemental:

La magia elemental se divide en tres ramificaciones, los cuales muestran sus diferentes maneras de uso. En intensidad 1, es donde el mago empieza a adaptarse en la magia, por lo tanto, no tiene una ramificación definida. Es a partir de “intensidad 2” en donde se distinguen estas ramificaciones, las cuales tienen diferentes maneras de uso, estas son:

- Línea de la izquierda – Concentración
- Línea del medio – concentración y poder
- Línea de la derecha - poder

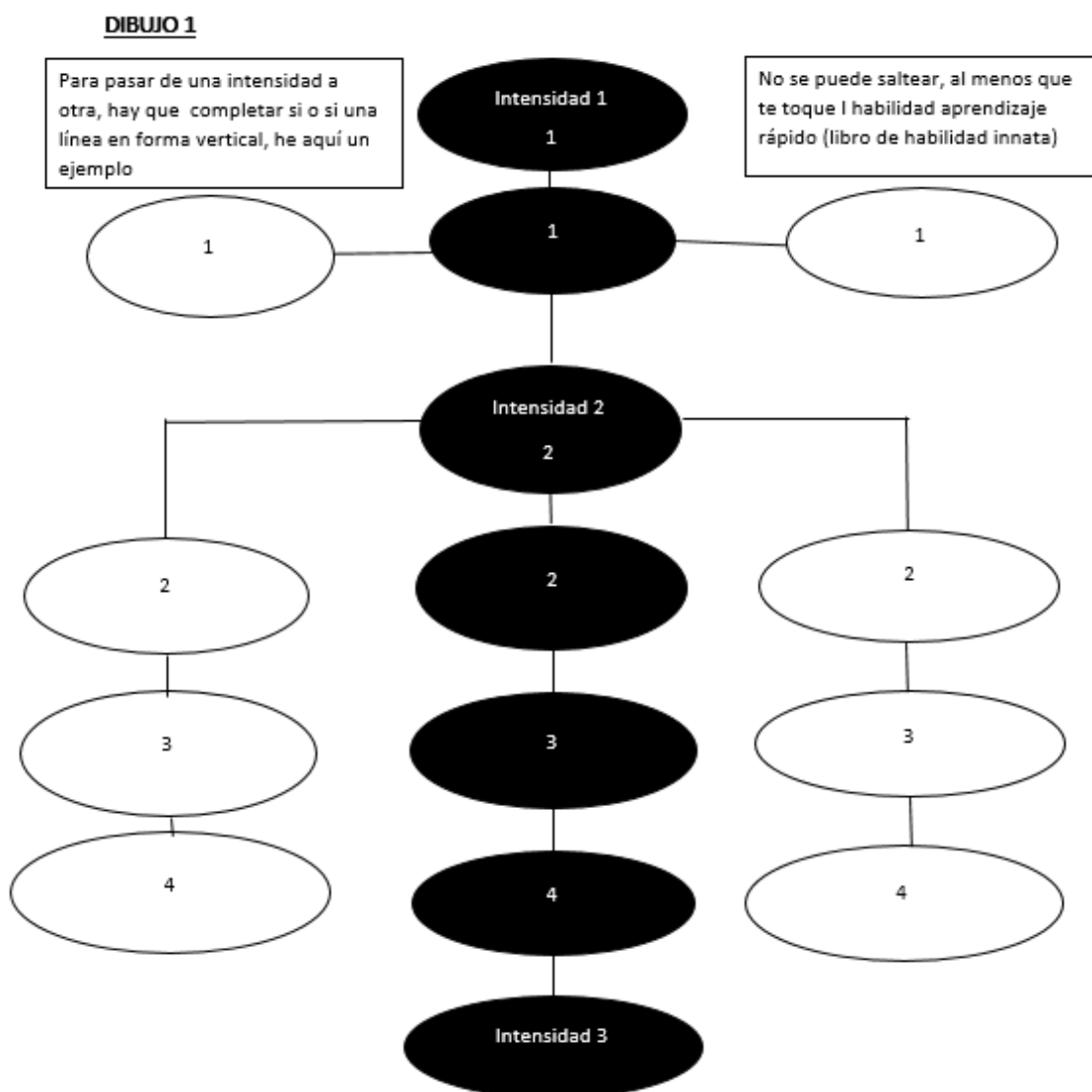
Concentración: En esta rama se trata sobre invocación. El mago es capaz de traer a este mundo esbirros que estarán bajo su mandato. Para hacer esta magia, el mago necesita estar concentrado para poder mantener la criatura controlada y en este mundo.

Poder: Esta rama es donde se reconoce al típico mago que ataca desde lejos, cargando mana y tomando su tiempo para ser muy efectivo. Para estos magos, es fundamental el poder, ya que, dependiendo de este, es su base de daño.

Concentración y poder: En esta rama está el mago a melee. Es capaz de Bufearse para darse el poder suficiente para enfrentarse a su enemigo en la batalla. Para su uso debe primero concentrar en la parte del cuerpo o arma que bufeara y luego el poder que se o le otorgara.

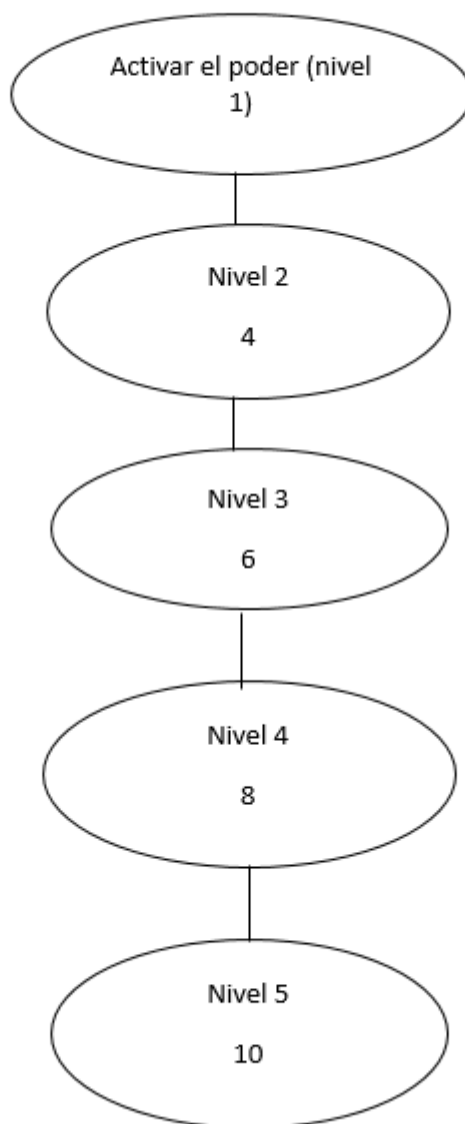
DATO CURIOSO: en la hoja de personaje se pueden gastar como mucho 4 puntos de los 40 dados, en la habilidad de “poder” y “concentración”.

Ya se explicó la forma en la que hay que comprar las diferentes habilidades, ahora se explicara como comprarlas. Notaran que en el DIBUJO 1 hay números, ese es el coste de cada magia.



Al mago se le proporcionara 9 puntos de magia para comprar las esferas que él quiera o pueda comprar. El jugador debe acordarse siempre, de que todo mago también tiene una habilidad secundaria, el cual es un poco más cara, ya que esta magia es personal del personaje. En el **DIBUJO 2** se muestra un ejemplo, del costo de magia secundaria.

DIBUJO 2



Magia nueva u opcional

Porque son nuevas u opcionales: Estas magias fueron creadas después de las magias colocadas en la tabla de magias.

Localización: Estas magias aparecen debajo de cada libro

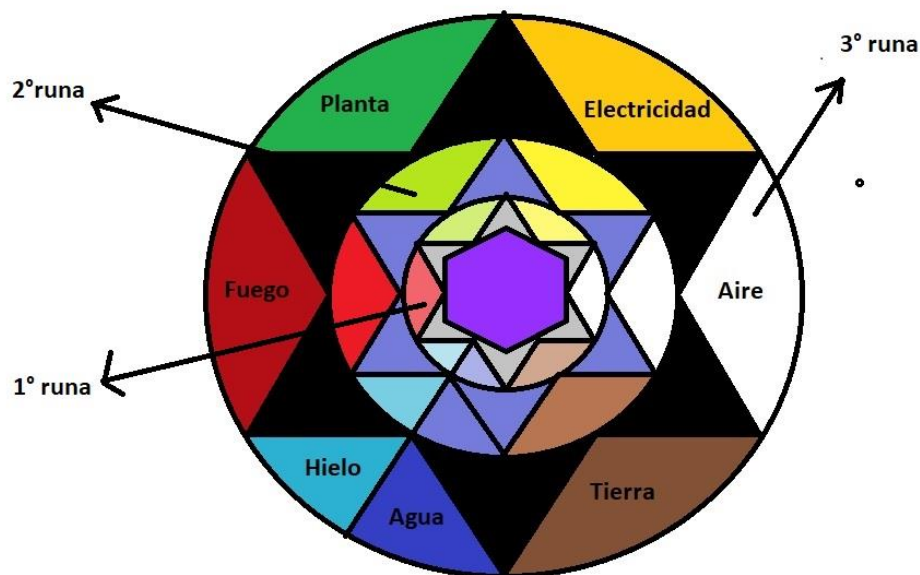
Como se pueden utilizar:

En el caso de libro elementales, se pueden comprar en cualquier momento, remplazando a una de las magias originales en la tabla (no se pueden tener más de lo que la tabla establece, a menos que, complete la tabla).

En las magias innatas o secundarias, las magias opcionales pueden ser cambiadas por alguna de los 49 originales (menos la 99-00), o puede ser utilizado como una habilidad extra en el caso de que toque “vale por una nueva”.

Visualización de la magia:

Cada vez que un mago realiza magia, es sus manos aparece runas, los cuales mayormente sus colores son afines dependiendo de la magia elemental. También depende de la intensidad o el poder del mago, ya que mientras mas poderoso es, mas runas aparecen en sus manos. En el siguiente dibujo, se muestra un ejemplo de las runas que aparece dependiendo de la magia elemental y la intensidad del mago.



Si observamos la imagen cada elemento tiene su color específico.

LAS CLASES Y LOS DIFERENTES ESTILOS:

Como se mencionó anteriormente, los magos están divididos por habilidades elementales. La magia que los acompaña no solo muestra el elemento al que son dependientes, sino también, demuestra una parte de la personalidad de la persona a la que está afiliada. Caso por el cual un mago de fuego, no puede ser un mago de agua como si nada, ya que no esta tan ligado por naturaleza. A continuación, se mostrará una pequeña explicación de como suelen ser los magos dependiendo de su elemento.

Magos de aire

Su característica principal es la libertad, todo lo hace a su manera y sin restricciones. Resuelven los problemas que se les presentan de manera efectiva, siempre y cuando sea a su tiempo y manera. Suelen ser los más divertidos o burlones de los elementos.



Magos de tierra

Su característica principal es su dureza y resistencia.

Con firmeza y dedicación logran sus objetivos, sin importar su obstáculo.

Suelen ser los más leales.



Mago de planta

Su característica principal es la tranquilidad.

Con paciencia y dedicación puedes lograr lo que sea.

magos engañosos, suelen ser tan pacíficos que ni siquiera logran saber sus verdaderas intenciones



Magos de agua

Su característica principal es la flexibilidad.

comprensibles y observadores, no se les escapa ningún detalle.

Son personas muy agradables a primera vista.



Magos de hielo

Su característica principal es la frialdad.

Nunca realizan una acción sin pensarlo o saber los diferentes resultados.

Estos magos suelen tomar las mejores decisiones, aunque a veces no sea la correcta impuesta por la sociedad.



Magos de fuego

Su característica principal es la intensidad.

Con pasión y valor romperán cualquier barrera.

Son magos siempre activos, buscando donde ayudar o que poder hacer.



Mago de electricidad

Su característica principal es la velocidad.

Sin perder de vista su objetivo, tratan de resolver todo a gran velocidad.

Magos acelerados y energéticos en todo momento.



Magos combinados

Estos se han entrenado en varias ramas de la magia elemental, llegando a tardar décadas para manipular dos o tres elementos.

Esto no significa que agarra la personalidad de varias clases, solo se aplica en la magia.



DIFICULTADES PARA APRENDER OTRAS RAMAS ELEMENTALES

En el siguiente cuadro se explicará que elementos costaría aprender más o menos, dependiendo de su magia original utilizando los puntos de magia.

Costos/elementos	fuego	hielo	planta	tierra	aire	electricidad	agua
Los costos son el doble	agua	fuego	hielo	planta	tierra	aire	electricidad
Los costos es +2	planta	aire	agua	electricidad	fuego	hielo	tierra
Los costos +1	Todos los demás	Todos los demás	Todos los demás	Todos los demás	Todos los demás	Todos los demás	Todos los demás
Sin costo	electricidad	agua	tierra	aire	planta	fuego	hielo

DIFICULTADES PARA APRENDER MAGIAS SECUNDARIAS

Dif/aprendizaje	magia defensivo	magia ofensivo	Magia permanente	Magia control	Magia para uno mismo
magia defensivo	0	doble	+3	+1	+2
magia ofensivo	doble	0	+1	+3	+2
Magia permanente	+1	+2	0	doble	+3
Magia control	+2	+1	doble	0	+3
Magia para uno mismo	+2	+2	+3	+3	0

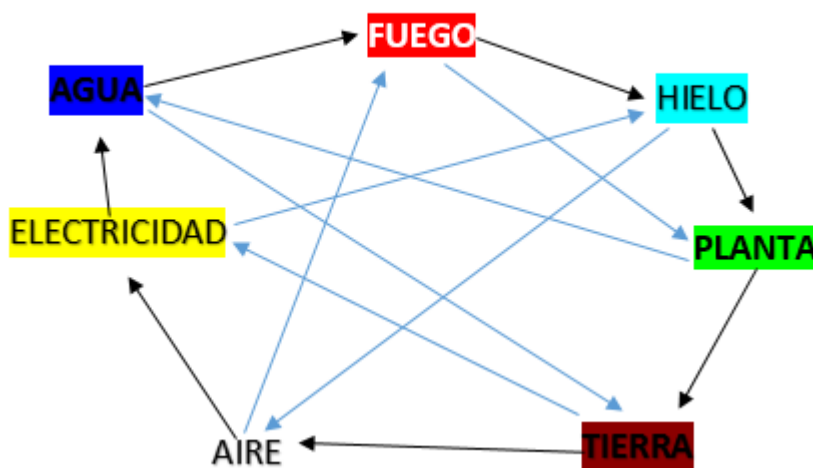
Dato extra: con un maestro el costo pararía a la mitad, redondeado para abajo, para los impares (los maestros deben poseer la magia que se quiere aprender).

Dato extra 2: para aprender magia constelación, es +3 del precio normal o +1 con un maestro

DESVENTAJAS Y VENTAJAS DE LAS MAGIA ELEMENTALES

Las magias elementales tienen una ventaja y desventaja, haciéndolos totalmente vulnerables o teniendo una ventaja descomunal ante otros elementos. En el Dibujo 3 se explica cómo funciona este sistema.

Dibujo 3



Como indica en el dibujo 3, las flechas marcan la ventaja que tiene un elemento sobre otro, esto implica que tiene una bonificación a la hora de luchar contra este enemigo. Aquellos que están con la flecha más oscura, son las que tienen más ventajas antes otros, llegando a tener una bonificación de doble de daño o más +4 en un choque de poderes. Mientras que las flechas más claras, es una ventaja mínima que tiene un elemento sobre otros, obteniendo una bonificación de +2 al daño o en un choque de poderes.

Ejemplo: fuego les hace el doble de daño a los magos de elemento hielo y tiene una bonificación de +2 contra los de elemento planta.

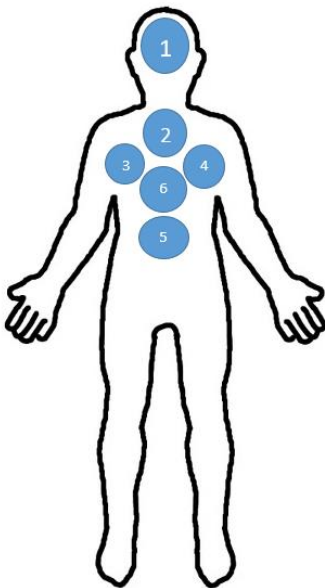
DATO CURIOSO: LA DESVENTAJA SIEMPRE ESTARÁ, AUNQUE EL PERSONAJE LOGRE APRENDER OTRAS MAGIAS ELEMENTALES. LA ÚNICA FORMA DE NO TENER UNA DESVENTAJA ES CON LA MAGIA DE "INMUNIDAD" (LIBRO DE MAGIA INNATA).

Pozo de mana:

Para los humanos es muy difícil poder enfrentarse contra un mago. A causa de esto, han estado sin descanso en busca de debilidades en los magos. Después de varias investigaciones y mucho tiempo, lograron encontrar en los magos un pozo de mana. No todos los magos tienen su pozo de mana localizado en el mismo lugar, ya que es dependiendo del elemento que posea (los magos de agua y hielo, comparten el mismo pozo de mana). Es otra causa por la que a los magos se le hacen difícil aprender otros elementos. Pero cuando logran aprender otro elemento, a la vez están habilitando otro pozo de mana.

Científicos han estudiado esto más a detalle y descubrieron que cualquier magia utilizada por el mago, proviene de estos pozos de mana, por lo tanto, si el mago perdiera una extremidad, sin duda alguna esta extremidad perdida no tendrá magia alguna.

Los pozos de mana están localizados de la siguiente manera: 1) tierra -2) electricidad- 3) agua/hielo -4) fuego-5) aire-6) planta.



El numero 6 está en la espalda

DATO CURIOSO: SI EL JUGADOR DECIDE SER UN HUMANO NORMAL TENDRÁ CONOCIMIENTO DE ESTOS PUNTOS COMO BONIFICACIÓN, SOLO HUMANOS NORMALES, LOS MAGOS TIENEN QUE SER EXPERTOS EN EL TEMA.

La cantidad de maná de los magos es el triple de su poder o concentración. Por ejemplo, el mago tiene 4 en poder su mana será de 12, a los protagonistas se les da un bono de + 3 por

ser magos más especiales que el resto. El maná se recupera por completo en un día. La única manera de reducir el tiempo es con la experiencia del personaje o teniendo la habilidad “regeneración de mana avanzada” (buscar en el libro de habilidades innata).

Clasificación de magos

Anteriormente hable de clasificación de los magos. esto se logra con un examen, igual al que figura en el **DIBUJO 4**

DIBUJO 4

EVALUCION	D	C	B	A	S
INTELECTO ARCANO (ocultismo y hechicería)	16	20	24	27	33
PODER (poder o concentración)	14	18	21	23	27
HABILIDAD MARCIAL (cualquier habilidad de reflejo)	14	16	19	21	25
ESTRATEGIA (inteligencia)	8	9	10	10	12

Parece un poco complicado, pero la verdad es muy sencilla de poder concretar. Esta evaluación es obligatoria para todos los magos, gracias a esto se obtiene un registro de

cada mago existente en el mundo, a continuación, se explicará cómo funciona cada parte del examen.

INTELECTO ARCANO: es el conocimiento de la magia, su estudio complejo de ella y su entendimiento.

Esta evaluación es escrita, para que el jugador pueda aprobar este examen tiene que hacer tiradas superando el valor que aparece en la esquina superior a la derecha. Una vez que supera la primera evaluación (desde la D a la S), seguirá con el siguiente nivel.

EVALUCION	D	C	B	A	S
INTELECTO ARCANO (ocultismo y hechicería)	16	20	24	27	33

Ejemplo: Tora aprobó el examen de nivel D y C, pero al llegar al B no pudo superar las expectativas, por lo tanto, pasara al examen de poder.

PODER: Un personaje estará esperando al jugador en el medio de un salón, sentado con las piernas cruzadas encima de una alfombra. pedirá que el jugador haga lo mismo, para que se puedan colocar en la misma posición, frente a frente. A continuación, lo que van a hacer es empujarse con el flujo de la magia, colocando sus manos frente a frente, como si fueran un espejo. El que empuje más fuerte definirá el resultado de la evaluación.

En este caso el NPC tendrá una base de poder o concentración igual al que aparece en la esquina superior, el jugador tendrá una tirada en contra el NPC.

PODER (poder o <u>concentracion</u>)	14	18	21	23
--	----	----	----	----

(No poder corregir esa **concentración** me duele mucho)

Ejemplo: Tora se sentó al frente del maestro. Una vez acomodado como se le pidió, los dos empezaron a fluir sus magias. El maestro con una base de 14 saco 17, tora con la habilidad de poder siendo una base de 14 su resultado final fue de 18, logro empujar más fuerte que el profesor, significa que aprobó el examen, en caso de empate se tira de nuevo y en caso de pifia uno de los dos vuela.

H. MARCIAL: Cuando un mago se queda sin mana, suele quedar bastante vulnerable. Por lo tanto, es obligatorio que aprenda a tratar de defenderse de alguna manera sin magia alguna.

Para esta evaluación se toma cualquier habilidad marcial del personaje. En el caso de arquería, tendrán dianas a lo lejos, quien, de más veces a su objetivo, será el ganador.

Como en cualquier combate de pelea de sword and sorcery, iniciativa- ataque y defensa, la única diferencia que al ser un examen solo se toma en cuenta quien logra hacer el primer golpe, ese será quien defina el resultado.

La base del NPC es el que aparece en la esquina superior.

ESTRATEGIA: Para este examen se tiene en cuenta un juego de mesa muy viejo, el cual se tiene en cuenta la estrategia del jugador para desenvolverse contra uno o más enemigos.

En el examen llamarán al jugador y lo harán sentarse en una silla, donde al frente de él se encontrará con su adversario.

Para esta evaluación se tendrá que usar la INT de los personajes, la base del NPC está en la esquina a la derecha del cuadro dependiendo el nivel. El personaje que saque más ganara el juego.

DATO CURIOSO: LOS PERSONAJES PUEDEN USAR SUERTE, ESA ES SU VENTAJA ANTE EL NPC.

Ya explicado de que se trata cada examen, sigue quedando lo más importante, ¿y cómo se logra la clasificación? Es muy fácil, por cada examen que el jugador apruebe es 1 punto, y dependiendo de cuantos saque se lo clasifica. A continuación, se mostrará los resultados, hay que tener en cuenta que en este mundo se trata todo de clasificación, por lo tanto, si el jugador saca una nota por debajo de D será tratado muy mal.

- 1p= NAPM (no apto para la magia) / 2p= --D / 3p= -D / 4p= D
- 5p= D+ / 6p= D++ / 7p= -C / 8p= C
- 9p= C+ / 10p= C++ / 11p= -B / 12p= B
- 13p= B+ / 14p= B++ / 15p= -A / 16p= A
- 17p= A+ / 18p= A++ / 19p= -S / 20p= S

DATO CURIOSO: hay una clasificación más, se trata de F (full), por obvias razones no está en la planilla de evaluación ya que no hay mago normal que llegue a ese nivel, y no habría nadie que podría evaluarlo de tal manera.

Tabla de aprendizaje

Van a haber situaciones en la que los personajes tengan que viajar de una ciudad a otra o de un continente a otro. ¿Qué hacer en todo ese tiempo? Leer, conocerse uno al otro o enseñarse técnicas nuevas.

En esta tabla se mostrará la habilidad de enseñar dependiendo del resultado en la tirada. ¿cómo puede un maestro enseñar a un alumno? a la derecha se mostrará el tiempo disponible y a la izquierda la dificultad de este.

Para magias elementales o cotidianas			
Tiempo / experiencia	Para 1 punto en la habilidad enseñada	Para 2 puntos en la habilidad enseñada	Para 3 puntos en la habilidad enseñada
	DIFICULTAD PARA LOGRARLO		
1 semana	30 o más habilidad de enseñar.	Imposible.	Imposible.
2 semanas	25 habilidad de enseñar.	30 o más habilidad de enseñar.	Imposible.
3 semanas	23 habilidad enseñar.	25 habilidad enseñar.	30 o más habilidad enseñar.
2 meses	18 habilidad enseñar	21 habilidad enseñar.	23 habilidad enseñar.
6 meses	15 habilidad enseñar.	17 habilidad enseñar.	20 habilidad enseñar.
9 meses	No pifiar.	15 habilidad enseñar.	17 habilidad enseñar.
1 año	No pifiar.	No pifiar.	13 habilidad enseñar.

Para magias secundarias			
Tiempo/experiencia	Para 1 punto en la magia enseñada	Para 2 puntos en la habilidad enseñada	Para 3 puntos en la habilidad enseñada
	DIFICULTAD PARA LOGRARLO		
1 semana	imposible	Imposible.	Imposible.
2 semanas	30 o más habilidad de enseñar.	Imposible.	Imposible.
3 semanas	25 habilidad enseñar.	30 o más habilidad de enseñar.	Imposible.
2 meses	23 habilidad enseñar.	25 habilidad enseñar.	30 o más habilidad de enseñar.
6 meses	18 habilidad enseñar.	21 habilidad enseñar.	23 habilidad enseñar.
9 meses	15 habilidad enseñar.	17 habilidad enseñar	20 habilidad enseñar.

1 año	No pifiar	15 habilidad enseñar	17 habilidad enseñar
-------	-----------	----------------------	----------------------

Sistema monetario

En este mundo se hay 3 diferentes monedas: Bronce, plata y oro. la tabla de valores es la siguiente.

100 monedas de bronce	1 moneda de plata
100 monedas de plata	1 moneda de oro
100 monedas de oro	SOS muy rico!! ¿Qué esperabas?

A la hora inicial del juego, los jugadores se les hará tirar un dado porcentual, el resultado será la cantidad de dinero que posee en monedas de bronce. Al menos que al jugador le toque “adinerados” (buscar en el libro de habilidades innata).

Ahora nos basaremos en el sueldo de los personajes. Primero hay que mencionar que la base depende de que tan conocida sea su apellido, un apellido poco reconocido cobra 20 monedas de bronce, un apellido reconocido cobra 50 monedas de bronce y un apellido famoso cobra un total de 1 moneda de plata. Esta última solo se obtiene si el personaje avanza mucho en la historia o si saca la habilidad innata “celebridad”, para las otras se tirará un dado, si sale par es una y si sale impar la otra.

Los exámenes también toman partida a la hora de saber el valor de un mago, cada calificación tiene un sueldo diferente. Se tomará como base “poco reconocido” y se mostrará en la tabla como se aplica.

BASE= POCO RECONOCIDO	CALIFICACIÓN DEL EXAMEN	NETO
20	--D = 10(bronce)	30 bronce
20	-D = 20 (bronce)	40 bronce
20	D = 30 (bronce)	50bronce
20	D+ = 40 (bronce)	60bronce
20	D++ = 50 (bronce)	70bronce
20	-C = 60 (bronce)	80bronce
20	C = 70 (bronce)	90bronce
20	C+ = 80 (bronce)	1plata
20	C++ = 90 (bronce)	1 plata y 10bronce
20	-B = 10 (plata)	10plata y 20bronce
20	B = 20 (plata)	20plata y 20bronce
20	B+ = 30 (plata)	30plata y 20bronce

20	B++ = 40 (plata)	40plata y 20bronce
20	-A = 50 (plata)	50 plata y 20bronce
20	A = 60 (plata)	70plata y 20bronce
20	A+ = 70 (plata)	70plata y 20bronce
20	A++ = (80 plata)	80 plata y 20bronce
20	S = 1 (oro)	1 oro y 20 bronce

El resto de la paga depende del valor que quiera dar el master por el trabajo.

Dato curioso: si al jugador le sucede alguna acción donde le afecte su historia bruscamente o pueda a llegar a causar la muerte, tiene la posibilidad de volver a hacer la acción con el coste de la mitad de su suerte permanentemente.

Experiencia

Con respecto a la experiencia, se da según el resultado del juego, esto dependerá del master para evaluarlo. En la siguiente tabla se mostrará cuáles son las recompensas dependiendo del su éxito. En el primer juego si o si reciben todos un “bien hecho”.

Sobrevivieron...	5 p de experiencia	2 puntos de magia.	+1 de mana.
Bien hecho.	10 p de experiencia	3 puntos de magia.	+2 de mana.
Perfecto.	15 p de experiencia	4 puntos de magia.	+3 de mana.

Para las 10 habilidades secundarias elegidas por el jugador, se subirá de a uno, siempre y cuando se respete la cantidad de puntos que se coloque a medida que crece. Por ejemplo, en el caso de que tenga 5 en advertir notar, para subirla a 6 debe dar 6 de los puntos de exp ganados.

Para el resto de las habilidades se subirá de a dos puntos, ejemplo si el jugador quiere subir de 5 a 6 puntos advertir notar tendrá que gastar 7 puntos de experiencia

Para las habilidades de concentración y poder se sube de la siguiente manera. Si están entre las 10 magias seleccionados, este se subirá de a dos y si es una habilidad común se subirá de a 3. Ejemplo

De a dos: 5 a 6 tendrá que gastar 7 puntos de experiencia.

De a tres: 5 a 6 tendrá que gastar 8 puntos de experiencia.

Libro de magia elemental

Libro de fuego

		Intensidad 1 gratis		
Resistencia de calor 1		Aumentar calor 1		Ascuas 1
		Intensidad 2 2		
Entidad pequeña 2		Arma fragua 2		Bola de fuego 2
entidad chica 3		Brazos de fue 3		campo de calor 3
Entidad mediana 3		Estocada de fuego 4		Propulsión de fuego 3
Escudo de fuego 3 (opcional)		Intensidad 3 4		Armadura de fuego 3 (opcional)
Entidad grande 4		Fuego penetrante 4		Lanza llamas 4
Entidad mayor 5	Avatar 6	Fuego explosivo 4		Tornado de fuego 5
		Incinerar 6		Inmolación 6
		Intensidad 4 6		
Fuego oscuro 7		Reino de fuego 8		Meteorito 9

Las intensidades son las cantidades de runas que se forman en la mano de los personajes, también son el nivel que tiene o requiere las siguientes magias.

*Todos los ataques de fuego son de daño directo

Intensidad 1

Aumentar calor:

- Intensidad 1: Esto puede calentar un objeto u objetivo, no derretirlo.

Efecto: Aumenta el calor de un objetivo en 3 grados, siempre y cuando el enemigo no supere N.Salv.Mag.

Coste: 3

Dificultad: 16 en concentración o poder.

Duración: Única acción.

- Intensidad 2:

Efecto: Aumenta el calor a un objetivo 10 grados, siempre y cuando el enemigo no supere N.Salv.M -2.

Coste: 4

Dificultad: 18 en concentración o poder.

Duración: Única acción.

- Intensidad 3:

Efecto: Aumenta el calor a un objetivo 20 grados, siempre y cuando el enemigo no supere N.Salv.M -3.

Coste: 5

Dificultad: 20 en concentración o poder.

Duración: Única acción.

- Intensidad 4:

Efecto: Aumenta el calor a un objetivo el grado que quiera, siempre y cuando el enemigo no supere N.Salv.M -4.

Coste: 6

Dificultad: 22 de poder o concentración.

Duración: única acción

- Full:

Efecto: Aumenta el calor a un objetivo el grado que quiera, siempre y cuando el enemigo no supere N.Salv.M -6.

Coste:7

Dificultad: 22 poder y concentración.

Duración: Única acción.

Ascuas: Los ataques de esta magia son directos. La llama permanece arriba de la mano, nunca la rodea ni nada parecido, suele utilizarse para iniciar un incendio.

- Intensidad 1: Crea una pequeña llama en la mano.

Coste: 3

Daño: hace 1D4 de daño.

Dificultad: 16 de poder o concentración.

Duración: El usuario decide cuando apagarlo.

- Intensidad 2: Crea una llama en la mano.

Coste: 5 mana.

Daño: hace 1D6 de daño.

Dificultad: 18 de poder o concentración.

Duración: El usuario decide cuando apagarlo.

- Intensidad 3: El mago es capaz de crear llamas en ambas manos.

Coste: 7

Daño: Hace 1D6 cada llama.

Dificultad: 25 de poder o concentración

Duración: El usuario decide cuando apagarlo.

- Intensidad 4: Tus llamas arden con muchas más intensidades.

Coste: 9 mana.

Daño: hace 1D10 cada llama.

Dificultad: 22 de poder o concentración.

Duración: El usuario decide cuando apagarlo.

- Full

Efecto: Las llamas arden tanto que solo el creador es capaz de observarla.

coste:11.

daño: 2 D10 cada llama.

dificultad: 22 concentración y poder.

duración: El usuario decide cuando apagarlo.

Resistencia al calor: Con esta magia no se emplea mana para usarla.

- Intensidad 1:

Efecto 1: Resiste el 25% de daño con cualquier ataque de fuego

Efecto 2: tiene un bono de resistencia mágica de + 1 contra ataques de fuego.

- Intensidad 2:

Efecto 1: Resiste el 50% de daño con cualquier ataque de fuego.

Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 2 contra ataques de fuego.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Resiste el 75% de daño con cualquier ataque de fuego.

Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 3 contra ataques de fuego.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Resiste el 90% de daño con cualquier ataque de fuego.

Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 4 contra ataques de fuego.

- Full

Efecto 1: Es inmune al daño por fuego.

Efecto 2: No les afecta los ataques de fuego.

Intensidad 2 zona de invocación

A los esbirros el nombre se los da su invocador, y su forma el jugador, el daño que reciba el esbirro la mitad lo recibirá el invocador.

Entidad pequeña

Requisitos del mago

Coste: 4

Mantención: 1 mana por turno.

Dificultad: 17 en concentración.

Características del esbirro

No supera la altura de un perro cachorro.

Vida: 15

MTC: -1

Concentración/poder: 13

Pelea: 12

Daño: 1D6

Esquivar: 12

Bonos daño: 0

N.Salv.M: 8

Poderes

- Efecto: Puede tirar humo de su boca, esta es en un área de 2 metros de radio.
Dificultad: 16
Coste: 2
Duración: Acción única
- Efecto 1: Es capaz de largar pequeñas bolas de fuego con 1D6 de daño
Efecto 2: Si supera 20 el enemigo queda con fuego sobre él, si no se lo apaga le hará 1D4 de daño por turno
Dificultad: 16,
Coste: 3 de mana.
Duración: Acción única.
- Efecto 1: Puede subir su intensidad de tal manera que sirve para iluminar un área de 20 metros.

Efecto 2: Mantiene calor a lo que están cerca de él.

Coste: 1 por turno

Duración: Hasta que el esbirro dure.

Entidad menor

Requisitos del mago

Coste: 6

Mantención: 2 mana por turno.

Dificultad: 19 en concentración.

Características del esbirro

Su altura no supera la de un lobo.

Vida: 25

MTC: -3

Concentración/poder: 16

Pelea: 13

Daño: 2D6

Esquivar: 13

Bonos daño: +1

N.Salv.M: 9

Poderes

- Efecto 1: Puede usar su cuerpo en llamas como ataque haciendo un daño de 1D6 + 2D4 de daño directo,
Dificultad: 19 tantos en poder como concentración,
Coste: 5 de mana al invocador
Duración: 3 turnos
- Efecto 1: Lanza bolas de fuego con 1D6 +2 de daño directo
Efecto 2: Si supera 26 el enemigo se tiene que apagar el fuego el cual si no lo hace tendrá un daño de 1D6 por turno directo.
Dificultad: 21 en poder.
Coste. 6 mana.
Duración: Acción única.
- Efecto 1: Puede radiar calor a un área de 40 m.
Efecto 2: Puede iluminar cualquier zona en esa área.

Coste: 2 de mana por turno
Duración: Hasta donde el mago pueda.

Entidad media

Requisitos del mago

Coste: 8

Mantenición: 3 mana por turno.

Dificultad: 21 en concentración.

Características del esbirro

No supera la altura de un oso Kodiak, puede hacer dos acciones en un turno.

Vida: 35

MTC: -5

Concentración/poder: 18

Pelea: 14

Daño: 3D6

Esquivar: 14

Bonos daño: +2

N.Salv.M: 9

Poderes

- Su poder se centra en su fortaleza, cada ataque son 2D6+6 bonos de daño.
- De su boca lanza una llamarada con un radio de 5 metros.
Dificultad: 24 poder o concentración.
Coste: 7 mana al invocador.
- Tiene respuesta rápida, es capaz de hacer dos ataques en un turno.

Intensidad 2 zona de poder y concentración

Arma fragua: Es capaz de calentar la parte de filo del arma sin afectarlo (sin quemarlo, derretirla, etc.).

- Intensidad 2:
Efecto 1: Hace el daño del arma + 1D6.

Efecto 2: En vez de bajar 1 a la armadura del oponente, baja 2 puntos de resistencia.

Dificultad: 16 en poder y concentración.

Coste: 5 de mana.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Hace el daño del arma + 2D6.

Efecto 2: Baja 3 puntos a la resistencia de la armadura.

Dificultad: 17 en poder y concentración.

Coste: 8 de mana.

Duración: 4 turnos.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Hace el daño del arma + 3D6.

Efecto 2: Destruye cualquier resistencia de armadura existente.

Dificultad: 18 en poder y concentración

Coste: 10 mana

Duración: 4 turnos

- Full

Efecto 1: El daño del arma + 4D6

Efecto 2: Calcina cualquier cosa que corte

coste: 13 de mana

dificultad: 20 poder y concentración

duración: Efecto único, el arma del usuario queda inservible al utilizarlo.

Brazos de fuego: A efecto visual, el personaje se rodea con fuego alrededor de los brazos. también puede ser en las piernas.

- Intensidad 2:

Efecto 1: Hace el daño de mano a mano +2D4 directo.

Efecto 2: Si supera 21 en los dos el enemigo sufrirá una llama de 1D4 por turno si no logra apagarlo antes.

Dificultad: 17 en poder y concentración.

Coste: 6 de mana.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Hace el daño de mano a mano +2D6 directo.

Efecto 2: Si supera 23 en los dos el enemigo sufrirá una llama de 1D6 por turno si no logra apagarlo antes.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Coste: 9 de mana.

Duración: 4 turnos.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Hace el daño de mano a mano +2D10 directo

Efecto 2: Si supera 25 en los dos el enemigo sufrirá daño por quemadura constante de 1D10 por turno si no logra apagarlo antes.

Dificultad: 19 en poder y concentración

Coste: 11 de mana

Duración: 4 turnos

- Full

Efecto 1: Hace el daño de la mano + 3D10 directo.

Efecto 2: Si supera 25 en los dos, el enemigo deberá sufrir daño por quemadura constante de 2D10 por turno. Siempre y cuando, el enemigo afectado por esta quemadura no logre apagarlo (tiene que hacer una tirada de atletismo y superar la tirada del atacante).

Coste: 13

Dificultad: 21 en poder y concentración.

Duración: 4 turnos

Estocada de fuego: Este hechizo es de tardío efecto, cuando la espada golpea sale una ráfaga de fuego. Si el enemigo recibe el daño en la armadura la estocada se activará en la armadura.

- Intensidad 2:

Efecto: Después del daño con el arma o puño este hace 1D10+1D4 de daño

Dificultad: 19 en concentración y poder.

Coste: 7

Duración: Única acción.

- Intensidad 3:

Efecto: Después del daño con el arma o puño este hace 2D10 de daño.

Dificultad: Necesita 20 en concentración y poder.

Coste: 10

Duración: Única acción.

- Intensidad 4:

Efecto: Después del daño con el arma o puño este hace 3D10 de daño.

Dificultad: 21 en concentración y poder.

Coste: 13

Duración: Única acción.

- Full

Efecto: Después del daño con el arma o puño este hace 5D10 de daño.

Coste: 15

Dificultad: 23 en concentración y poder.

Duración: única acción.

Intensidad 2 zona de poder

Bola de fuego

- Intensidad 2:
Efecto: Hace un 2D6 de daño directo.
Dificultad: 17 en poder.
Coste: 6 de mana.
Duración: Única acción.
- Intensidad 3:
Efecto: Hace un 3D6 de daño directo.
Dificultad: 18 en poder.
Coste: 9 de mana.
Duración: Única acción.
- Intensidad 3:
Efecto: Hace un 4D6 de daño directo.
Dificultad: 19 en poder.
Coste: 12 de mana.
Duración: Única acción.
- Full
Efecto: hace 6D6 de daño directo.
Coste: 14 de mana.
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Única acción.

Campo de calor: En un área determinada concentra calor suficiente para hacer que lo enemigos se sofoquen o les cueste el combate.

- Intensidad 2:
Efecto 1: En un área de 5 m sube el calor 3 grados más.
Efecto 2: Si el área tenía una base de 20 grado, el enemigo tiene que superar una tirada de 16 resistencias tortura y droga, si no lo logra tendrá un penalizador de -2 a toda acción por el cambio brusco de clima.
Dificultad: 20 en poder.
Coste: 7 de mana.
Duración: 2 turnos.
- Intensidad 3:
Efecto 1: En un área de 10m sube el calor 10 grados más.

Efecto 2: Si el área tenía una base de 20 grados, el enemigo tiene que superar una tirada de 21 resistencias tortura y droga. Si no lo logra ese requisito tendrá un penalizador de -4 a toda acción a causa del cambio brusco del clima.

Dificultad: 21 en poder.

Coste: 10 de mana.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 4:

Efecto 1: En un área de 15 m sube el calor 15 grados más.

Efecto 2: Si el área tenía una base de 20 grados, el enemigo tiene que superar una tirada de 25 resistencias tortura y droga, si no lo logra tendrá un penalizador de -6 por el cambio brusco de clima.

Dificultad: 22 en poder.

Costo: 13 de mana.

Duración: 4 turnos.

- Full

Efecto 1: En un área de 25m sube el calor 25 grados más.

Efecto 2: Cualquier usuario dentro del área, deberá tirar para saber si queda inconsciente como si fuera aturdido -8, luego deberá tirar resistir tortura y droga con -9 para resistir la temperatura.

Dificultad: 22 en poder.

Costo: 16 de mana.

Duración: 4 turnos.

Propulsión de fuego: el usuario puede de su mano o de sus pies, moverse a una velocidad mucho más rápido (ejemplo: Iron Man)

- Intensidad 2

Efecto 1: Aumenta tu movimiento en + 3.

Efecto 2: el usuario que ataque con esta velocidad tiene + 2 en proezas de fuerza y un bono de +3 al daño.

Dificultad: 22 en poder.

Costo: 7 de mana.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 3

Efecto 1: Aumenta tu movimiento en + 5.

Efecto 2: el usuario que ataque con esta velocidad tiene + 4 en proezas de fuerza y un bono de +5 al daño.

Dificultad: 23 en poder.

Costo: 9 de mana.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Aumenta tu movimiento en + 7.

Efecto 2: El usuario que ataque con esta velocidad tiene + 6 en proezas de fuerza y un bono de +7 al daño.

Dificultad: 23 en poder.

Costo: 11

Duración: 4 turnos.

- Full

Efecto 1: Aumenta tu movimiento en + 10.

Efecto 2: El usuario que ataque con esta velocidad tiene +8 en proezas de fuerza y bono en daño de +10.

Dificultad: 23 poder.

Costo: 13 de mana.

Duración: Esta acción se termina cuando el usuario decida que se termina.

Intensidad 3 opcionales

Escudo de fuego: Una esfera de fuego que te proteja de cualquier tipo de ataque, siempre y cuando llegue a lo requerido, para poder defenderse se interpreta la tirada de poder o concentración como defensa.

Ejemplo: X ataca a Y, X saca 21 en espada y mandoble e Y saca 22 en poder, Y se defiende con todo éxito.

- Intensidad 3

Efecto: Tiene una resistencia de 20 ante cualquier ataque (respetando las reglas de debilidades).

Dificultad: 21 en poder o concentración.

Costo: 8 de mana.

Duración: Hasta que su resistencia se acabe.

- Intensidad 4

Efecto: Tiene una resistencia de 30 ante cualquier ataque (respetando las reglas de debilidades).

Dificultad: 22 en poder o concentración.

Costo: 12 de mana.

Duración: Hasta que su resistencia se acabe.

- Full

Efecto: Tiene una resistencia de 40 ante cualquier ataque (respetando las reglas de debilidades).

Dificultad: 22 poder y contracción.

Costo: 15 de mana.

Duración: Hasta que su resistencia se acabe.

Armadura de fuego: Tu armadura se cubre de una capa de fuego.

- Intensidad 3:
Efecto: la armadura del usuario tiene un bono de - 2 al MTC, si el enemigo es tocado por la armadura, este recibe 2D6 de daño extra.
Dificultad: 22 en poder y concentración
Coste: 6 de mana y consume 1 por turno para mantenerlo.
Duración: 6 turnos luego la armadura del usuario queda inservible.
- Intensidad 4
Efecto: la armadura del usuario tiene un bono de - 4 al MTC, si el enemigo es tocado por la armadura, este recibe 3D6 de daño extra.
Dificultad: 23 en poder y concentración.
Coste: 8 de mana y consume 2 por turno para mantenerlo.
Duración: 4 turnos luego la armadura del usuario queda inservible
- Full
Efecto: La armadura del usuario tiene un bono de -8 al MTC, si el enemigo es tocado por la armadura, este recibe 5D6 de daño extra.
Dificultad: 23 en poder y concentración
Costo: Consume 10 de mana y consume 3 para mantenerlo.
Duración: 3 turnos luego la armadura queda inservible.

Intensidad 3 invocación

Entidad grande:

Requisitos del mago

Coste: 10

Mantención: 4 mana por turno.

Dificultad: 26 en concentración.

Características del esbirro

No supera la altura de un elefante, su estructura es completamente de esencia de fuego.

Vida: 40.

MTC: -6.

Concentración/poder: 20.

Pelea: 15.

Daño: 4D6.

Esquivar: 15.

Bonos daño: +3.

N.Salv.M: 10.

Poderes

- Efecto 1: Este esbirro es capaz de volar con una velocidad de MOV =8
Efecto 1: Puede subir la velocidad a un MOV =14
Dificultad: 24 en poder.
Coste: 8 de mana.
Duración: 20 turnos.
- Efecto 1: Puede lograr crear una intensidad de calor lo suficiente para inmolarse en un área de 15 m haciendo un daño de 4D6 directo.
Efecto 2: El esbirro recibe ¼ del daño.
Dificultad: 26 en poder.
Coste: 10 de mana.
Duración: Acción única.
- Puede lograr meterse en el cuerpo del enemigo y destruirlo desde adentro, el enemigo debe tirar una resistencia mágica con -3.
Coste: Sale 15 mana.
Dificultad: 25 en poder.
Duración: acción única

Entidad mayor:

Requisitos del mago

No supera la altura de 500 m.

Costo: 12.

Mantenimiento: 5.

Dificultad: 27 en concentración.

Características del esbirro

No supera la altura de un elefante, su estructura es completamente de esencia de fuego.

Vida: 50.

MTC: -8.

Concentración/poder: 22.

Pelea: 16.

Daño: 5D6.

Esquivar: 16.

Bonos daño: +4.

N.Salv.M: 10.

Poderes

- Efecto 1: Larga una llama que abarca 15m de ancho, hace 5D10 daño directo
Dificultad: 26 en poder.
Coste: 10 de mana.
Duración: Acción única.
- Efecto 1: Lanza varias bolas de fuegos al aire, las bolas chocaran en cualquier radio de 20 m que el invocador quiera.
Efecto 2: Las bolas de fuego tienen una intensidad 2, el jugador tiene que tirar 2D12 para saber cuántas son las bolas que lanza, el enemigo tiene que tirar 2D6 para saber cuántas les afecto en el caso que sean más de 12, si son menos tira 1D10.
Coste: 15 de mana.
Dificultad: 28.
Duración: Acción única.
- Efecto 1: Larga un grito capaz de matar a un objetivo en instantes, el enemigo deberá tirar resistencia mágica con un -5, si no llega a resistir muere instantáneamente sin posibilidad de revivir.
Coste: 12 de mana al invocador.
Dificultad: 26 en poder.
Duración: Acción única.

Avatar:

Efecto 1: el cuerpo del usuario se envuelve en una armadura del color de su elemento, esta le otorga la capacidad de explotar el físico al máximo haciendo que todas las habilidades que tenga el jugador se multipliquen x2.

Efecto 2: Incluso cualquier magia del elemento en cual se haya comprado (no funciona con otro elemento), solo se multiplica el ataque no el daño.

Efecto 3: El mago no tendrá penalizados ni riesgo de muerte mientras este con la magia, una vez finalizada tendrá que tirar para ver si muere o no en caso de llegar a mortal.

Efecto 4: El mago tiene doble acción.

Efecto 5: Una vez finalizado el mago no podrá usar magia hasta el otro día

Efecto 6: Cualquier habilidad física que tenga que hacer tendrá un -4.

Efecto 7: Tendrá que tirar resistencia mágica -3 para saber si no le afecta a alguna parte del cuerpo (que parte afecta eso está en decisión del máster, puede ser inmovilidad de alguna pérdida de alguno etc.).

Efecto 8: si el jugador fue valiente y los uso más 4 veces sin ningún efecto alguno las armaduras le crecerán alas permitiendo al mago también desplazarse por el cielo y podrá lanzar 1D10 en vez de 1D6.

Efecto 9: si se ha usado más de 10 veces, este ya no tendrá que tirar para saber si pierde extremidades, y podrá hacer 4 acciones en un turno, y tirar 1D20 para saber cuánto dura.

Dificultad: 25 en concentración.

Coste: no hay costo.

Duración: Una vez que se activa el jugador tendrá que tirar 1D6 para saber por cuantos turnos les dura el efecto.

ADVERTENCIA: no se puede mezclar avatar con full, el cuerpo humano ya no resistiría tal poder, se inmolaría.

Intensidad 3 poder y concentración

Fuego vivo: Esta permite al mago hacer una extensión de su arma con fuego.

- Intensidad 3:
Efecto: Cuando el usuario ataque al enemigo, una llama lo envuelve al enemigo con la destreza y flexibilidad de una serpiente. Mientras que esta llama no sea apagada por el enemigo hará 2D6 de daño directo, puede liberarse siempre y cuando se use agua o una tirada de atletismo que supere 21.
Dificultad: 22 de poder y concentración.
Coste: 10 de mana.
Duración: 3 turnos.
- Intensidad 4:
Efecto: cuando el usuario ataque al enemigo, dos llamas lo envuelven al enemigo con la destreza y flexibilidad de una serpiente. Mientras que esta llama no sea apagada por el enemigo hará 2D6 de daño directo, puede

liberarse siempre y cuando se use agua o una tirada de atletismo que supere 23.

Dificultad: 24 de poder y concentración.

Coste: 13 de mana.

Duración: 3 turnos.

- Full

Efecto: Cuando el usuario ataque al enemigo, cuatro llamas lo envuelven al enemigo con la destreza y flexibilidad de una serpiente. Mientras que esta llama no sea apagada por el enemigo hará 2D6 de daño directo, puede liberarse siempre y cuando se use agua o una tirada de atletismo que supere 25.

Dificultad: 24 de poder y concentración.

Costo: 15 de mana.

Duración: 3 turnos.

Fuego explosivo: cada estocada que logra el personaje hace una explosión dañando gravemente al rival

- Intensidad 3:

Efecto: Cada explosión hace 1D10+2D6 directo.

Dificultad: 24 en poder y concentración.

Coste: 11 de mana.

Duración: única acción.

- Intensidad 4:

Efecto: Cada explosión hace 2D10+2D6 directo.

Dificultad: 24 en poder y concentración.

Coste: 14 de mana.

Duración: Única acción.

- Full

Efecto: Cada explosión hace 3D10 + 3D6 directo

Dificultad: 24 poder y concentración.

Coste: 16 de mana.

Duración: El arma dura 3 turnos debido a la temperatura implementada, solo uso único, una vez que incinera, desaparece.

Incinerar:

- Efecto: El lugar donde toque el arma al enemigo es incinerado debido al exceso de temperatura, el arma queda inservible.

Coste: 15 de mana.

Dificultad: 25 en concentración y poder.

Duración: Única acción.

- Full: Incinera a una persona por completo.
Dificultad: 25 en poder y concentración.
Coste: 18 mana.
Duración: El arma dura 2 turnos debido a la temperatura implementada, solo uso único, una vez que incinera, desaparece.

Intensidad 4

Fuego oscuro: Esta habilidad no se puede aprender, el personaje que lo creo lo hizo en la 3era generación y solo esta como opción para la 4ta la cual no está disponible por completo, aparte que para lograr esta magia el mago tendría que tener la habilidad secundaria de oscuridad a nivel 5, ¿Por qué lo pongo entonces?

Para dar un ejemplo de que se pueden mezclar diferentes magias, el límite son solo ustedes.

Este fuego no se puede apagar con nada, incluso si ponen agua se hace más intenso, haciendo un daño permanente de 2D10 directo-gasta 14 de mana y tiene que sacar 20 tanto poder como concentración, la única manera de derrotarlo es un choque de magia y rezar por ganarle.

Reino de fuego:

- Intensidad 4
Efecto 1: El mago desata un desastre natural en un área al de 50 km. Esta área se envuelve en gas y fuego, el lugar se vuelve sofocante y cualquier ser que no sea el usuario que conjuro la magia deberá tirar una resistencia física mayor a 17 hasta poder lograr salir del área, si este no logra sacar la tirada requerida obtendrá un malus de -3 a toda acción y en el caso de que no logre sacar por quinta vez, muere automáticamente.
Efecto 2: Es posible lograr desaparecer todo esto, siempre y cuando logren derrotar al mago que lo conjuro.
Dificultad: 30 en poder o concentración.
Coste: 17 de mana y 1 por cada turno de mantenimiento.
Duración: Hasta que el mago aguante.
- Full
Efecto 1: El mago desata un desastre natural en un área al de 140 km. Esta área se envuelve en gas y fuego, el lugar se vuelve sofocante y cualquier ser que no sea el usuario que conjuro la magia deberá tirar una resistencia física mayor a 17 hasta poder lograr salir del área, si este no logra sacar la tirada requerida obtendrá un malus de -3 a toda acción y en el caso de que no logre sacar por quinta vez, muere automáticamente.

Efecto 2: Es posible lograr desaparecer todo esto, siempre y cuando logren derrotar al mago que lo conjuro.

Dificultad: 30 en poder o concentración.

Coste: Coste 19 de mana y 2 por cada turno de mantenimiento.

Duración: Hasta que el mago aguante.

Meteorito:

- Intensidad 4

Efecto: Un meteorito cae sobre alguna ciudad o área haciendo que todas las personas en un área de 1 km mueran instantáneamente.

Dificultad: 4 turnos superando una concentración de 24 y en el 5to turno un poder de 25.

Coste: 33 de mana.

Duración: Única acción.

- Full

Efecto: 3 meteoritos caen en un terreno matando a todas las personas en un área de 3 km instantáneamente.

Dificultad: 4 turnos superando una concentración de 24 y en el 5to turno un poder de 25.

Coste: 36 de mana.

Duración: Única acción

Magia nueva u opcional:

Arma fantasma: dependiendo del arma que este utilice se formara una figura de fuego igual alado de esta

creador: Gen Urob.

posición: intensidad 3 poder y concentración.

época en la que fue creado: 40 A.T

- Intensidad 3:

Efecto: Este hace 1D20 de daño directo que el arma del usuario.

Dificultad: 23 en poder y concentración.

Coste: 12.

Duración: 2 turnos.

- Intensidad 4:

Efecto: Este hace las mismas cantidades de daño directo que el arma del usuario.

Dificultad: 24 en poder y concentración.

Coste: 15.

Duración: 2 turnos

- Full

Efecto: Este hace el doble de daño directo de cualquier de dos manos y la mitad de daño extra de un arma de una mano.

Dificultad: 24 poder y concentración.

Coste: 17.

Duración: 2 turnos.

Extensión de fuego: Se crea una extremidad del cuerpo perdida.

Creador: Gen Urob.

Posición: intensidad 3 poder y concentración.

Época en la que fue creado: 40 años A.T.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Se crea un brazo sin otro efecto alguno.

Coste: 7 mana permanentemente.

Dificultad: 19 en concentración y poder.

Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Se crea una extremidad.

Efecto 2: Este hace el daño de puños de fuego intensidad 3.

Coste: 10 de mana permanentemente.

Dificultad: 20 en concentración y poder.

Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.

- Full

Efecto 1: Se crea una extremidad.

Efecto 2: Este hace el daño de puños de fuego de intensidad 4.

Coste: 13 mana permanentemente.

Dificultad: 20 concentración y poder.

Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.

Súper nova: Una mini bola el cual recauda un gran poder antes de ser largado.

Creador: **Trial Sinrul**

Posición: Intensidad 3 poder.

Fecha de creación: 80 A.T.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Se crea una bola con el tamaño de una pelota, al alcanzar su objetivo este crece.
Efecto 2: Esta técnica se tarda 1 turno para cargarse.
Efecto 3: Hace 4D8 de daño directo.
Coste: 10 mana.
Dificultad: 23 poder.
Duración: Única acción.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Se crea dos bolas del tamaño de una pelota, al alcanzar su objetivo este crece.
Efecto 2: Esta técnica tarda 1 turno en cargarse.
Efecto 3: Hace 4D8 de daño directo.
Coste: 14 mana.
Dificultad: 24 poder.
Duración: Única acción.
- Full
Efecto 1: Se puede lograr crear hasta 5 bolas de fuego del tamaño de una pelota, al alcanzar su objetivo este crece.
Efecto 2: Esta técnica tarda 1 turno en recargarse.
Efecto 3: Hace 4D8 de daño directo.
Coste: 19 de mana.
Dificultad: 24 en poder.
Duración: Única acción.

Libro de hielo

		Intensidad 1 gratis	
No sentir frio 1		Bajar temperatura 1	Congelar 1
		Intensidad 2 2	
Creación de animales pequeños 2		Creación de cualquier artefacto chico 2	Campo de hielo 2
Creación de animales chicos 3		Creación de armas de hielo 3	Escarcha 3
Creación de animales medianos 3		Creación de escudo de hielo 4	Transporte de hielo 4
Armadura de hielo 3		Intensidad 3 4	Reflejos 4
Animales grandes 4		Ataque de agujas penetrantes 4	Cuerpo fragil 4
Invento de cualquier ser-5	Avatar 6	Creación de cualquier cosa sin vida 5	Cuerpo frágil 5
		Portales de armas 6	Sueño eterno 6
		Intensidad 4 6	
Congelar tiempo 9		Zona cero 8	Hielo eterno 7

Intensidad 1

No sentir frio: Habilidad permanente.

- Intensidad 1:
Efecto 1: Cualquier habilidad o circunstancia donde la temperatura sea baja, te afecta un 25% menos.
- Intensidad 2:
Efecto 1: Cualquier habilidad o circunstancia donde la temperatura sea baja, te afecta un 50% menos.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Cualquier habilidad o circunstancia donde la temperatura sea baja, te afecta un 75% menos.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Cualquier habilidad o circunstancia donde la temperatura sea baja, te afecta un 90% menos.
- Full
Efecto: el usuario es inmune a los ataques o climas de baja temperatura.

Bajar temperatura: Puedes bajar la temperatura de un ambiente o un objetivo.

- Intensidad 1:
Efecto 1: Disminuye el calor a un objetivo 3 grados, enemigo tiene resistencia mágica.
Costo: 3.
Dificultad: 16 en concentración o poder.
Duración: Única acción.
- Intensidad 2:
Efecto 1: Disminuye el calor a un objetivo 10 grados, enemigo tiene resistencia mágica -1.
Coste: 5
Dificultad: 18 en concentración o poder.
Duración: Única acción.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Disminuye el calor a un objetivo 20 grados.
Coste: 7
Dificultad: 21 en concentración o poder.
Duración: Única acción.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Disminuye el calor a un objetivo el grado que quiera, el enemigo puede resistirlo con un penalizador de resistencia mágica – 5.
Coste: 9 mana.
Dificultad 23 de poder o concentración.
Duración: Única acción.
- Full
Efecto: Disminuye el calor de un objetivo a los grados que quiera, el enemigo tiene la posibilidad de resistirlo con un -8 resistencia mágica
Coste:11 de mana.
Dificultad: 23 poder o concentración.
Duración: Acción única

Congelar: Congela completamente una parte del cuerpo. Esto hace que la parte congelada sea frágil y con posibilidad de romperse, para que este hechizo funcione el mago debe tocar el objetivo.

- Intensidad 1:
Efecto 1: Puede congelar una parte precisa al enemigo (dedo, ojo, lengua, oreja, etc.) siempre y cuando el enemigo no supere N.Salv.Mag.
Efecto 2: Puede ser descongelado con control de minerales nivel 2 o bien un mismo mago de hielo puede intentar descongelarlo siempre y cuando supere la tirada de la magia efectuada.
Dificultad: 17 en poder o concentración.
Coste: 3 de mana.
Duración: Única acción.
- Intensidad 2:
Efecto 1: Puede congelar una parte chica del cuerpo (mano, pies, boca, nariz, etc.) siempre y cuando no supere N.Salv.Mag -2.
Dificultad: 18 en poder o concentración.
Efecto 2: Puede ser descongelado con control de minerales nivel 3 o bien un mismo mago de hielo puede intentar descongelarlo siempre y cuando supere la tirada de la magia efectuada.
Coste: 6 de mana.
Duración: Única acción.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Puede congelar una parte del cuerpo (pierna, brazo, cabeza, torso, etc.) siempre y cuando no supere N.Salv.mag -4.
Efecto 2: Puede ser descongelado con control de minerales nivel 4 o bien un mismo mago de hielo puede intentar descongelarlo siempre y cuando supere la tirada de la magia efectuada.
Dificultad: 19 en poder o concentración.
Coste: 9 de mana.
Duración: Única acción.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Puede congelar un cuerpo entero.
Efecto 2: Puede ser descongelado con control de minerales nivel 4 o bien un mismo mago de hielo puede intentar descongelarlo siempre y cuando supere la tirada de la magia efectuada.
Dificultad: 20 en poder o concentración.
Coste: 12 de mana.
Duración: Única acción.
- Full
Efecto: Puede congelar un barco entero.

Efecto 2: No puede ser descongelado a menos que el usuario que lo efectuó haga desaparecer la magia, o en todo caso otro full interfiera.

Dificultad: 20 poder o concentración.

Coste: 14 de mana.

Duración: Única acción.

Intensidad 2 invocaciones: para los magos hielo no existen criaturas de invocación, pero si pueden crear animales y bestias que existen en este mundo, siempre y cuando el mago tenga un conocimiento previo “conocimiento de animales” (ver en sección de bestias)

Creación de animales pequeños: No supera la altura de un perro cachorro, su coste de 3 de mana. El invocador tiene que sacar 16 en concentración. Su vida es de 15 y mtc de -1.

Entidad chica: Su altura no supera la de un lobo, para invocarlo su coste es de 6 de mana, el invocador tiene que sacar 20 en concentración. Su vida es de 25 y mtc de -3.

Entidad mediana: No supera la altura de un oso Kodiak su vida es de 35 y su mtc de -5, para invocarlo tiene que sacar 23 en concentración, su costo es de 8 de mana.

Intensidad 2 poder y concentración

- **Creación de artefactos chicos:**

Efecto 1: Esta habilidad te permite crear elementos de utilidad, como una cuchara e incluso una daga, su daño es la misma pero su resistencia es de 5, lo que significa que si cae desde una zona muy alta se romperá.

efecto 2: Si lo hace en intensidad 3 su costo es de 8 de mana y su dureza es de 10, y si es en intensidad 4 su costo es de 11 de mana y su dureza de 15.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 16 en poder y concentración.

Duración: Hasta que el artefacto se rompa.

- **Full**

Efecto: La dureza del arma solo está en peligro por un ataque de fuego de intensidad 3 o un ataque mágico de intensidad 4, no se romperá por efectos naturales.

Coste: 14.

Dificultad: 21 poder y concentración.

Duración: Depende de la dureza del artefacto.

- **Creación de armas de hielo:**

Efecto 1: Es similar a la habilidad **creación de artefactos chicos**, la diferencia consiste en la exclusividad de crear armas, con esta habilidad el usuario tiene la oportunidad de crear tanto una daga como una lanza o hacha de doble mano.

Efecto 2: Si lo hace en intensidad 3 su costo es de 9 de mana y su dureza es de 15, y si es en intensidad 4 su costo es de 12 de mana y su dureza de 20.

Efecto 3: Desde intensidad 3 el arma congela la sangre del enemigo, haciendo que por cada corte tenga un -1 a toda acción.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Duración: Hasta que el artefacto se rompa.

- **Full**

Efecto 1: El enemigo sufrirá un penalizador de -3 a toda acción por cada corte, debido al enfriamiento de la sangre.

Efecto 2: El arma solo puede ser destruido por un ataque de fuego de nivel 3 o superior y por un ataque mágico de nivel 4.

Coste: 15 de mana.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Duración: Hasta que el arma se rompa.

Escudo de hielo: De una runa color celeste saldrá un escudo, con la forma que usuario quiera.

- **Intensidad 2:**

Efecto 1: El mago es capaz de crear un escudo de guerra con una dureza similar a la madera, su dureza es de 16.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

Coste: 7 de mana.

Duración: hasta que el artefacto se rompa

- **Intensidad 3:**

Efecto 1: El mago es capaz de crear un escudo de guerra con una dureza similar al hueso y cuero, su dureza es de 21.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

Coste: 9 de mana.

Duración: Hasta que el artefacto se rompa.

- Intensidad 4:
Efecto 1: El mago es capaz de crear un escudo de guerra con una dureza similar al metal, su dureza es de 26.
Dificultad: 19 en poder y concentración.
Coste: 11 de mana.
Duración: Hasta que el artefacto se rompa.
- Full
Efecto: El hielo es totalmente fuera de lo normal, su dureza supera casi cualquier tipo de metal logrando a tener 40 de defensa.
Dificultad: 19 poder y concentración.
Coste: 14 de mana.
Duración: Hasta que el artefacto se rompa.

Intensidad 2 poder

Campo de hielo: Una runa de color celeste es formado en el piso advirtiéndole la baja temperatura que está por venir.

- Intensidad 2:
Efecto 1: En un área de 5 m baja el calor 5 grados más.
Efecto 2: Si el área tenía una base de 20 grados el enemigo tiene que superar una tirada de 16 resistencias tortura y droga, si no lo logra tendrá un penalizador de -2 a toda acción por el cambio brusco de clima.
Dificultad: Sacar 20 o más en poder.
Costo: 7 de mana.
Duración: 3 turnos.
- Intensidad 3:
Efecto 1: En un área de 10m baja el calor 15 grados más.
Efecto 2: si el área tenía una base de 20 grados el enemigo tiene que superar una tirada de 21 resistencias tortura y droga, si no lo logra tendrá un penalizador de -4 a toda acción por el cambio brusco de clima.
Dificultad: 21 o más en poder.
Coste: 10 de mana.
Duración: 3 turnos
- Intensidad 4:
Efecto 1: En un área de 15 m baja el calor 20 grados más.
Efecto 2: Si el área tenía una base de 20 grados el enemigo tiene que superar una tirada de 25 resistencias tortura y droga, si no lo logra tendrá un penalizador de -6 por el cambio brusco de clima.
Costo: 13 de mana.

Dificultad: 22 en poder.

Duración: 3 turnos

- Full

Efecto: En un área de 30 m baja el calor a 20 grados o más.

Efecto 2: Cualquiera dentro del área (menos el usuario que lo efectuó) tendrá que hacer una tirada de resistencia tortura y droga superando 22, si no lo logra quedara congelado.

Efecto 3: La única manera que lo descongele es con un mago de tierra convirtiendo los minerales en intensidad 3.

Escarcha: Un vapor condensado y congelado sale de la runa que efectúa el mago.

- Intensidad 2:

Efecto 1: Hace 2D6 de daño, si el enemigo recibe 3 tiros el enemigo tiene -3 en sus acciones.

Dificultad: 17 en poder.

Coste: 6 de mana.

Duración: Única acción.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Hace 3D6 de daño, si el enemigo recibe dos ataques tiene -3 en sus acciones.

Dificultad: 18 en poder.

Coste: 9 de mana.

Duración: Única acción.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Hace 4D6 de daño, el enemigo alcanzado por esta magia tiene -3 en sus acciones.

Dificultad: 19 en poder.

Coste: 12 de mana.

Duración: Única acción.

- Intensidad 4

Efecto 1: Hace 6D6 de daño, el enemigo alcanzado por esta magia tiene un -5 en sus acciones.

Dificultad: 21 en poder.

Coste: 15 de mana.

Duración: Única acción.

- Full

Efecto: Hace 6D6 de daño, el enemigo alcanzado por esta magia tiene un -8 en sus acciones futuras:

Dificultad: 21 en poder.

Coste: 15 de mana.

Duración: única acción.

Transporte de hielo: El mago es capaz de efectuar rampas de hielo para su facilitación a la hora del transporte tanto en velocidad como en alturas.

- Intensidad 2:
Efecto: Sube + 3 en MOV.
Coste: 4 de mana y su mantenimiento por turno es de 3,
Dificultad: 20 de poder por turno que la utilice.
Duración: Hasta que el mago pueda.
- Intensidad 3:
Efecto: sube + 5 en MOV.
Coste: 4 de mana y su mantenimiento por turno es de 2.
Dificultad: 21 de poder por turno que la utilice.
Duración: Hasta que el mago pueda.
- Intensidad 4:
Efecto: Sube + 7 en MOV.
Coste: 4 de mana y su mantenimiento por turno es de 1.
Dificultad: 22 de poder por cada turno que lo utilice.
Duración: Hasta que el mago pueda.
- Full
Efecto: Sube +10 en MOV.
Coste: 4 de mana, su mantenimiento es de 1.
Dificultad: 22 poder por cada turno.
Duración: Hasta que el mago pueda.

Intensidad 3 (opcional)

Armadura de hielo: la armadura del usuario tiene una capa más de hielo:

- Intensidad 3:
Efecto 1: tu armadura tiene unos bonos de + 2 de resistencia (siempre respetando la tabla de debilidades).
Dificultad: sacar 21 en poder
Coste: 6 de mana y consume 1 por turno.
Duración: hasta que el mago pueda.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Tu armadura tiene unos bonos de + 5 de resistencia (siempre respetando la tabla de debilidades).
Dificultad: 22 en poder
Coste: 8 de mana y consume 2 por turno.

Duración: Hasta que el mago pueda.

- Full

Efecto: La armadura del objetivo recibe +10 de resistencia (siempre respetando la tabla de debilidades).

Dificultad: 22 en poder.

Coste: 9 de mana, consume 3 por turno.

Duración: Hasta que el mago pueda.

Reflejos:

- Intensidad 3

Efecto 1: Esta habilidad sirve como una pantalla visual, el mago podrá mostrar lo que quiera como si fuera un televisor.

Coste: 3 de mana por espejo.

Dificultad: 24 en poder y concentración.

Duración: Hasta que se rompan.

- Full:

Efecto: El mago podrá mostrar lo que quiera en cada uno de los espejos creados y moverse libremente entre ellos.

Coste: 4 de mana por espejo.

Dificultad: 24 en poder y concentración

Duración: Hasta que se rompan.

Intensidad 3 invocación

Animal grande: No supera la altura de un elefante, puede llevar a su invocador a diferentes lugares, su vida es de 40 y su MTC de -6, para invocarlo tiene que sacar 26 en concentración y su costo es de 10 de mana.

Animal mayor: No supera la altura de 500 m, su estructura es tan dura como el acero, su vida es de 50 y su MTC de -8, para invocarlo tiene que sacar 27 en concentración y su costo es de 12 de mana. Todos los personajes tienen que superar 16 en frialdad al verlo.

Avatar:

- Efecto 1: el cuerpo del usuario se envuelve en una armadura del color de su elemento, esta le otorga la capacidad de explotar el físico al máximo haciendo que todas las habilidades que tenga el jugador se multipliquen x2.
- Efecto 2: Incluso cualquier magia del elemento en cual se haya comprado (no funciona con otro elemento), solo se multiplica el ataque no el daño.
- Efecto 3: El mago no tendrá penalizados ni riesgo de muerte mientras este con la magia, una vez finalizada tendrá que tirar para ver si muere o no en caso de llegar a mortal.
- Efecto 4: El mago tiene doble acción.
- Efecto 5: Una vez finalizado el mago no podrá usar magia hasta el otro día.
- Efecto 6: Cualquier habilidad física que tenga que hacer tendrá un -4.
- Efecto 7: Tendrá que tirar resistencia mágica -3 para saber si no le afecta a alguna parte del cuerpo (que parte afecta eso está en decisión del máster, puede ser inmovilidad de alguna pérdida de alguno etc.).
- Efecto 8: Si el jugador fue valiente y los uso más 4 veces sin ningún efecto alguno las armaduras le crecerán alas permitiendo al mago también desplazarse por el cielo y podrá lanzar 1D10 en vez de 1D6.
- Efecto 9: si se ha usado más de 10 veces, este ya no tendrá que tirar para saber si pierde extremidades, y podrá hacer 4 acciones en un turno, y tirar 1D20 para saber cuánto dura.
- Dificultad: 25 en concentración.
- Coste: No hay costo.
- Duración: Una vez que se activa el jugador tendrá que tirar 1D6 para saber por cuantos turnos les dura el efecto.

ADVERTENCIA: La combinación de full con avatar es fatal, ningún humano resiste tanto podes.

Intensidad 3 poder y concentración

Agujas de hielo:

- Intensidad 3:
 - Efecto 1: El usuario de esta magia tirara 1D12 para saber la cantidad de agujas que van a un objetivo, cada uno de estos hace 1D6 de daño.
 - Dificultad: 22 en poder o concentración.
 - Coste: 13 de mana.
 - Duración: Única acción.

- Intensidad 4:
Efecto 1: El usuario de esta magia tirara 2D12 para saber la cantidad de agujas que van a un objetivo, cada uno de estos hace 1D6 de daño.
Dificultad: 23 en poder o concentración.
Coste: 16 de mana.
Duración: Única acción.
- Full
Efecto: El usuario de esta magia tirara 4D12 para saber la cantidad de agujas que van a un objetivo, cada uno de estos hace 1D6 de daño.
Dificultad: 23 poder y concentración.
Coste: 20 mana.
Duración: Única acción.

Creación de cualquier cosa sin vida:

- Intensidad 3:
Efecto 1: Es capaz de crear casas, botes, caminos, etc.
Dificultad: 23 en poder y concentración.
Coste: 14 de mana.
Duración: Hasta que el arma se rompa.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Puede crear cualquier objeto de hielo, desde puentes a grandes distancias, hasta barco o edificios.
Dificultad: 23 en poder y concentración.
Coste: 18 de mana
Duración: Hasta que el arma se rompa.
- Full
Efecto: Es capaz de crea un pueblo grande de hielo, pero no podrá manejarlo a su antojo.
Dificultad: 23 en poder y concentración
Coste: 21 de mana.
Duración: Hasta que la magia sea destruida.

Portales de armas:

- Intensidad 3:
Efecto 1: Permite crear varias armas punzantes directo a un enemigo, la cantidad varia tirando 2D6, las ramas pueden ser de espadas cortas hasta lanzas.
Coste: 15 de mana.
Dificultad: 24 en poder y concentración.
Duración: Única acción.

- Intensidad 4:
Efecto 1: Permite crear varias armas punzantes que atacan directo a un enemigo, la cantidad varia tirando 4 D6, las ramas pueden ser de espadas cortas hasta lanzas.
Coste: 19 de mana.
Dificultad: 25 en poder y concentración.
Duración: Única acción.
- Full
Efecto: Permite crear varias armas punzantes directo a un enemigo, la cantidad varia tirando 4 D10, las ramas pueden ser de espadas cortas hasta lanzas.
Coste: 22 de mana.
Dificultad: 25 poder y concentración.
Duración: Acción única.

Intensidad 3 poder:

Clones de hielo:

- Intensidad 3:
Efecto 1: El mago es capaz de crear una escultura exacta de hielo igual a un personaje o mago, este puede atacar al enemigo como cualquier humano normal, su vida es de 15.
Coste: 15 de mana.
Dificultad: 24 en poder
Duración: Hasta que los clones caigan.
- Intensidad 4:
Efecto 1: El usuario es capaz de crear una escultura exacta de hielo igual a un personaje o mago.
Efecto 2: El usuario puede hacer habilidades de magia de intensidad 1 y es capaz de tener una base de 13 en cualquier habilidad de reflejos, su vida es de 9.
Coste: 23 de mana.
Dificultad: 25 en poder.
Duración: Hasta que los clones caigan.
- Full
Efecto 1: El usuario es capaz de crear una escultura exacta de hielo igual a un personaje o mago.
Efecto 2: El usuario puede hacer habilidades de magia de intensidad 2 y es capaz de tener una base de 16 en cualquier habilidad de reflejos, su vida es de 15
Coste: Cada clon cuesta 30 de mana.
Dificultad: 25 en poder.
Duración: Hasta que los clones caigan.

Cuerpo frágil:

- Intensidad 3:
Efecto 1: El usuario de la magia puede logra que un enemigo quede frágil a distancia, siempre y cuando el enemigo no saque N.salv.Mag -2.
Efecto 2: En el caso de que el enemigo no logre sacar la tirada de N.salv.mag su MTC se suma a +3.
Coste: 13
Dificultad: 23 en poder.
Duración: Única acción
- Intensidad 4:
Efecto 1: El usuario de la magia puede logra que un enemigo quede frágil a distancia, siempre y cuando el enemigo no saque N.salv.Mag -4.
Efecto 2: En el caso de que el enemigo no logre sacar la tirada de N.salv.mag su MTC se suma a +5.
Coste: 17.
Dificultad: 24 en poder.
Duración: Única acción
- Full
Efecto 1: El usuario de la magia puede logra que un enemigo quede frágil a distancia, siempre y cuando el enemigo no saque N.salv.Mag -6.
Efecto 2: En el caso de que el enemigo no logre sacar la tirada de N.salv.mag su MTC se suma a +5.
Coste: 21.
Dificultad: 24 en poder.
Duración: Única acción.

Sueño eterno:

- Intensidad 3
Efecto 1: Esta magia permite congelar al enemigo manteniéndolo vivo en una capsula de hielo, se necesita de una gran precisión para lograr esta magia, es la única magia que se conoce capaz de retener a un full.
Efecto 2: Una vez el objetivo encapsulado no puede ser atacado o salvado al menos que supere la resistencia de la capsula la cual es 70.
Efecto 3: el usuario que efectuó esta magia perderá de su mana 7 permanentemente mientras mantenga esta magia.
Coste: 20 de mana.
Dificultad: 26 en poder.
Duración: Hasta que la magia se rompa o el mago quiera.

Intensidad 4

- **Hielo eterno (combinación de habilidades):**

Efecto 1: Para lograr esta magia tiene que aprender manipulación de “minerales intensidad 3”, esta combinación permite al hielo soportar grandes cantidades de temperatura sin penalizador alguno (hasta intensidad 3)

Efecto 2: Esta magia solo se puede adquirir si se juega la segunda generación ya que el inventor de esta es de la tercera generación.

Efecto 3: Esta magia se agrega como un plus a cualquier habilidad vista en el libro de hielo, con un coste extra de 3 en mana y + 1 en dificultad de poder y concentración, + 3 en habilidades de invocación o poder.

Efecto 4: Si el mago tiene la habilidad innata “inmunidad” recibe un bono de + 2 en un choque de poder contra cualquier usuario.

Efecto 5: Una vez utilizada esta habilidad el hielo se verá rojo, la dureza de cualquier habilidad de hielo se multiplicará x2.

Efecto 6: Si esta habilidad es controlada por un full, las habilidades de hielo se cuadriplican.

- **Zona Cero:**

Efecto 1: El mago es capaz de crear un área en la cual maneja la temperatura a su antojo, los enemigos se les dificultará la movilidad (-1 en todas las habilidades de atletismo y frialdad) por cada vez que no saquen 19 en resistencia física.

Costo: 23 de mana.

Dificultad: 28 en poder o concentración.

Duración: 10 turnos.

- **Congelar el tiempo:**

Efecto 1: El mago detiene el tiempo por tres turnos, siendo capaz de hacer lo que quiera en esa cantidad de tiempo.

Costo: 30 de mana.

Dificultad: 30.

- **Full: El mago detiene el tiempo por 6 turnos.**

Costo: 35 de mana.

Dificultad: 30.

Magia nueva u opcional:

Hielo diamante: Hielo de color blanco.

Creador: Martín López

Época en la que fue creado: 1 A.T.

Posición: intensidad 4

- Intensidad 4:
manipulación de minerales intensidad 4 (libro de tierra) + cualquier habilidad del libro de hielo.
Efecto: Esta combinación permite al hielo soportar grandes cantidades de temperatura sin penalizador alguno
Efecto 2: Esta magia se agrega como un plus a cualquier habilidad vista en el libro de hielo, y Si el mago tiene la habilidad innata "inmunidad" recibe unos bonos de + 2 en un choque de poder contra cualquier usuario.
Efecto 3: Una vez utilizada esta habilidad el hielo se verá blanco, la dureza de cualquier habilidad de hielo se multiplicará x4.
Coste: con un coste extra de 6 en mana a cualquier habilidad
Dificultad: + 2 en dificultad de poder y concentración, + 5 en habilidades de invocación o poder a cualquier habilidad.

Advertencia: esta magia solo se puede adquirir si se juega la segunda generación ya que el inventor de esta es de la tercera generación.

Extensión de hielo: Se crea una extremidad del cuerpo perdida.

Creador: Gen Urob.

Posición: Intensidad 3 poder y concentración.

Época en la que fue creado: 40 años A.T

- Intensidad 3:
Efecto 1: Se crea un brazo sin otro efecto alguno.
Coste: 7 mana permanentemente.
Dificultad: 19 en concentración y poder.
Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Se crea una extremidad.
Efecto 2: Congela a los enemigos como si fuera congelación intensidad 2.
Coste: 10 de mana permanentemente.

Dificultad: 20 en concentración y poder.

Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.

Bomba hielo: Una gran intensidad de energía de hielo, toda concentrada en una bola de hielo.

Creador: Martín López.

Época en la que fue creado: 2 A.T.

Posición: intensidad 2 poder.

- Intensidad 2
Efecto 1: El mago tarda 2 turnos en crearla.
Efecto 2: Una explosión de hielo haciendo 6D6 de daño
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en poder y 18 concentración.
Duración: Se activa cuando el mago quiere que explote.
- Intensidad 3:
Efecto 1: El mago tarda 3 turnos en crearla.
Efecto 2: Una explosión de hielo haciendo 8D6.
Efecto 3: Congela una parte del cuerpo del enemigo.
Coste: 13 de mana.
Dificultad: 21 en poder y 19 en concentración.
Duración: Se activa cuando el mago quiera que explote.
- Intensidad 4
Efecto 1: El mago tarda 4 turnos en crearla.
Efecto 2: Una explosión de hielo haciendo 10D6 de daño.
Coste: 15 de mana.
Dificultad: 23 en poder y 21 en concentración.
Duración: Se activa cuando el mago quiere que explote.

Cañón de hielo: Una gran retención de energía bajo cero largada como el mago quiera, boca, mano, bola de hielo, etc.

Creador: Yala Onino (paciencia).

Época en la que fue creado: 100 A.T.

Posición: Intensidad 3 poder.

- Intensidad 3
Efecto 1: El mago tarda un turno en cargarlo.

Efecto 2: Al ser largado el enemigo recibe 3D10 + 1D6 de daño.

Efecto 3: Si sobrevive, será penalizado con -2 a toda acción por enfriamiento.

Coste: 12 de mana.

Dificultad: 24 poder.

Duración: Única acción.

- Intensidad 4

Efecto 1: El mago tarda un turno en cargarlo.

Efecto 2: Al ser largado el enemigo recibe 4D10 + 2D6 de daño.

Efecto 3: Si sobrevive, será penalizado con -4 a toda acción por enfriamiento.

Coste: 15 de mana.

Dificultad: 26 poder.

Duración: Única acción.

Libro de planta

		Intensidad 1 gratis	
Ser uno con las plantas 1		Crecimiento rápido 1	Inmune al veneno 1
		Intensidad 2 2	
Entidad pequeña 2		Control de raíces 2	Creación de plantas 2
Entidad menor 3		Creación de objetos 3	Nutrirse de la naturaleza 3
Entidad mediana 3		Protección de madera 4	Acido 4
Armadura de madera 3		intensidad 3 4	Gas durmiente 3
Entidad grande 4		Hojas navajas 4	Gas venenoso 4
Entidad mayor 5	Avatar 6	Control de troncos 5	Semilla de tortura 5
		Construcción 6	Niebla escarlata 6
		Intensidad 4 6	
Palo de habi 7		Naturaleza mía 8	Ataque de energía 9

Intensidad 1:

Inmune al veneno:

- Intensidad 1:
Efecto 1: El 25% de daño con cualquier ataque de planta.
Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 1 contra ataque de plantas.
- Intensidad 2:
Efecto 1: Resiste el 50% de daño con cualquier ataque de planta.
Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 2 contra ataques de plantas.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Resiste el 75% de daño con cualquier ataque de planta.
Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 3 contra ataques de plantas.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Resiste el 90% de daño con cualquier ataque de planta.

Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 4 contra ataques de plantas.

- Full

Efecto 1: Invulnerable a los ataques de planta.

Efecto 2: El bono de resistencia mágica es de +5 ante los ataques de plantas.

Crecimiento rápido:

- Intensidad 1:

Efecto 1: El mago puede hacer que una semilla brote una flor.

Coste: 3 de mana.

Dificultad: 16 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 2:

Efecto 1: Puede hacerlo hasta con 10 semillas a la vez o puede hacer crecer criaturas o plantas unos 20 cm más de su altura base.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 17 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Puede hacerlo hasta con 30 semillas a la vez o puede hacer crecer criaturas o plantas unos 1 m más de su altura base.

Coste: 9 de mana.

Dificultad: 18 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Puede hacerlo hasta con 50 semillas a la vez o puede hacer crecer criaturas o plantas unos 2 metros más de su altura base.

Coste: 12.

Dificultad: 19 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

- Full

Efecto 1: Puede hacer crecer cualquier planta o hacer crecer un total de 100 plantas.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

Ser uno con las plantas:

- Intensidad 1:

Efecto 1: El mago puede comprender lo que dicen las plantas de especies común y recientemente desarrollado.

Coste: 3 de mana.

Dificultad: 20 en poder o concentración.

Duración: por 4 turnos.

- Intensidad 2:

Efecto 1: El mago puede comprender a las plantas de especie común y raras, también pueden entender lo que dicen.

Efecto 2: Entiende a los animales comunes.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 19 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 3:

Efecto 1: El mago puede comprender a las plantas de especie común, raras y muy raras, también pueden entender lo que dicen.

Efecto 2: Entiende a los animales comunes, raras.

Coste: 7 de mana.

Dificultad: 18 en poder o concentración.

Duración: Acción única

- Intensidad 4:

Efecto 1: El mago puede comprender a las plantas de especie común, raras, muy raras y únicos, también pueden entender lo que dicen.

Efecto 2: Entiende a los animales comunes, raras, muy raras.

Coste: 9 de mana.

Dificultad: 16 en poder o concentración.

Intensidad 2 invocación

A los esbirros el nombre se los da su invocador, y su forma el jugador, el daño que reciba el esbirro la mitad lo recibirá el invocador

Entidad pequeña

Requisitos del mago

Coste: 4.

Mantención: 1 mana por turno.

Dificultad: 16 en concentración.

Características del esbirro

No supera la altura de un perro cachorro.

Vida: 15.

MTC: -1.

Concentración/poder: 13.

Pelea: 12.

Daño: 1D6.

Esquivar: 12.

Bonos daño: 0.

N.Salv.M: 8.

Poderes

- Rama elástica:
Efecto 1: sirve para atrapar cosas a gran distancia
Efecto 2: para escalar zonas altas.
Coste: 3 mana.
Dificultad es de 16
Duración: 3 turnos.
- Escudo ramificado:
Efecto 1: Crea una capa de ramas protegiendo a su objetivo con 20 de vida.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 17.
Duración: Hasta donde la magia resista.
- Espinas:
Efecto: Lanza 2 espinas, cada uno hace 1D4 de daño.
Coste: 2 de mana
Dificultad: 14.
Duración: Única acción.

Entidad menor

Requisitos del mago

Coste: 6.

Mantención: 2 mana por turno.

Dificultad: 20 en concentración.

Características del esbirro

Su altura no supera la de un lobo.

Vida: 25.

MTC: -3.

Concentración/poder: 16.

Pelea: 13.

Daño: 2D6.

Esquivar: 13.

Bonos daño: +1.

N.Salv.M: 9.

Poderes

- Efecto 1: Es capaz de ver todas las intenciones de una persona.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 18.
Duración: Acción única.
- Efecto 1: Su piel es totalmente preparada para e camuflase.
Efecto 2: Puede hacerlo con todo aquel que este cerca de él, otorga +5 en ocultarse
Costo: 5 de mana.
Dificultad: 18.
Duración: 2 turnos.
- Efecto 1: Crea una onda de sonido el cual permite llamar a los animales, para que lo ayuden en el combate.
Cuesta: 6 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
Duración: Acción única.

Entidad mediana

- Requisitos del mago
 - Coste: 8.
 - Mantención: 3 mana por turno.
 - Dificultad: 23 en concentración.
- Características del esbirro
 - No supera la altura de un oso Kodiak, su cuerpo está cubierto de ampollas, cada una recentada emana un polvo el cual va paralizando al enemigo, por cada uno de ellos tendrá un -1 en reflejos, tiene un alcance limitados, si el enemigo está lejos no es afectado.

- Vida: 35.
- MTC: -5.
- Concentración/poder: 18.
- Pelea: 14.
- Daño: 3D6 +3.
- Esquivar: 14.
- Bonos daño: +2.
- N.Salv.M: 9.
- Poderes
 - Efecto 1: Emanar ácido por la boca, si el enemigo no logra esquivarlo y cae sobre la ropa, se recomienda sacárselo, sino ácido llegara a los huesos.
 - Coste: 8 de mana.
 - Dificultad: 25.
 - Duración: Acción única.

Intensidad 2 poder y concentración

Control de raíces:

- Intensidad 2:
 - Efecto 1: Puede controlar hasta 3 raíces a la vez tanto para sujetar al enemigo como para atacar.
 - Efecto 2: Puede ser como látigo (usando la tabla de daño de látigo normal).
 - Coste: 5 de mana.
 - Dificultad: 18 en poder y concentración.
 - Duración: 3 turnos.
- Intensidad 3:
 - Efecto 1: Puede controlar hasta 5 raíces a la vez tanto para sujetar, es capaz de rodearlo completo hasta asfixiarlo al enemigo como para atacar.
 - Efecto 2: Puede ser como látigo (usando la tabla de daño de látigo normal)
 - Coste: 8 de mana.
 - Dificultad: 19 en poder y concentración.
 - Duración: 4 turnos.
- Intensidad 4:
 - Efecto 1: Puede controlar hasta 10 raíces a la vez tanto para sujetar, es capaz de rodearlo completo hasta asfixiarlo al enemigo como para atacar.
 - Efecto 2: puede ser como látigo (usando la tabla de daño de látigo normal).
 - Coste: 11 de mana.
 - Dificultad: 20 en poder y concentración.
 - Duración: 4 turnos
- Full:
 - Efecto 1: Puede controlar 20 raíces para sujetar al enemigo de distintas formas.

Efecto 2: Puede ser usado como látigo (usando la tabla de daño de látigo normal).

Coste: 15 de mana.

Dificultad: 20 en poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

Creación de objetos:

Efecto 1: Esta habilidad te permite crear elementos de utilidad, cualquier que no supere un mueble gigante.

Efecto 2: Su daño es la misma pero su resistencia es de 15, lo que significa que si cae desde una zona muy alta se romperá.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 17 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

Protección de madera:

- Intensidad 2:

Efecto 1: Crea un domo de madera con una resistencia de 20, el cual sirve tanto para defenderse como para atrapar a un enemigo.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 19 en poder y concentración

Duración: hasta que la magia aguante.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Crea un domo de madera con una resistencia de 30, el cual sirve tanto para defenderse como para atrapar a un enemigo.

Coste: 11 de mana.

Dificultad: 20 en poder y concentración.

Duración: hasta que la magia aguante.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Crea un domo de madera con una resistencia de 40, el cual sirve tanto para defenderse como para atrapar a un enemigo.

Coste: 14 de mana.

Dificultad: 21 en poder y concentración.

Duración: Hasta que la magia aguante.

- Full:
Efecto 1: crea un domo de madera con una resistencia de 70, el cual sirve tanto para defenderse como para atrapar a un enemigo.
Coste: 17 de mana.
Dificultad: 21 en poder y concentración.
Duración: hasta que la magia aguante.

Intensidad 2 poder

Creación de plantas:

- Intensidad 2:
Efecto 1: Es capaz de crear plantas comunes por el mundo (siempre y cuando sepa de su existencia).
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
Duración: acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Es capaz de crear plantas comunes y raras (siempre y cuando sepa de su existencia).
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 19 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Es capaz de crear plantas comunes, raras y muy raras (siempre y cuando sepa de su existencia).
Coste: 12.
Dificultad: 20 en poder.
Duración: acción única.
- full:
efecto 1: Es capaz de crear plantas comunes, raras, muy raras y únicas (siempre y cuando sepa de su existencia).
coste: 15 de mana.
dificultad: 20 en poder.
duración: Acción única.

Nutrirse de la naturaleza: El mago apoya su mano en la tierra y marchita la parte el cual roba la esencia.

- Intensidad 2:
Efecto 1: El mago es capaz de curarse o curar a otra persona con la esencia de la naturaleza, tira 1D6 para saber cuánto cura.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 19 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: El mago es capaz de curarse o curar a otra persona con la esencia de la naturaleza, tira 2D6 para saber cuánto cura.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: El mago es capaz de curarse o curar a otra persona con la esencia de la naturaleza, tira 3D6 para saber cuánto cura.
Coste: 13 de mana.
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Acción única.
- full:
efecto 1: Aquel quien efectúa la magia sana de inmediato por completo al usuario que debe ser curado.
Coste: 30 de mana.
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Acción única.

Acido:

Efecto 1: Este ataque destruye cualquier armadura de cuero o madera, si el enemigo no logra sacarse el líquido de encima, le ira haciendo 2D6 de daño por turno. Para lograr sacarse el líquido tiene que sacar un 14 el o el compañero en técnica, esto siempre y cuando este en contacto con la piel.

Efecto 2: A la armadura de metal les saca 5 de resistencia.

Costo: 8 de mana.

Dificultad: 20 en poder.

Duración: Acción única.

Intensidad 3 opcional

Armadura de madera:

Efecto 1: La armadura tiene una resistencia de 15 ante cualquier golpe, sin molestarte en la movilidad.

Dificultad: 21 en poder o concentración.

Coste: 6 de mana.

Duración: Hasta que la magia aguante.

Gas durmiente: De la boca del mago saldrá un gas verdoso.

- Intensidad 3:
Efecto 1: El enemigo tiene que sacar N.Salv.Mag (-2 a su base actual) sino se dormirá automáticamente.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 21 en poder o concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: El enemigo tiene que sacar N.Salv.mag (-4 a su base actual) sino se dormirá automáticamente.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 22 en poder o concentración.
Duración: Acción única.
- full:
Efecto 1: El enemigo deberá sacar N.salv.mag (-7 a su base actual) sino se dormirá automáticamente.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 22 en poder o concentración.
Duración: Acción única.

Intensidad 3 invocaciones:

Entidad grande

Requisitos del mago

Coste: 10.

Mantenición: 4 mana por turno.

Dificultad: 26 en concentración.

Características del esbirro

No supera la altura de un elefante, puede cargar al invocador.

Vida: 40.

MTC: -6.

Concentración/poder: 20.

Pelea: 15.

Daño: 4D6.

Esquivar: 15.

Bonos daño: +3

N.Salv.M: 10.

Poderes

- Regeneración:
Efecto 1: Tira 2D6 para saber cuánto recura.
Coste: 5.
Dificultad: 25.
Duración: Acción única.
- Control de troncos:
Efecto 1: Lo controla al igual que un mago de planta.
Costo: 5 de mana
Dificultad: 27 de concentración.
Duración: Acción única.
- Garras venenosas:
- Efecto 1: Cada ataque en el cual entre daño en enemigo deberá superar una dificultad de 19 en resistencia a venenos, si no lo logra, recibirá 1D10 de daño por turno (es acumulativo).
Efecto 2: El efecto no se ira hasta que el esbirro desaparezca.

Entidad mayor:

Requisitos del mago

Costo: 12.

Mantenición: 5

Dificultad: 27 en concentración.

Características del esbirro

No supera la altura de 40 m, Todos los personajes tienen que superar 16 en frialdad al verlo.

Vida: 50.

MTC: -8.

Concentración/poder: 25.

Pelea: 16.

Daño: 5D6.

Esquivar: 16

Bonos daño: +4.

N.Salv.M: 10

Poderes

- Rugido de la naturaleza:
Todas las criaturas, animales y plantas mágicas existentes en una zona de 1km son atraídos para ayudar en la pelea, incluso lo harán después de su ida.
Costo: 10 de mana.
Dificultad: 30
Duración: Acción única.
- Rayo de magia:
Efecto 1: Larga un rayo de su boca capaz de destruir cualquier cosa con una resistencia menor a 25, para largar el rayo tarda 1 turno, tiene un ancho de 10 metros,
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 32 de concentración.
Duración: Acción única.
- Restitución:
Efecto 1: Puede hacer florecer un área de 2 km, aunque esta esté completamente destruida.
Costo: 5 de mana.
Dificultad: 30 de concentración.
Duración: Acción única.

Avatar:

- Efecto 1: el cuerpo del usuario se envuelve en una armadura del color de su elemento, esta le otorga la capacidad de explotar el físico al máximo haciendo que todas las habilidades que tenga el jugador se multipliquen x2.

- Efecto 2: Incluso cualquier magia del elemento en cual se haya comprado (no funciona con otro elemento), solo se multiplica el ataque no el daño.
- Efecto 3: El mago no tendrá penalizados ni riesgo de muerte mientras este con la magia, una vez finalizada tendrá que tirar para ver si muere o no en caso de llegar a mortal.
- Efecto 4: El mago tiene doble acción.
- Efecto 5: Una vez finalizado el mago no podrá usar magia hasta el otro día.
- Efecto 6: Cualquier habilidad física que tenga que hacer tendrá un -4.
- Efecto 7: Tendrá que tirar resistencia mágica -3 para saber si no le afecta a alguna parte del cuerpo (que parte afecta eso está en decisión del máster, puede ser inmovilidad de alguna pérdida de alguno etc.).
- Efecto 8: Si el jugador fue valiente y los uso más 4 veces sin ningún efecto alguno la armadura le crecerá alas permitiendo al mago también desplazarse por el cielo y podrá lanzar 1D10 en vez de 1D6.
- Efecto 9: Si se ha usado más de 10 veces, este ya no tendrá que tirar para saber si pierde extremidades, y podrá hacer 4 acciones en un turno, y tirar 1D20 para saber cuánto dura.
- Dificultad: 25 en concentración.
- Coste: No hay costo.
- Duración: Una vez que se activa el jugador tendrá que tirar 1D6 para saber por cuantos turnos les dura el efecto.

ADVERTENCIA: Esta habilidad no puede ser combinada con un full, el cuerpo humano no resistiría tal magnitud.

Intensidad 3 poder y concentración

Hojas cortantes: Son muy raras en su clase, solo brotadas a causa de la magia.

- Intensidad 3:
 - Efecto 1: El mago tiene que tirar un dado de 10 para calcular la cantidad de hojas, cada hoja hace 1D6+2 de daño.
 - Coste: 13 de mana.
 - Dificultad: 21 en poder y concentración.
 - Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
 - Efecto 1: El mago tiene que tirar un dado de 2D10 para calcular la cantidad de hojas, cada hoja hace 1D6+2 de daño.
 - Coste: 17 de mana.
 - Dificultad: 22 en poder y concentración.
 - Duración: Acción única.

- Full:
Efecto 1: El mago deberá tirar un dado de 3D10 para calcular la cantidad de hojas, cada hoja hace 1D6+2 de daño
Coste: 22 de mana.
Dificultad: 22 en poder y concentración.
Duración: acción única.

Control de tronco: El mago es capaz de controlar arboles igual que las ramas

- Intensidad 3:
Efecto 1: Es capaz de controlar 3 troncos, si el ataque es dirigido a un objetivo en particular el daño es de 3D6+1D10
Efecto 2: En caso de que no sea a un objetivo cada uno hace 2D6.
Costo: 13 de mana.
Dificultad: 22 en poder y concentración.
Duración: 4 turnos.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Es capaz de controlar 5 troncos, el daño del ataque es de 4D6+2D10
Efecto 2: En caso de que no sea a un objetivo cada uno hace 2D6.
Coste: 18 de mana.
Dificultad: 23 en poder y concentración.
Duración: 5 turnos.
- Full:
Efecto 1: Es capaz de controlar 10 troncos, el daño del ataque a un solo objetivo es de 5D6+3D10.
Efecto 2: En caso de que no sea a un objetivo cada uno hace 3D6 para cada uno.
Coste: 22 de mana.
Dificultad: 23 poder y concentración.
Duración: 7 turnos.

Construcción:

Efecto 1: Esta habilidad permite al mago hacer cualquier estructura de madera (una casa, un barco, una mesa Etc.).

Coste: 16 de mana.

Dificultad: 24 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

Intensidad 3 poder

Gas venenoso:

Efecto 1: el enemigo que este cerca deberá tirar una resistencia mágica con -2, si no lo logra perderá 1D6 de vida por turno hasta que quede inocente o muera.

Coste: 13 de mana.

Dificultad: 21 en poder.

Duración: Acción única.

Semilla de tortura:

Efecto 1: Esta semilla se introduce tocando alguna herida del enemigo, una vez introducida el mago tendrá un penalizador de -1 en dos turnos, la semilla se segura expandiendo, por lo tanto, el mago tendrá que tirar resistir tortura o droga por turno con una dificultad de 20, si no lo logra perderá 1 en todas las habilidades por turno, esto es causado porque la semilla está brotando dentro del enemigo.

Efecto 2: Si pasan 8 turnos y la víctima no ha logrado derrotar al mago que lo controla morirá automáticamente, en cambio si el mago es derrotado la semilla se destruirá.

Efecto 3: La semilla crece a causa de que se alimenta de magia, por lo tanto, mientras la victima tenga mana esta no parara de crecer.

Efecto 4: Si la victima utiliza magia, se hace dos tiradas a resistir tortura o droga ya que la semilla recibiría una sobredosis de magia.

Coste: 12 de mana.

Coste: 23 en poder.

Duración: Acción única.

Niebla escarlata (GEN 1): La niebla es rosada.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Esta niebla al aspirarla entran en un mundo de imaginación creado por el mago, para evitar este efecto tiene que sacar resistencia mágica -3.

Efecto 2: La imaginación se basa en lo que vos recuerdes, en tus alegrías o miedos, esta lleva a sacar lo peor de uno.

Efecto 3: Mientras estas en transe tu cuerpo queda inmóvil mirando a la nada, puede salir si tu personaje se da cuenta que está en una imaginación y logra averiguar cómo despertarse.

Coste: 14 de mana.

Dificultad: 24 poder.

Duración: 4 turnos.

Duración: Acción única.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Esta niebla al aspirarla entran en un mundo de imaginación creado por el mago, para evitar este efecto tiene que sacar resistencia mágica -6.

Efecto 2: La imaginación se basa en lo que vos recuerdes, en tus alegrías o miedos, esta lleva a sacar lo peor de uno.

Efecto 3: Mientras estas en transe tu cuerpo queda inmóvil mirando a la nada, puede salir si tu personaje se da cuenta que está en una imaginación y logra averiguar cómo despertarse.

Coste: 17 de mana.

Dificultad: 24 poder.

Duración: Acción única.

- Full:

Efecto 1: cualquier usuario que aspire esta niebla entrará en un mundo ilusorio creado por el creador de la magia, para evitar este efecto el usuario deberá tirar una Res.Mag – 8

Efecto 2: la imagen que se formará al usuario deberá ser dependiendo de las alegrías o miedos del usuario (depende del master por donde llevarlo)

Efecto 3: mientras el usuario este en transe su cuerpo queda inmóvil mirando a la nada puede salir si el usuario se da cuenta de esta ilusión y averigua como despertarse.

Coste: 23 mana.

Dificultad: 24 poder.

Duración: Acción única.

Intensidad 4

Ataque de energía:

Efecto 1: el mago es capaz de absorber la energía y expulsarla de forma material (ejemplo un kamehameha o una esfera de poder)

Efecto 2: Esta magia tarda 1 turno para dispararlo, su daño es de 3D10 directo

Coste: 13 de mana

Dificultad: 21 en poder o concentración.

Palo de Habi (planta única): está en sección de armas, permite al mago poder manipularla a su antojo, es una clase única, extremadamente difícil de conseguir, al menor que el mago pueda crearlo con creación de plantas “intensidad 4”.

Naturaleza mía: el mago es capaz de controlar y crear un bosque de 1km de radio a su antojo.

Magia nueva u opcional:

Extensión de planta: se crea una extremidad del cuerpo perdida.

Creador: Gen Urob.

Posición: intensidad 3 poder y concentración.

Época en la que fue creado: 40 años A.T.

- Intensidad 3:
Efecto 1: se crea un brazo sin otro efecto alguno.
Coste: 7 mana permanentemente.
Dificultad: 19 en concentración y poder.
Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Se crea una extremidad.
Efecto 2: Puede crear plantas de hasta intensidad 3 en su mano.
Coste: 10 de mana permanentemente.
Dificultad: 20 en concentración y poder.
Duración: Hasta que el usuario quiera o muera

Antibióticos naturales: Crea sustancia a partir de alguna planta cerca con los antibióticos o proteínas necesarios para lo que quiera.

Creador: Herp Medicinae (medicina).

Época en la que fue creado: 100 A.T.

Posición: Intensidad 2 concentración y poder.

- Intensidad 2:
Efecto 1: Cura efecto con veneno, parálisis, congelación, quemaduras, etc. de nivel 2.
Efecto 2: Para esta habilidad siempre es necesario tener un frasco, vaso o botella para sacar los líquidos necesarios, de lo contrario se esparcirá en cualquier lado con el paso del tiempo.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 17 en poder y concentración.

Duración: Fuera de la planta dura 5 segundos.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Cura efecto con veneno, parálisis, congelación, quemaduras, etc. de nivel 3.

Efecto 2: Para esta habilidad siempre es necesario tener un frasco, vaso o botella para sacar los líquidos necesarios, de lo contrario se esparcirá en cualquier lado con el paso del tiempo.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Duración: Fuera de la planta dura 5 segundos.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Cura efecto con veneno, parálisis, congelación, quemaduras, etc. de nivel 4.

Efecto 2: Para esta habilidad siempre es necesario tener un frasco, vaso o botella para sacar los líquidos necesarios, de lo contrario se esparcirá en cualquier lado con el paso del tiempo.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 21 en poder y concentración.

Duración: Fuera de la planta dura 5 segundos.

Látigo de planta: Látigo rodeado de espinas, combinable con cualquier habilidad o sustancia de veneno y parálisis. Se utiliza con combate cuerpo a cuerpo una vez creada de la magia.

Creador: Lupe Venandi (cazador).

Época en la que fue creado: 110 A.T.

Posición: Poder y concentración intensidad 2

- Intensidad 2:

Efecto 1: Látigo el cual hace 2D6 de daño.

Efecto 2: si las espinas tocar un sector sin armadura, este recibirá 1D4 por turno.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 17 en poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Látigo el cual hace 3D6 de daño

Efecto 2: Si las espinas tocar un sector sin armadura, este recibirá 2D4 por turno

Efecto 3: Puede crear dos a la vez, con un penalizador de -2 en ataque a la vez

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Látigo el cual hace 4D6 de daño.

Efecto 2: Si las espinas tocar un sector sin armadura, este recibirá 3D4 por turno.

Efecto 3: Puede crear dos a la vez, con un penalizador de -2 en ataque a la vez.

Coste: 10 de mana.

Dificultad: 21 en poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

Puños espinas: Se rodea los nudillos con espinas, este puede ser combinable con hechizos de veneno o parálisis. Una vez lanzado el hechizo este se utiliza con pelea

Creador: lupe Venandi.

Época en la que fue creado: 120 A.T.

Posición: intensidad 2 poder y concentración.

- Intensidad 2:

Efecto 1: Les otorga a los puños + 1D6.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 17 poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Les otorga a los puños + 2D6.

Coste: 6 de mana

Dificultad: 18 poder y concentración.

Duración: 3 turnos

- Intensidad 4:

Efecto 1: Les otorga a los puños + 3D6.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 20 poder y concentración.

Duración: 3 turnos

Campo de Adalik: Campo llena de plantas con esporas que crecen espontáneamente en un área de 100 m.

Creador: Lirt Adalik (lujuria)

Época en la que fue creado: 150 A.T.

Posición: Poder intensidad 3.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Va quitando 2 puntos de vida directo a cualquier usuario que no tenga la habilidad resistir venenos.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 22 en poder
Duración: El mago tirara 1D10 para saber cuánto dura el efecto, en el caso de que el mago muera antes de completar el tiempo este se disipara.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Va quitando 4 puntos de vida directo a cualquier usuario que no tenga la habilidad resistir venenos.
Coste: 15 de mana.
Dificultad: 24 en poder.
Duración: el mago tirara 2D10 para saber cuánto dura el efecto, en el caso de que el mago muera antes de completar el tiempo este se disipara.

Libro de tierra

		Intensidad 1 1	
Uno con la tierra 1		Seguir rastros 1	Control mineral 1
		Intensidad 2 2	
Entidad chica 2		Manipulación menor de tierra 2	Manipulación menor de magnetismo 2
Entidad menor 3		Arena movediza 3	Convertidor de minerales 3
Entidad mediana 3		Proyectiles 4	Campo magnético 4
		Intensidad 3 4	Acorazado 3
Entidad grande 4		Manipulación de tierra 4	Creación de armas 4
Entidad mayor 5	Avatar 6	Tormenta de arena 5	Manipulación de magnetismo 5
		Trampa de arcilla 6	Filo infinito 6
		Intensidad 4 6	
		Catástrofe 6	Tierra de metal

Intensidad 1

Seguir rastros: esta habilidad facilita al mago en a la hora de buscar a alguien dependiendo de la intensidad

- Intensidad 1:
Efecto 1: Te da un bono de + 1 en seguir rastros.
- Intensidad 2:
Efecto 1: Te da un bono de + 2 en seguir rastros.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Te da un bono de + 3 en seguir rastros.

- Intensidad 4:
Efecto 1: Te da un bono de + 5 en seguir rastros.
- Full:
Efecto 1: Te da un bono de +10 en seguir rastros.

Uno con la tierra: Permite al mago ver a distancia, tocando la tierra.

- Intensidad 1:
Efecto 1: Permite en un radio de 3 metros.
Coste: 2 de mana.
Dificultad: 16 en poder o concentración.
Duración: Acción única
- Intensidad 2:
Efecto 1: Permite en un radio de 5 metros.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 17 en poder o concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Permite en un radio de 10 metros.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder o concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: permite en un radio de 20 metros.
Coste: 11 de mana.
Dificultad: 19 en poder o concentración.
Duración: Acción única.
- Full:
Efecto 1: Permite ver en un radio de 40 metros.
Coste: 16 de mana.
19 en poder o concentración.
Duración: Acción única.

Control mineral (DEPENDEN DE LA TABLA)

- Intensidad 1:
Efecto 1: Puede controlar minerales que el mago toque con su cuerpo.
Efecto 2: Los minerales que puede manipular son de talco a calcita.
Coste: 3 de mana.
Dificultad: 17 en poder o concentración.
Duración: 4 turnos.

- Intensidad 2:
Efecto 1: Puede controlar minerales en un área de 2 metros.
Efecto 2: Los minerales que puede manipular son de talco a apatito.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 18 en poder o concentración.
Duración: 4 turnos.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Puede controlar minerales en un área de 5 metros.
Efecto 2: Los minerales que puede manipular son de talco a topacio.
Costo: 12 de mana.
Dificultad: 19 en poder o concentración.
Duración: 5 turnos.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Puede controlar minerales en un área de 10 metros.
Efecto 2: Los minerales que puede manipular son de talco a diamante.
Costo: 14 de mana.
Dificultad: 20 en poder o concentración.
Duración: 6 turnos.

Intensidad 2 invocaciones:

A los esbirros el nombre se los da su invocador, y su forma el jugador, el daño que reciba el esbirro la mitad lo recibirá el invocador

Entidad pequeña:

- Requisitos del mago
 - Coste: 4 de mana.
 - Mantención: 1 mana por turno.
 - Dificultad: 16 en concentración.
- Características del esbirro
 - No supera la altura de un perro cachorro.
 - Vida: 15.
 - MTC: -1.
 - Concentración/poder: 13.
 - Pelea: 12.
 - Daño: 1D6.
 - Esquivar: 12.
 - Bonos daño: 0.
 - N.Salv.M: 8.

- Poderes
 - Golpes de roca.
Efecto 1: Su puñetazo tiene un +4 en bonos de fuerza.
 - Manipulación menor
Efecto 1: El mismo efecto que la de un mago de tierra.
Coste de 3 de mana.
Dificultad: 16 en poder o concentración.
Duración: 2 turnos.
 - Dureza
Efecto 1: Puede hacer que su cuerpo obtenga un mtc de -5.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 15 en poder o concentración.
Duración: 2 turnos.

Entidad menor

- Requisitos del mago
 - Coste: 6 de mana.
 - Mantención: 2 mana por turno.
 - Dificultad: 20 en concentración.
- Características del esbirro
 - Su altura no supera la de un lobo.
 - Vida: 25.
 - MTC: -3.
 - Concentración/poder: 16.
 - Pelea: 13.
 - Daño: 1D6.
 - Esquivar: 13.
 - Bonos daño: +1.
 - N.Salv.M: 9.
- Poderes
 - Excavación:
Efecto 1: Puede excavar hacia un área en específico a gran velocidad (14 en mov).
coste: 4 de mana.
Dificultada: 18 en concentración.
Duración: 3 turnos.
 - Visión nocturna.
 - Mordedura de acero:
Efecto 1: hace 3D6 de daño.

Entidad mediana:

- Requisitos del mago
 - Coste: 8 de mago.
 - Mantención: 3 mana por turno.
 - Dificultad: 23 en concentración.
- Características del esbirro
 - No supera la altura de un oso Kodiak. Este esbirro es capaz de adaptarse a la batalla, por lo tanto, si lo ataca un mago de planta, su cuerpo se volverá de fuego, y si lo ataca uno de electricidad una capa de aire lo cubrirá. No será en el acto, sino que la transformación sucederá al recibir el impacto.
 - Vida: 35.
 - MTC: -7.
 - Concentración/poder: 18.
 - Pelea: 14.
 - Daño: 3D6.
 - Esquivar: 14.
 - Bonos daño: +2.
 - N.Salv.M: 9.
- Poderes
 - Trampa de lodo camuflado:
 - Efecto 1: El esbirro ara que una parte delante o donde quiera, haya una zona de lodo pegajoso, sin cambiar la estructura del suelo, dejando a cualquier enemigo inmóvil, al menos que saque 22 atletismos con TEC. (La zona donde sea afectado puede ser comunicada al master a través de un papel.
 - Dificultad: 23.
 - Coste: 5.
 - Duración: Acción única.
 - Escudo de roca:
 - Efecto 1: Levanta muro con una resistencia de 20 para su protección o la de su amo.
 - Coste: 4 de mana.
 - Dificultad: 23 en concentración.
 - Duración: Acción única.

Intensidad 2 poder y concentración

Manipulación menor de tierra:

- Intensidad 2:
 - Efecto 1: Puede manipular la tierra a 2 m de largo y con un límite de 1 m de altura.

Coste: 6 de mana por turno.

Dificultad: 17 en poder y concentración.

Duración: Hasta que el mago no saque lo requerido.

Dureza de la tierra: Fluorita.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Puede manipular la tierra a 4 m de largo y con un límite de 2 m de altura.

Coste: 5 mana por turno.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Duración: hasta que el mago no saque lo requerido.

- Intensidad 4:

Efecto 1: El mago puede manipular la tierra a 8 metros de largo y con un límite de 4 m de altura.

Coste: 4 de mana por turno.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

Duración: Hasta que el mago no saque lo requerido.

- Full:

Efecto 1: El mago puede manipular la tierra a 16 metros de largo y con un límite de 8 metros de altura.

Coste: 3 mana por turno.

Dificultad: 20 en poder y concentración.

Duración: Hasta que el mago aguante.

Arena movediza:

Intensidad 2

- Efecto 1: Permite crear trampas alrededor del mago para su defensa.
- Efecto 2: En el caso de que caigan el enemigo tiene que sacar 19 en atletismo con técnica, mientras no lo logre estará vulnerable a cualquier ataque, si no lo logra en 5 turnos morirá asfixiado.
- Coste: 5 de mana.
- Dificultad: 18 en poder y concentración.
- Duración: Acción única.

Proyectiles:

- Intensidad 2:

Efecto 1: El mago es capaz de arrojar una roca grande el cual hace 4D6 de daño a distancia.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 19 en poder y concentración

Duración: Acción única.

- Intensidad 3:

Efecto 1: El mago es capaz de arrojar 2 rocas grandes el cual hace 4D6 de daño a distancia.

Coste: 9 de mana.

Dificultad: 20 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 4:

Efecto 1: El mago es capaz de arrojar 4 rocas grandes el cual hace 4D6 de daño a distancia.

Coste: 14 de mana.

Dificultad: 21 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

- Full:

Efecto 1: El mago es capaz de arrojar 8 rocas grandes, cada una de ellas hace 4D6 de daño a distancia.

Coste: 18 de mana.

Dificultad: 21 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

Intensidad 2 poder

Manipulación menor del magnetismo:

- Intensidad 2:

Efecto 1: Puede controlar metales en un área de 2 m con un peso máximo de 5 kg.

Coste: 6 de mana por turno.

Dificultad: 18 en poder.

Duración: Hasta que el mago aguante.

Dureza: Corindón.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Puede controlar los metales en un área de 4 m con un peso máximo de 10 kg.

Coste: 5 mana de turno por turno

Dificultad: 19 poder.

Duración: Hasta que el mago no saque lo requerido.

- Intensidad 4:
Efecto 1: Puede controlar los metales en un área de 8 m con un peso máximo de 20 kg.
Coste: 4 mana por turno.
Dificultad: 20 en poder.
Duración: Hasta que el mago no saque lo requerido.
- Full:
Efecto 1: Puede controlar los metales en un área de 16 m con un peso máximo de 40 kg.
Coste: 8 de mana por turno.
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Hasta que el mago no saque lo requerido-

Convertidor de mineral (DEPENDEN DE LA TABLA)

- Intensidad 2:
Efecto 1: Puede convertir materiales en un área de 2 metros.
Efecto 2: Desde un yeso a fluorita.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 19 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Puede convertir materiales en un área de 5 metros.
Efecto 2: Desde un yeso a cuarzo.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Puede convertir materiales en un área de 10 metros.
Efecto 2: Desde un yeso a corindón.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Acción única.
- Full:
Efecto 1: Puede convertir materiales en un área de 20 metros.
Efecto 2: Desde un yeso a diamante.
Coste 16 de mana.
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Acción única

Campo magnético:

- Intensidad 2:
Efecto 1: Crea un escudo invisible capaz de repeler ataques con una resistencia de 20.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Hasta que la magia resista.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Crea un escudo invisible capaz de repeler ataques con una resistencia de 30.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 22 de poder.
Duración: Hasta que la magia aguante.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Crea un escudo invisible capaz de repeler ataques con una resistencia de 40.
Coste: 14 de mana.
Dificultad: 23 de poder.
Duración: Hasta que a magia aguante.
- Full
Efecto 1: Crea un escudo invisible capaz de repeler ataques con una resistencia de 80.
Coste: 18 de mana.
Dificultad: 23 de poder.
Duración: Hasta que la magia aguante.

Intensidad 3 opcional

- **Acorazado** intensidad 3:
Efecto 1: La armadura tiene una resistencia de Corindón ante cualquier golpe (exceptuando aquellos que hacen daño directo) sin molestarle en la movilidad al mago.
Dificultad: 22 en poder o concentración.
Coste: 6 de mana por turno.
Duración: Hasta que la magia aguante o 4 turnos.
- Intensidad 4:
Efecto 1: La armadura tiene una resistencia de Diamante ante cualquier golpe (exceptuando aquellos que hacen daño directo) sin molestarle en la movilidad al mago.
Dificultad: 24 en poder o concentración

Coste: 5 de mana.

Duración: Hasta que la magia aguante o 4 turnos.

- **Full:**

Efecto 1: La armadura tiene el doble de resisten de un diamante, ante cualquier golpe (exceptuando aquellos que hacen daño directo) sin molestarle en la movilidad al mago.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 24 en poder y concentración.

Duración: Hasta que la magia aguante o 4 turnos.

Intensidad 3 invocación

Entidad grande

- Requisitos del mago

- Coste: 10 de mana.

- Mantención: 4 mana por turno.

- Dificultad: 26 en concentración.

- Características del esbirro

- No supera la altura de un elefante, puede portar a su invocador.

- Vida: 40.

- MTC: -6.

- Concentración/poder: 20.

- Pelea: 15.

- Daño: 4D6.

- Esquivar: 15.

- Bonos daño: +3..

- N.Salv.M: 10

- Poderes

- Invulnerable:

Efecto 1: Logra que el mago tenga una piel tan dura como el acero, otorgándole un mtc de -6 dificultad: 27.

Costo: 5 de mana.

Duración: 3 turnos.

- Peso pesado:

Efecto 1: Puede lograr cambiar el peso de un objetivo haciendo liviano o más pesado sin cambiar su forma física, el afectado no podrá moverse, o será tan liviano que lo levantará una hormiga.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 27 en concentración o poder.

Duración: Acción única.

- Embestida:

Efecto 1: Hace 5D6 de daño.

Entidad mayor

- Requisitos del mago

- Costo: 12 de mana.
- Mantención: 5 de mana por turno.
- Dificultad: 27 en concentración.

- Características del esbirro

- No supera la altura de 40 m, Todos los personajes tienen que superar 16 en frialdad al verlo.
- Vida: 50.
- MTC: -8.
- Concentración/poder: 25.
- Pelea: 16.
- Daño: 5D6.
- Esquivar: 16
- Bonos daño: +4.
- N.Salv.M: 10.

- Poderes

- Control de gravedad: puede controlar un área de 20 m subiendo la gravedad has 6 veces más para lograrlo tiene que superar 30 en concentración hasta gravedad 4 y 33 en gravedad 5-6.

Gravedad 2: el enemigo tiene un -3 en su acción físicas cuesta 2 de mana.

Gravedad 3: el enemigo tiene -6 en toda acción cuesta 3 de mana.

Gravedad 4: el enemigo tiene un -9 a toda acción cuesta 4 de mana.

Gravedad 5: el enemigo no puede moverse y tiene que tirar resistencia de 20 para saber si queda inconsciente cuesta de mana.

Gravedad 6: aplasta todo lo que está en esa área con una resistencia de 25 y hace un daño de 6D6 a los magos.

Duración: Acción única.

- Manipulación total de tierra:

Efecto 1: es capaz de controlar la tierra que tiene en un radio d 1 km a su antojo con coste: 5 de mana.

Dificultad: 31 en concentración o poder.

Duración: 3 turnos.

- El piso es lava:

Efecto 1: Puede hacer que las rocas se muevan a tal velocidad capaz de crear lava en una zona específica (cualquiera que esté en esa zona morirá).

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 24 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

Avatar:

- Efecto 1: el cuerpo del usuario se envuelve en una armadura del color de su elemento, esta le otorga la capacidad de explotar el físico al máximo haciendo que todas las habilidades que tenga el jugador se multipliquen x2.
- Efecto 2: Incluso cualquier magia del elemento en cual se haya comprado (no funciona con otro elemento), solo se multiplica el ataque no el daño.
- Efecto 3: El mago no tendrá penalizados ni riesgo de muerte mientras este con la magia, una vez finalizada tendrá que tirar para ver si muere o no en caso de llegar a mortal.
- Efecto 4: El mago tiene doble acción.
- Efecto 5: Una vez finalizado el mago no podrá usar magia hasta el otro día
- Efecto 6: Cualquier habilidad física que tenga que hacer tendrá un -4
- Efecto 7: Tendrá que tirar resistencia mágica -3 para saber si no le afecta a alguna parte del cuerpo (que parte afecta eso está en decisión del máster, puede ser inmovilidad de alguna pérdida de alguno etc.)
- Efecto 8: Si el jugador fue valiente y los uso más 4 veces sin ningún efecto alguno la armadura le crecerá alas permitiendo al mago también desplazarse por el cielo y podrá lanzar 1D10 en vez de 1D6
- Efecto 9: Si se ha usado más de 10 veces, este ya no tendrá que tirar para saber si pierde extremidades, y podrá hacer 4 acciones en un turno, y tirar 1D20 para saber cuánto dura.
- Dificultad: 25 en concentración.
- Coste: No hay costo
- Duración: Una vez que se activa el jugador tendrá que tirar 1D6 para saber por cuantos turnos les dura el efecto.

Intensidad 3 poderes y concentración:

Manipulación de tierra:

- Intensidad 3
 - Efecto 1: Puede controlar la tierra a 20 m de largo y con un límite de 10 m de altura.
 - Coste: 8 de mana por turno.
 - Dificultad: 22 en poder y concentración.
 - Duración: Hasta que el mago no pueda superar la dificultad requerida
 - Dureza: Una tirada de 10, para saber el componente de la tierra dependiendo de la tabla de dureza.

- Intensidad 4:
Efecto 1: puede controlar la tierra a 40 m de largo y con un límite de 10 m de altura
Coste: 7 mana por turno.
Dificultad: 25 en poder y concentración.
Duración: hasta que el mago no pueda superar la dificultad requerida.
Dureza: una tirada de 4, para saber cuales de los cuatros tipos de dureza mas resistente es la que obtiene.
- Full:
Efecto 1: Puede controlar la tierra a 80 m de largo y con un límite de 20 m de altura.
Coste: 6 mana por turno.
Dificultad: 25 en poder y concentración.
Duración: hasta que el mago no pueda superar la dificultad requerida.
Dureza: Diamante.

Tormenta de arena:

- Intensidad 3:
Efecto 1: Sirve para el camuflaje en un área de 5 m o para la retención de un enemigo en una zona
Efecto 2: El mago que efectuó la magia, puede moverse libremente por el área sin penalizadores
Efecto 3: El enemigo tiene un -5 a las tiradas físicas o de advertir/notar
Coste: 5 mana por turno
Dificultad: 21 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos
- Intensidad 4:
Efecto 1: Sirve para el camuflaje en un área de 10 m o para la retención de un enemigo de una zona.
Efecto 2: El mago que efectuó la magia, puede moverse libremente por el área sin penalizadores.
Efecto 3: El enemigo tiene un -7 a las tiradas físicas o de advertir/notar.
Coste: 4 mana por turno.
Dificultad: 21 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- Full:
Efecto 1: Sirve para camuflaje en un área de 20 m o para la retención de un enemigo en la zona.
Efecto 2: El mago que efectuó la magia, puede moverse libremente por el área sin penalizadores.
Efecto 3: El enemigo tiene un -9 a las tiradas físicas o de advertir/notar.
Coste: 3 de mana por turno.

Dificultad: 21 en poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

Trampa de arcilla:

- Efecto 1: Es la tierra pudiendo cubrir a un objetivo en su totalidad, incluso matándolo de asfixia.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 22 en poder y concentración.
Duración: Acción única.

Intensidad 3 poder

Creación de armas

- Intensidad 3
Efecto 1: Es capaz de manipular el metal de tal manera que puede crear gran cantidad de armas que conozca, su habilidad de armarla de pende de herrería.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 24 en poder.
Duración: Acción única.

Manipulación del magnetismo:

- Intensidad 3:
Efecto 1: Puede controlar metales en un área de 40 m con un peso máximo de 80 kg
Coste: 9 de mana por turno.
Dificultad: 25 en poder.
Duración: Hasta que el mago no pueda superar la dificultad.
Dureza: Cuarzo.
- Intensidad 4:
Efecto 1: puede controlar metales en un área de 80m con un peso máxima de 160 kg
Coste: 8 de mana por turno
Dificultad: 28 en poder.
Duración: Hasta que el mago no pueda superar la dificultad.
Dureza: Topacio.
- Full:
Efecto 1: puede controlar metales en un área de 160 m con un peso máximo de 360 kg
Coste: 7 mana por turno
Duración: hasta que el mago no puede superar la dificultad.

Dureza: Diamante.

Filo infinito (depende de la tabla de dureza)

Intensidad 3:

- Efecto 1: puede hacer que un arma corte desde yeso a ortosa
Dificultad: 20 en Poder.
Coste: 9 de mana.
Poder 24: Cuarzo
Poder 28: Corindón
Poder 32: Diamante
Duración: Acción única.

Intensidad 4

Catástrofe:

Efecto 1: es capaz de controlar las placas de tierra que tiene en un radio de 1 km a su antojo.

Coste: 10 de mana.

Dificultad: 31 en poder o concentración.

Duración: Tarda un total de 3 turnos manteniendo el resultado.

Tierra de hierro: Crea un área totalmente de metal, pudiendo manipularlo a su antojo.
Coste 10 y dificultad 30 en poder o concentración.

Magia nueva u opcional:

Extensión de tierra: Se crea una extremidad del cuerpo perdida.

Creador: Gen Urob.

Posición: Intensidad 3 poder y concentración.

Época en la que fue creado: 40 años A.T.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Se crea un brazo sin otro efecto alguno.
Coste: 7 mana permanentemente.
Dificultad: 19 en concentración y poder.
Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.

- Intensidad 4:
Efecto 1: Se crea una extremidad.
Efecto 2: Hace 3D6 de daño.
Coste: 10 de mana permanentemente.
Dificultad: 20 en concentración y poder
Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.

Saliva de lava: Al mago de su boca sale una gran cantidad de saliva ardiente, listo para atacar, una vez hecha la magia, se utiliza combate cuerpo a cuerpo.

Creador: Trel Sycophatam (tramposo)

Época en la que fue creado: 120 A.T

Posición: Poder y Concentración intensidad 3

- Intensidad 3:
Efecto 1: Si este toca alguna parte del cuerpo, este recibe una quemadura de nivel 3.
Efecto 2: El dolor ocasiona que el enemigo pierda un turno.
Efecto 3: El daño es de 3D6 directo.
Efecto 4: Si choca en la armadura, este pierde 3 de dureza.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 19 poder y concentración.
Duración: Única acción.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Si este toca alguna parte del cuerpo, este pierde la parte del cuerpo.
Efecto 2: El dolor ocasiona que el enemigo pierda un turno.
Efecto 3: El daño es de 4D6 directo.
Efecto 4: Si choca en la armadura, este lo pierde.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 21 poder y concentración.
Duración: Única acción

Creación lava: manipulación y creación de lava por la fracción rápida de tierra

Creador: Relp Incendium (caliente)

Época en la que fue creado: 180 A.T

Posición: intensidad 3, poder y concentración

- Intensidad 3:

Efecto 1: si este toca alguna parte del cuerpo, este recibe una quemadura de nivel 4.

Efecto 2: el dolor ocasiona que el enemigo pierda un turno.

Efecto 3: el daño es de 5D6 directo.

Efecto 4: Si choca en la armadura, este pierde 5 de dureza.

Coste: 12 de mana.

Dificultad: 21 poder y concentración.

Duración: 3 turnos

- Intensidad 4:

Efecto 1: Si este toca alguna parte del cuerpo, este lo pierde.

Efecto 2: El dolor ocasiona que el enemigo pierda dos turnos.

Efecto 3: El daño es de 6D6 directo

Efecto 4: Si choca en la armadura, lo pierde.

Coste: 15 de mana.

Dificultad: 23 poder y concentración.

Duración: 4 turnos

Excavación: El mago puede trasladarse bajo la tierra.

Creador: Yoct Clamoris (grito)

Época en la que fue creado: 250 A.T.

Posición: intensidad 2 poder y concentración.

- Intensidad 2:

Efecto 1: Se traslada por debajo de la tierra con una base de MOV 7.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 17 poder y concentración.

Duración: Durante 4 turnos.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Se traslada bajo la tierra con una base de MOV 9

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 18 poder y concentración.

Duración: Durante 5 turnos.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Se traslada bajo la tierra con una base de MOV 11.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 20 poder y concentración.

Duración: durante 7 turnos.

TABLA DE MINERALES Y DE DUREZA: La **tabla numero 1** sirve para que el jugador se dé una idea de los minerales en el mundo y la **tabla numero 2** sirve para saber la dureza de esta en este mundo.

Las habilidades con los minerales no influyen en el movimiento del mago, será tomado automáticamente como parte de la piel.

DATO CURIOSO: El metal “anti magia” no puede ser manipulado por ningún mago de tierra por la cualidad de su nombre propiamente dicho y su CP es igual a la de una ortosa.

Tabla numero 1

Mineral				H
Talco				1
Yeso				2
Calcita				3
Fluorita				4
Apatito				5
Ortosa				6
Cuarzo				7
Topacio				8
Corindón				9
Diamante				10

Tabla numero 2

Nombre	<u>cp</u>
Talco	0
Yeso	1
Calcita	2
Fluorita	8
Apatito	10
Ortosa	12
Cuarzo	14
Topacio	18
Corindón	20
Diamante	26

Libro de aire

		Intensidad 1 1	
Peso ligero 1		Mover objetos 1	Viento inofensivo 1
		Intensidad 2 2	
Entidad pequeña 2		Corte de viento 2	Volar 2
Entidad chica 3		Sigilo 3	Pantalla de aire 3
Entidad mediana 3		Explosión repentina 4	Tornado 4
		Intensidad 3 4	Cuerpo de aire 3
Entidad grande 4		Solidificar aire 4	Control del aire 4
Entidad mayor 5	Avatar 6	Arma tornada 5	Pisadas gigantes 5
		Atracción de objetos 6	Huracán 6
		Intensidad 4 6	

Intensidad 1

Peso ligero:

- Intensidad 1:
Efecto 1: Le otorga al mago + 1 en atletismo.
- Intensidad 2:
Efecto 1: Le otorga al mago + 2 en atletismo.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Le otorga al mago + 3 en atletismo.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Le otorga al mago + 4 en atletismo.
- Full:
Efecto 1: Le otorga al mago + 8 en atletismo.

Mover objetos:

- Intensidad 1:
Efecto 1: Puede mover como máximo 1 objeto que pesen menos de 1kg a la vez.
Coste: 6 de mana por turno.
Dificultad: 16 en poder o concentración.
Duración: Hasta donde pueda el mago (si el mago no saca su dificultad, la magia dejara de funcionar).
- Intensidad 2:
Efecto 1: Puede mover como máximo 2 objetos que pesen menos de 5kg a la vez (si el mago no saca su dificultad, la magia dejara de funcionar)
Coste: 5 por turno.
Coste: 17 en poder o concentración.
Duración: Hasta que un mago pueda aguantar.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Puede mover como máximo 4 objetos que pesen menos de 10 kg a la vez (si el mago no saca su dificultad, la magia dejara de funcionar).
Coste: 4 mana por turno.
Dificultad: 18 en poder o concentración.
Duración: Hasta que el mago pueda aguantar.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Puede mover como máximo 8 objetos que pesen menos de 20 kg a la vez (si el mago no saca su dificultad, la magia dejara de funcionar).
Coste: 3 mana por turno.
Dificultad: 19 en poder o concentración.
Duración: Hasta que el mago pueda aguantar.
- Full:
Efecto 1: Puede mover como máximo 16 objetos que pesen menos de 40 kg a la vez (si el mago no saca su dificultad, la magia dejara de funcionar).
Coste: 3 de mana por turno.
Dificultad: 19 en poder o concentración.
Duración: Hasta el mago pueda aguantar.

Viento susurrante (DEPENDEN DE LA TABLA DE BEAUFORT)

- Intensidad 1
Efecto 1: El mago puede crear un viento desde calma a bonancible, que puede hacer con ello está a imaginación del mago.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 17 en poder o concentración.
Duración: Acción única.

Intensidad 2 invocación

A los esbirros el nombre se los da su invocador, y su forma el jugador, el daño que reciba el esbirro la mitad lo recibirá el invocador.

Entidad pequeña

- Requisitos del mago
 - Coste: 4 de mana.
 - Mantención: 1 mana por turno.
 - Dificultad: 16 en concentración.
- Características del esbirro
 - No supera la altura de un perro cachorro.
 - Vida: 15.
 - MTC: -1.
 - Concentración/poder: 13.
 - Pelea: 12.
 - Daño: 1D6.
 - Esquivar: 12.
 - Bonos daño: 0.
 - N.Salv.M: 8.
- Poderes
 - Mover objetos:
Efecto 1: Puede mover objetos con un peso máximo de 50 kg.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 17.
Duración: 3 turnos.
 - Detección de magia.
 - Tiene la habilidad de moverse fácilmente por cualquier lugar.

Entidad menor

- Requisitos del mago
 - Coste: 6
 - Mantención: 2 mana por turno.
 - Dificultad: 20 en concentración.
- Características del esbirro
 - Su altura no supera la de un lobo.
 - Vida: 25.
 - MTC: -3.
 - Concentración/poder: 16
 - Pelea: 13.
 - Daño: 2D6.

- Esquivar: 13.
- Bonos daño: +1.
- N.Salv.M: 9.
- Poderes
 - No respirar, puede andar en cualquier lugar sin la necesidad de respirar.
 - Tiene la capacidad de volar con una velocidad de MOV 10.
 - Golpes de aire:

Efecto 1: Tiene la capacidad de hacer golpes de aire intensidad 2.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 16.

Entidad mediana:

- Requisitos del mago
 - Coste: 8 de mana.
 - Mantención: 3 mana por turno.
 - Dificultad: 23 en concentración.
- Características del esbirro
 - No supera la altura de un oso Kodiak, el esbirro es capaz de transformarse en diferentes gases.
 - Vida: 35.
 - MTC: -5.
 - Concentración/poder: 18.
 - Pelea: 14.
 - Daño: 3D6 +3
 - Esquivar: 14.
 - Bonos daño: +2.
 - N.Salv.M: 9.
- Poderes
 - Metamorfosis:

Efecto 1: Se transforma en gas congelante.

Efecto 2: Si toca al oponente tendrá que tirar un dado para averiguar la parte del cuerpo que no puede mover.
 - Efecto 1: Se transforma en gas fuego.

Efecto 2: Si toca al oponente tendrá que tirar un dado para averiguar la parte del cuerpo fue quemado, mientras no lo apague obtendrá 1D6 de dalo por turno.
 - Efecto 1: Se transforma en gas metálico.

Efecto 2: Gas recién conocido en el mundo, si toca al enemigo este recibirá 3D6 de daño.

Intensidad 2 poder y concentración.

Tajo de Viento: el viento va a velocidad tan rápida que es capaz de cortar

- Intensidad 2:
Efecto 1: Hace 2D 6 de daño con 2 m de longitud.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 17 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Hace 3D 6 de daño con 4 m de longitud.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 18 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Hace 4D 6 de daño con 8 m de longitud.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 19 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Full:
Efecto 1: Hace 8D6 de daño con 16 m de longitud.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 19 en poder y concentración.
Duración: Acción única.

Sigilo: crea una capa de aire sobre la planta de los pies, mientras más rápida y proliza, menor ruido.

- Intensidad 2:
Efecto 1: otorga +3 en sigilo.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 18 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- Intensidad 3:
Efecto 1: otorga +5 en sigilo.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 19 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- Intensidad 4:
Efecto 1: otorga +7 en sigilo.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en poder y concentración, no existe la pifia en sigilo.

Duración: 4 turnos.

- Full:

Efecto 1: otorga +14 en sigilo.

Coste: 14 de mana.

Dificultad: 20 en poder y concentración, no existe pifia en sigilo.

Duración: 8 turnos.

Explosión repentina:

- Intensidad 2

Efecto 1: Una gran cantidad de aire sale sobre la parte de atrás del cuerpo, permitiendo al mago trasladarse a gran velocidad, obteniendo +5 en movimiento.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 3

Efecto 1: Una gran cantidad de aire sale sobre la parte de atrás del cuerpo, Permitiendo al mago trasladarse a gran velocidad, obteniendo +8 en movimiento.

Coste: 7 de mana.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 4

Efecto 1: Una gran cantidad de aire sale sobre la parte de atrás del cuerpo, permitiendo al mago trasladarse a gran velocidad, obteniendo +10 en movimiento.

Coste: 9 de mana.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

- Full

Efecto 1: Una gran cantidad de aire sale sobre la parte de atrás del cuerpo, permitiendo al mago trasladarse a gran velocidad, obteniendo +20 en movimiento.

Coste: 14 de mana.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

Intensidad 2 poder

Volar:

- Intensidad 2:

Efecto 1: El personaje vuela con un movimiento de base de 7

Coste: 4 de mana por turno.

Dificultad: 19 en poder.

Duración: Hasta que no pueda superar la dificultad.

- Intensidad 3:
Efecto 1: El personaje vuela con un movimiento de base de 9.
Coste: 3 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
Duración: Hasta que no pueda superar la dificultad.
- Intensidad 4:
Efecto 1: El personaje vuela con un movimiento de base de 12.
Coste: 2 de mana
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Hasta que no pueda superar la dificultad.
- Full:
Efecto 1: El personaje vuela con un movimiento base 24.
Coste: 1 de mana.
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Hasta que el mago no pueda superar la dificultad.

Pantalla de aire: este dura 2 turnos

- Intensidad 2:
Efecto 1: Escudo de aire que protege al mago siempre y cuando el enemigo no supere una acción mayor a 19 tanto en poder, concentración o cualquiera en reflejo.
Coste: de 6 de mana.
Dificultad: 20 poder.
Duración: Hasta que la magia sea superada o dos turnos.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Escudo de aire que protege al mago siempre y cuando el enemigo no supere una acción mayor a 24 tanto en poder, concentración o cualquiera en reflejo.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 21 poder.
Duración: Hasta que la magia sea superada o dos turnos.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Escudo de aire que protege al mago siempre y cuando el enemigo no supere una acción mayor a 27 tanto en poder, concentración o cualquiera en reflejo.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 22 poder.
Duración: Hasta que la magia sea superada o dos turnos.

- Full:

Efecto 1: Escudo de aire que protege al mago siempre y cuando el enemigo no supere una acción mayor a 33 tanto en poder, concentración o cualquier reflejo.

Coste: 13 de mana.

Dificultad: 22 poder.

Duración: hasta que la magia sea superada o dos turnos.

Intensidad 3 opcional

Cuerpo de aire:

- Efecto 1: El mago es capaz de hacer su cuerpo intangible ante cualquier ataque físico.

Coste: 7 de mana.

Dificultad: 22 en poder o concentración.

Duración: Hasta que no logre sacar la dificultad.

Intensidad 3 invocación

Entidad grande:

- Requisitos del mago:
 - Coste: 10 de mana.
 - Mantención: 4 mana por turno.
 - Dificultad: 26 en concentración.
- Características del esbirro:
 - No supera la altura de un elefante, puede portar a su invocador.
 - Vida: 40.
 - MTC: -6.
 - Concentración/poder: 20.
 - Pelea: 15.
 - Daño: 4D6.
 - Esquivar: 15.
 - Bonos daño: +3.
 - N.Salv.M: 10.
- Poderes:
 - Intangible: Solo lo daña ataques mágicos.
 - Sin oxígeno:

Efecto 1: puede hacer que un área de 10 m quede sin oxígeno.

Efecto 2: si el mago no sale del área en 3 turnos tendrá que tirar número de salvación -3 por si muere y -5 por si deja alguna secuela.

Costo: 5 de mana.

Dificultad: 24 en poder.

Duración: su mantención es de 2 de mana por turno.

- Explosión nova:

Efecto 1: El esbirro mantiene el poder por un turno.

Efecto 2: a la hora de atacar lanza un poderoso cañón de aire capaz de volar todo aquello que pese menos de 120 kg.

Efecto 3: el aire golpeará con una fuerza base de 14 y el daño de impacto es de 4D6 + 1D4 por golpe a alguna pared o elemento que lo reciba.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 25 en concentración o poder.

Duración: Acción única.

Entidad mayor: No supera la altura de 500 m, su estructura es tan dura como el acero, su vida es de 50 y su MTC de -8, para invocarlo tiene que sacar 27 en concentración y su costo es de 12 de mana, su mantenimiento de 5. Todos los personajes tienen que superar 16 en frialdad al verlo. Su base es de 26 de poder.

Entidad mayor:

- Requisitos del mago

Costo: 12 de mana.

Mantención: 5 de mana por turno.

Dificultad: 27 en concentración.

- Características del esbirro

No supera la altura de 40 m, Todos los personajes tienen que superar 16 en frialdad al verlo

Vida: 50.

MTC: -8.

Concentración/poder: 25.

Pelea: 16.

Daño: 5D6.

Esquivar: 16.

Bonos daño: +4.

N.Salv.M: 10.

- Poderes

- Tornado:
Efecto 1: Puede crear un poderoso que levanta todo aquello que no pese más de 200 kg.
Efecto 2: el enemigo tendrá que esquivar cada uno de los objetos dentro del (depende del master) con un -5 a esquivar.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 32 de concentración o poder.
- Espacio liberado:
Efecto 1: Puede hacer que un perímetro de 500 m que, sin oxígeno, incluso es capaz de regular la presión del oxígeno.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 32 en poder.
- Intangible: Solo puede ser dañado por magia.

Avatar:

- Efecto 1: El cuerpo del usuario se envuelve en una armadura del color de su elemento, esta le otorga la capacidad de explotar el físico al máximo haciendo que todas las habilidades que tenga el jugador se multipliquen x2.
- Efecto 2: Incluso cualquier magia del elemento en cual se haya comprado (no funciona con otro elemento), solo se multiplica el ataque no el daño.
- Efecto 3: El mago no tendrá penalizados ni riesgo de muerte mientras este con la magia, una vez finalizada tendrá que tirar para ver si muere o no en caso de llegar a mortal.
- Efecto 4: El mago tiene doble acción.
- Efecto 5: Una vez finalizado el mago no podrá usar magia hasta el otro día.
- Efecto 6: Cualquier habilidad física que tenga que hacer tendrá un -4.
- Efecto 7: Tendrá que tirar resistencia mágica -3 para saber si no le afecta a alguna parte del cuerpo (que parte afecta eso está en decisión del máster, puede ser inmovilidad de alguna pérdida de alguno etc.).
- Efecto 8: si el jugador fue valiente y los uso más 4 veces sin ningún efecto alguno la armadura le crecerá alas permitiendo al mago también desplazarse por el cielo y podrá lanzar 1D10 en vez de 1D6.
- Efecto 9: si se ha usado más de 10 veces, este ya no tendrá que tirar para saber si pierde extremidades, y podrá hacer 4 acciones en un turno, y tirar 1D20 para saber cuánto dura.
- Dificultad: 25 en concentración.
- Coste: no hay costo.
- Duración: Una vez que se activa el jugador tendrá que tirar 1D6 para saber por cuantos turnos les dura el efecto.

ADVERTENCIA: NO SE PUEDE COMBINAR FULL CON AVATAR, EL CUERPO HUMANO NO RESISTE TAL PODER.

Intensidad 3 poder y concentración

Solidificar aire: Con este hechizo el mago puede crear objetos a partir desde el mismo oxígeno, el cual solo tiene como utilidad una vez, si intenta hacer a un objeto con vida, el mago podrá usar su resistencia mágica sin penalizador.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Solo pueden ser objetos chicos y medianos, desde una cuchara a un mueble grande.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 23 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4: cualquier objeto con un máximo de 3 m de ancho y 4 de largo.
Coste: 11 de mana.
Dificultad: 24 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Full:
Efecto 1: Cualquier objeto con un máximo de 6 m de ancho y 8 m de largo.
Coste: 14 de mana.
Dificultad: 24 de poder y concentración.
Duración: Acción única.

Armas remolinos: Se forma un remolino sobre todo la hoja del arma.

- Intensidad 3:
Efecto 1: El daño de arma + 3D6 directo.
Efecto 2: El enemigo saldrá volando 10 m.
Costo: 9 de mana
Dificultad: 24 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos
- Intensidad 4:
Efecto 1: El daño de arma + 4D6 directo.
Efecto 2: El enemigo saldrá volando 10 m.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 25 en poder y concentración.
Duración: 4 turnos.
- Full:
Efecto 1: El daño del arma + 7D6 directo.
Efecto 2: El enemigo saldrá volando 10 m.
Coste: 16 de mana.

Dificultad: 25 en poder y concentración.

Duración: 4 turnos.

Atracción de objetos: El mago con solo ver el objeto es capaz de atraerlo, también es capaz de que dos objetos se atraigan.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Objetos no más pesados a 70 kg, el enemigo tiene que tirar resistencia mágica -2.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 24 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Objetos no más pesados a 120 kg, el enemigo tiene que tirar resistencia mágica -4.
Coste: 11 de mana.
Dificultad: 25 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Full:
Efecto 1: Objetos no más pesados a 240 kg, el enemigo debe tirar resistencia mágica -8.
Coste: 15 de mana.
Dificultad: 25 en poder y concentración.
Duración: Acción única.

Intensidad 3 poder

maestro del aire:

- Intensidad 3:
Efecto 1: Es capaz de manipular el aire a su antojo en un perímetro de 2 m.
Coste: 10 de mana por turno.
Dificultad: 24 en poder.
Duración: hasta que no saque la dificultad.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Es capaz de manipular el aire a su antojo en un perímetro de 5 m.
Coste: 8 de mana por turno.
Dificultad: 25 en poder.
Duración: Hasta que no saque la dificultad.

- Full:
Efecto 1: Es capaz de manipular el aire a su antojo en un perímetro de 10.
Coste: 6 de mana por turno.
Dificultad: 11 en poder.
Duración: Hasta que no saque la dificultad.

Cañón de aire: El mago tarda 1 turno en activar esta magia.

- Intensidad 3:
Efecto 1: La presión del aire mueve todo aquello que pese menos de 70 kg.
Efecto 2: El enemigo tiene que tirar una resistencia física mayor a 20, el impacto son 4D6 directo + el lugar del impacto.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: de 25 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: La presión del aire mueve todo aquello que pese menos de 100 kg,
Efecto 2: El enemigo tiene que tirar una resistencia física mayor a 25, el impacto son 5D6 directo + el lugar del impacto.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 26 en poder.
Duración: Acción única.
- full:
Efecto 1: La presión del aire mueve todo aquello que pese menos de 200 kg.
Efecto 2: El enemigo tiene que tirar una resistencia física mayor a 35, el impacto son 5D6 directo + el lugar del impacto.
Coste: 16 de mana.
Dificultad: 26 en poder.
Duración: Acción única.

Tornado:

- Intensidad 3
Efecto 1: El mago puede hacer minis tornados, los objetos dentro de ella hace 2D4 de daño directo por impacto.
Coste: 10 de mana.
Dificultad 26 poder.
Duración: una sola acción.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Este tornado puede mover objetos que pesen hasta 150 kg. Si alguien dentro del tornado quiere sobrevivir, deberá esquivar cada cosa que haya dentro de ella.

Coste: 13 de mana.

Dificultad: 27 en poder.

Duración: 2 turnos.

- Full:

Efecto 1: Este tornado puede mover objetos que pesen hasta 300 kg. Este si quiere sobrevivir deberá esquivar cada cosa que haya dentro de ella.

Coste: 16 de mana.

Dificultad: 27 en poder.

Duración: 3 turnos.

Huracán: para este hechizo el mago debe estar cerca del agua o una combinación de ambas magias.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Puede crear un poderoso huracán que levanta todo aquello que no pese más de 150 kg.

Efecto 2: el enemigo tendrá que esquivar cada uno de los objetos dentro del (depende del master) con un -5 a esquivar.

Costo: 16 de mana.

Dificultad: 24 en poder.

Duración: 3 turnos.

Intensidad 4:

Efecto 1: Puede crear un poderoso que levanta todo aquello que no pese más de 250 kg.

Efecto 1: el enemigo tendrá que esquivar cada uno de los objetos dentro del (depende del master) con un -5 a esquivar.

Costo: 18 de mana.

Dificultad: 28 en poder.

Duración: 4 turnos.

Magia nueva u opcional:

Viento repentino: Ráfaga de viento que mata al más desconcentrado.

Creador: Sekai (mundo)

Época en la que fue creado: 40 A.T.

Posición: intensidad 2 poder.

- Intensidad 2:

Efecto 1: Esta magia solo sirve si el usuario tiene la boca abierta.

Efecto 2: El enemigo se le inflaran los pulmones hasta reventar

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 17 poder y concentración.

Duración: Única acción.

Extensión de aire: Se crea una extremidad del cuerpo perdida.

Creador: Gen Urob

Posición: intensidad 3 poder y concentración.

Época en la que fue creado: 40 años A.T.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Se crea un brazo sin otro efecto alguno.
Coste: 7 mana permanentemente.
Dificultad: 19 en concentración y poder.
Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Se crea una extremidad.
Efecto 2: Puede crear viento cortante intensidad 2 sin costo alguno.
Coste: 10 de mana permanentemente.
Dificultad: 20 en concentración y poder.
Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.

10 caricias de Eslis: un ataque que de múltiples cortes de vientos.

Creador: Eslis

Época en la que fue creado: 500 A.T.

Posición: Intensidad 3, poder.

- Intensidad 3:
Efecto 1: El jugador debe tirar un dado de 10 para saber cuántos ataques son
Efecto 2: Este ataque solo puede tener un mínimo de 4 brisas, si saca menos en el dado, tendrá que volver a tirar.
Efecto 3: El daño es de 1D4.
Efecto 4: Cada brisa se cuenta por separado, por lo tanto, dependiendo de donde choquen la armadura del enemigo será descontado.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 20 poder y concentración.
Duración: Única acción.

- Intensidad 4:
 Efecto 1: El jugador debe tirar dos dados de 10 para saber cuántos ataques son .
 Efecto 2: Este ataque solo puede tener un mínimo de 6 brisas, si saca menos en el dado, tendrá que volver a tirar.
 Efecto 3: El daño es de 1D4.
 Efecto 4: Cada brisa se cuenta por separado, por lo tanto, dependiendo de donde choquen la armadura del enemigo será descontado.
 Coste: 11 de mana.
 Dificultad: 22 poder y concentración.
 Duración: Única acción.

El grito de Eslis: Gran presión de aire largado desde la boca

Creador: Eslis

Época en la que fue creado: 500 A.T.

Posición: Intensidad 3, poder y concentración.

- Intensidad 3:
 Efecto 1: Cualquier enemigo que no supere la dificultad dada por el mago en proeza de fuerza, será volada/o a 10 m del área.
 Efecto 2: Este hace 4D6 de daño.
 Efecto 3: Si el enemigo es tirado recibirá un daño extra si este choca con algún objeto (+1D6).
 Coste: 10 de mana.
 Dificultad: 21 poder y concentración.
 Duración: Única acción.
- Intensidad 4:
 Efecto 1: Cualquier enemigo que no supere la dificultad: dad por el mago en proeza de fuerza, será volado/a 20 m del área.
 Efecto 2: Este hace 5D6 de daño.
 Efecto 3: Si el enemigo es tirado recibirá un daño extra, en el caso de que choque con algún objeto (+1D6).
 Coste: 12 de mana.
 Dificultad: 23 poder y concentración.
 Duración: Única acción.

TABLA DE BEAUFORT

Número de Beaufort	Velocidad del viento (km/h)	Nudos (millas náuticas/h)	Denominación	Aspecto del mar	Efectos en tierra
0	0 a 1	< 1	Calma	Despejado	Calma, el humo asciende verticalmente
1	2 a 5	1 a 3	Ventolina	Pequeñas olas, pero sin espuma	El humo indica la dirección del viento
2	6 a 11	4 a 6	Flojito (Brisa muy débil)	Crestas de apariencia vítrea, sin romper	Se caen las hojas de los árboles, empiezan a moverse los molinos de los campos
3	12 a 19	7 a 10	Flojo (Brisa Ligera)	Pequeñas olas, crestas rompientes.	Se agitan las hojas, ondulan las banderas
4	20 a 28	11 a 16	Bonancible (Brisa moderada)	Borreguillos numerosos, olas cada vez más largas	Se levanta polvo y papeles, se agitan las copas de los árboles
5	29 a 38	17 a 21	Fresquito (Brisa fresca)	Olas medianas y alargadas, borreguillos muy abundantes	Pequeños movimientos de los árboles, superficie de los lagos ondulada
6	39 a 49	22 a 27	Fresco (Brisa fuerte)	Comienzan a formarse olas grandes, crestas rompientes, espuma	Se mueven las ramas de los árboles, dificultad para mantener abierto el paraguas
7	50 a 61	28 a 33	Frescachón (Viento fuerte)	Mar gruesa, con espuma arrastrada en dirección del viento	Se mueven los árboles grandes, dificultad para caminar contra el viento
8	62 a 74	34 a 40	Temporal (Viento duro)	Grandes olas rompientes, franjas de espuma	Se quiebran las copas de los árboles, circulación de personas muy difícil, los vehículos se mueven por sí mismos.
9	75 a 88	41 a 47	Temporal fuerte (Muy duro)	Olas muy grandes, rompientes. Visibilidad mermada	Daños en árboles, imposible caminar con normalidad. Se empiezan a dañar las construcciones. Arrastre de vehículos.
10	89 a 102	48 a 55	Temporal duro (Temporal)	Olas muy gruesas con crestas empenachadas. Superficie del mar blanca.	Árboles arrancados, daños en la estructura de las construcciones. Daños mayores en objetos a la intemperie.
11	103 a 117	56 a 63	Temporal muy duro (Borrasca)	Olas excepcionalmente grandes, mar completamente blanca, visibilidad muy reducida	Destrucción en todas partes, lluvias muy intensas, inundaciones muy altas. Voladura de personas y de otros muchos objetos.
12	+ 118	+64	Temporal huracanado (Huracán)	Olas excepcionalmente grandes, mar blanca, visibilidad nula	Voladura de vehículos, árboles, casas, techos y personas. Puede generar un huracán o tifón

Libro de electricidad

		Intensidad 1 1	
Resistencia eléctrica 1		Presencia eléctrica 1	Descarga inofensiva 1
		Intensidad2 2	
Entidad pequeña 2		Arma eléctrica 2	Electricidad 2
Entidad chica 3		Patada 3	Tormenta eléctrica 3
Entidad mediana 3		Zigzag 4	Destellos 4
Pegadizo 3		Intensidad 3 4	Campo eléctrico 3
Entidad grande 4		Paralizar 4	Traspasar objetos 4
Entidad mayor 5	Avatar 6	Velocidad inhumana 5	Relámpagos penetrantes 4
		Velocidad a objetos 6	Trueno 6
		Intensidad 4 6	
		Viaje en el tiempo 9	Bola de dreigon 7

Intensidad 1

Resistencia eléctrica:

- Intensidad 1:
Efecto 1: Resiste el 25% de daño con cualquier ataque de electricidad.

Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 1 contra ataque de fuegos.

- Intensidad 2:

Efecto 1: Resiste el 50% de daño con cualquier ataque de electricidad.

Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 2 contra ataques de electricidad.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Resiste el 75% de daño con cualquier ataque de electricidad.

Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 3 contra ataques de fuego.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Resiste el 90% de daño con cualquier ataque de electricidad.

Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de + 4 contra ataques de fuego.

- Full:

Efecto 1: Resiste el 100% de daño con cualquier ataque eléctrico.

Efecto 2: Tiene unos bonos de resistencia mágica de +8 contra los ataques de fuego.

Presencia eléctrica:

- Intensidad 1:

Efecto 1: Puede sentir objetos o magos con una intensidad de 4 eléctrica.

Coste: 3 de mana.

Dificultad: 16 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 2:

Efecto 1: Puede sentir objetos o magos con alta una intensidad de 4,3.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 17 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Puede sentir objetos o magos con una intensidad de 4, 3,2.

Coste: 7 de mana.

Dificultad: 18 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Puede sentir objetos o magos con una intensidad de 4, 3, 2,1.

Coste: 3 de mana.

Dificultad: 20 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

Descarga inofensiva: Magia utilizada para revivir a otros personajes con un límite de 6 turnos. Esta magia solo se puede usar una vez.

- Intensidad 1:
Efecto 1: El personaje que quieren revivir debe tirar N.salv – 8.
Efecto 2: Siempre tiene posibilidad de revivir tirando sacando 1 en el dado.
Coste: 3 de mana.
Dificultad: 16 en poder o concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 2:
Efecto 1: El personaje que quieren revivir debe tirar N.salv – 6.
Efecto 2: Siempre tiene posibilidad de revivir tirando sacando 1 en el dado.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 16 en poder o concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: El personaje que quieren revivir debe tirar N.salv – 4.
Efecto 2: Siempre tiene posibilidad de revivir tirando sacando 1 en el dado.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 16 en poder o concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: El personaje que quieren revivir debe tirar N.salv -2
Efecto 2: Siempre tiene posibilidad de revivir tirando sacando 1 en el dado.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 16 en poder o concentración.
Duración: Acción única.
- Full:
Efecto 1: El personaje que quieren revivir debe tirar N.salv -0.
Efecto 2: Siempre tiene posibilidad de revivir tirando sacando 1 en el dado.
Coste: 13 de mana.
Dificultad: 16 en poder o concentración.
Duración: Acción única.

Intensidad 2 invocación

A los esbirros el nombre se los da su invocador, y su forma el jugador, el daño que reciba el esbirro la mitad lo recibirá el invocador

Entidad pequeña

- Requisitos del mago
Coste: 4 de mana.
Mantención: 1 mana por turno.

Dificultad: 16 en concentración

- Características del esbirro

No supera la altura de un perro cachorro.

Vida: 15.

MTC: -1.

Concentración/poder: 13.

Pelea: 12.

Esquivar: 12.

Bonos daño: 0.

N.Salv.M: 8.

- Poderes

- Electrificar:

Efecto 1: Es capaz de hacer 1D10 directo si toca al enemigo.

- Iluminar:

Efecto 1: Puede alumbrar el camino como si fuera una linterna

Coste es de 3 de mana.

Dificultad: 15 en poder.

Duración: 8 turnos.

- Descarga inofensiva intensidad 2

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 16 de poder.

Duración: Acción única.

Entidad menor

- Requisitos del mago

Coste: 6 de mana.

Mantenión: 2 mana por turno.

Dificultad: 20 en concentración

- Características del esbirro.

Su altura no supera la de un lobo.

Vida: 25.

MTC: -3.

Concentración/poder: 16.

Pelea: 13.

Esquivar: 17.

Bonos daño: +1..

N.Salv.M: 9

- Poderes

- Campo eléctrico:

Efecto 1: Crea un campo de electricidad capaz de proteger a su objetivo con una resistencia de 15.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 17.

Duración: hasta que la magia aguante.

- Investida eléctrica:

Efecto 1: El daño es 1D6 +2D4 directo.

Costo: 4 de mana.

Dificultad: 18.

Duración: Acción única.

Entidad mediana: Su base de poder es de 20, no supera la altura de un oso Kodiak su vida es de 35 y su mtc de -7.

- Requisitos del mago

Coste: 8

Mantención: 3 mana por turno.

Dificultad: 23 en concentración

- Características del esbirro

No supera la altura de un oso Kodiak, el esbirro es capaz de transformarse en diferentes sustancias. La única manera de dañarlo es con magia, ningún ataque físico le hará daño, cada invocación cuerpo cuesta 6 de mana.

Vida: 35.

MTC: -5.

Concentración/poder: 18.

Pelea: 14.

Daño: 3D6 +3.

Esquivar: 14.

Bonos daño: +2.

N.Salv.M: 9

- Poderes

- Cuerpo eléctrico:

Efecto 1: Su cuerpo está totalmente completo de electricidad, todo aquel que lo toque directamente, recibirá 1D4 de daño directo.

- Éxtasis de velocidad:

Efecto 1: Puede incrementar su velocidad, su habilidad de pelea sube a 19.

Efecto 2: Tiene doble acción.

Efecto 3: MOV 10.

Efecto 4: Daño base + 1D4 directo.

Costo: 5 de mana.

Dificultad: 25 en concentración.

Duración: 2 turnos.

- Electricidad intensidad 3

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 26 en poder.

Duración: Acción única.

Intensidad 2 poder y concentración

Arma eléctrica: como su nombre indica, en la hoja del arma sale electricidad

- Intensidad 2:

Efecto 1: Hace el daño del arma + 1D10 directo.

Efecto 2: Si el daño directo es 10 el enemigo queda paralizado por 1 turno.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 17 en poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Hace el daño del arma + 2D10 directo.

Efecto 2: Si el daño directo es 9 en alguno de los dados el enemigo queda paralizado por 1 turno.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Hace el daño del arma + 3D10 directo.

Efecto 2: Si el daño directo es 8 en alguno de los dados el enemigo queda paralizado por 1 turno.

Coste: 11 de mana.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

Duración: 4 turnos

- Intensidad 4:

Efecto 1: Hace el daño del arma + 6D10 directo

Efecto 2: Daño directo es 4 en alguno de los dados el enemigo queda paralizado por 1 turno.

Coste: 16 de mana.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

Duración: 4 turnos.

Patada: Cuando el mago tiene contacto con el enemigo.

- Intensidad 2:
Efecto 1: Esta habilidad hace el daño de pelea cuerpo a cuerpo + 2D6 directo.
Efecto 2: El objetivo vuela unos 5 metros como mínimo.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 18 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Esta habilidad hace el daño de pelea cuerpo a cuerpo + 3D6 directo.
Efecto 2: El objetivo vuela unos 10 metros como mínimo.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 19 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Esta habilidad hace el daño de pelea cuerpo a cuerpo + 4D6 directo.
Efecto 2: El objetivo vuela unos 15 metros como mínimo.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 20 en poder y concentración.
Duración: 2 turnos.
- full:
Efecto 1: Esta habilidad hace el daño de pelea cuerpo a cuerpo + 8D6 directo.
Efecto 2: El objetivo vuela unos 15 metros como mínimo.
Coste: 18 de mana.
Dificultad: 20 en poder y concentración.
Duración: 2 turnos.

Zigzag: El mago se mueve a gran velocidad para esquivar un ataque o acercarse a un objetivo.

- Intensidad 2:
Efecto 1: Otorga un + 2 en esquivar.
Efecto 2: Eludir +1 en MOV.
Coste: 4
Dificultad: 17 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Otorga un + 4 en esquivar.
Efecto 2: eludir +2 en MOV.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 18 en poder y concentración.
Duración: Acción única.

- Intensidad 4:
Efecto 1: Otorga un + 6 en esquivar.
Efecto 2: Eludir +4 en MOV.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 19 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- full:
Efecto 1: Otorga un + 12 en esquivar.
Efecto 2: Eludir +8 en MOV.
Coste: 16 de mana.
Dificultad: 19 en poder y concentración.
Duración: Acción única.

Intensidad 2 poder

Electricidad: De sus manos es capaz de largar gran cantidad de electricidad un ejemplo, un sith de Star Wars.

- Intensidad 2:
Efecto 1: Una descarga de 2D6 de daño directo.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Una descarga de 3D6 de daño directo.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 19 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Una descarga de 4D6 de daño directo.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
Duración: Acción única.
- full:
Efecto 1: Una descarga de 8D6 de daño directo.
Coste: 16 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
Duración: Acción única.

Tormenta eléctrica:

- Intensidad 2:
Efecto 1: Varias descargas en un área de 20m de 1D6 de daño directo cada relámpago.
Efecto 2: El enemigo deberá tirar un dado en caso de no lograr esquivar, si dale par recibe 3 impactos, si sale impar recibe 4 impactos.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Varias descargas en un área de 20m de 1D6 de daño directo cada relámpago.
Efecto 2: El enemigo deberá tirar un dado en caso de no lograr esquivar, si dale par recibe 4 impactos, si sale impar recibe 5 impactos.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Varias descargas en un área de 20m de 1D6 de daño directo cada relámpago.
Efecto 2: El enemigo deberá tirar un dado en caso de no lograr esquivar, si dale par recibe 5 impactos, si sale impar recibe 6 impactos.
Coste: 13 de mana.
Dificultad: 22 en poder.
Duración: Acción única.
- full:
Efecto 1: Varias descargas en un área de 40m de 1D6 de daño directo cada relámpago.
Efecto 2: El enemigo deberá tirar un dado en caso de no lograr esquivar, si dale par recibe 9 impactos, si sale impar recibe 10 impactos.
Coste: 19 de mana.
Dificultad: 22 en poder.
Duración: Acción única.

Destello: este ataque escandilla al enemigo

- Intensidad 2:
Efecto 1: Al enemigo le cuesta ver, por lo tanto, tiene un – 2 a acciones como advertir notar, o para defenderse y atacar.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 19 en poder.

Duración: Acción única.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Al enemigo le cuesta ver, poder lo tanto tiene un – 4 a acciones como advertir notar, o para defenderse y atacar.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 20.

Duración: Acción única.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Al enemigo le cuesta ver, poder lo tanto tiene un – 6 a acciones como advertir notar, o para defenderse y atacar

Coste: 11

Dificultad: 21 en poder.

Duración: acción única

- full:

Efecto 1: Al enemigo le cuesta ver, poder lo tanto tiene un – 12 a acciones como advertir notar, o para defenderse y atacar.

Coste: 17 de mana.

Dificultad: 21 en poder.

Duración: Acción única.

Intensidad 3 opcional

Pegadizo:

- Intensidad 3:

Efecto 1: El mago puede caminar sobre las paredes sin miedo a caerse.

Duración: 4 turnos.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 20 en poder o concentración.

- Intensidad 4:

Efecto 1: El mago puede caminar sobre las paredes sin miedo a caerse.

Duración: 6 turnos.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 20 en poder o concentración.

- Full:

Efecto 1: El mago puede caminar sobre las paredes sin miedo a caerse.

Duración: 12 turnos.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 20 en poder o concentración.

Campo eléctrico:

- Intensidad 3:
Efecto 1: Crea un escudo capaz de proteger al usuario o alguna otra persona, su resistencia es de 20.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 21 en poder o concentración.
Duración: Hasta que la magia sea destruida.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Crea un escudo capaz de proteger al usuario o alguna otra persona, su resistencia es de 30.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 21 en poder o concentración.
Duración: Hasta que la magia sea destruida.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Crea un escudo capaz de proteger al usuario o alguna otra persona, su resistencia es de 60.
Coste: 15 de mana.
Dificultad: 21 en poder o concentración.
Duración: Hasta que la magia sea destruida.

Intensidad 3 invocación

Entidad grande:

- Requisitos del mago
Coste: 10 de mana.
Mantención: 4 mana por turno.
Dificultad: 26 en concentración.
- Características del esbirro
No supera la altura de un elefante, puede portar al mago.
Vida: 40.
MTC: -6.
Concentración/poder: 20.
Pelea: 15.
Daño: 4D6.
Esquivar: 15.
Bonos daño: +3.

N.Salv.M: 10

- Poderes

- Puede hacer que su cuerpo pase partes macizas.
- Rayo.
Efecto 1: Ataque de intensidad 3.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 26 en poder.
Duración: Acción única.
- Investida máximas:
Efecto 1: El esbirro aumenta su velocidad a tal grado que es imposible esquivarlo al menos que el personaje supere 28 en esquivar.
Efecto 2: el daño es de 3D6 + 3D6 directo.
Efecto 3: si el daño directo supera los 12 el enemigo quedara paralizado por 4 turnos.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 27.
Duración 3 turnos.

Entidad mayor

- Requisitos del mago
Costo: 12 de mana.
Mantenición: 5 de mana por turno.
Dificultad: 27 en concentración.
- Características del esbirro
No supera la altura de 40 m, Todos los personajes tienen que superar 16 en frialdad al verlo.
Vida: 50.
MTC: -8.
Concentración/poder: 25.
Pelea: 16.
Daño: 5D6.
Esquivar: 16.
Bonos daño: +4.
N.Salv.M: 10.
- Poderes
 - Crea una tormenta de rayo la cual cubre un área de 200m, todos reciben daño como si fuera la intensidad 3 de una tormenta de rayo.
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 30.
Duración: Acción única.

- Destruye automáticamente cualquier instrumento o aparato electrónico a 100 m de radio.
- Bola de destrucción
 Efecto 1: Bola con la misma intensidad que la bola de Dreigon.
 Costo: 5 de mana.
 Dificultad: 31.
 Duración: Acción única.

Avatar:

Efecto 1: el cuerpo del usuario se envuelve en una armadura del color de su elemento, esta le otorga la capacidad de explotar el físico al máximo haciendo que todas las habilidades que tenga el jugador se multipliquen x2.

Efecto 2: Incluso cualquier magia del elemento en cual se haya comprado (no funciona con otro elemento), solo se multiplica el ataque no el daño.

Efecto 3: El mago no tendrá penalizados ni riesgo de muerte mientras este con la magia, una vez finalizada tendrá que tirar para ver si muere o no en caso de llegar a mortal.

Efecto 4: El mago tiene doble acción.

Efecto 5: Una vez finalizado el mago no podrá usar magia hasta el otro día

Efecto 6: Cualquier habilidad física que tenga que hacer tendrá un -4

Efecto 7: Tendrá que tirar resistencia mágica -3 para saber si no le afecta a alguna parte del cuerpo (que parte afecta eso está en decisión del máster, puede ser inmovilidad de alguna pérdida de alguno etc.)

Efecto 8: Si el jugador fue valiente y los uso más 4 veces sin ningún efecto alguno la armadura le crecerá alas permitiendo al mago también desplazarse por el cielo y podrá lanzar 1D10 en vez de 1D6

Efecto 9: Si se ha usado más de 10 veces, este ya no tendrá que tirar para saber si pierde extremidades, y podrá hacer 4 acciones en un turno, y tirar 1D20 para saber cuánto dura.

Dificultad: 25 en concentración.

Coste: No hay costo.

Duración: Una vez que se activa el jugador tendrá que tirar 1D6 para saber por cuantos turnos le dura el efecto.

Intensidad 3 poder y concentración

Paralizar:

- Intensidad 3:
Efecto 1: El enemigo tiene que superar resistencia mágica -3.
Efecto 2: Si no lo logra queda paralizado por 3 turnos.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 21 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: El enemigo tiene que superar resistencia mágica -6.
Efecto 2: Si no lo logra queda paralizado por 3 turnos.
Coste: 11 de mana.
Dificultad: 22 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- full:
Efecto 1: El enemigo tiene que superar resistencia mágica -12.
Efecto 2: Si no lo logra queda paralizado por 6 turnos.
Coste: 17 de mana.
Dificultad: 22 en poder y concentración.
Duración: Acción única.

Velocidad inhumana: El efecto dura 3 turnos.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Aumenta tu MOV en + 3.
Efecto 2: todas las habilidades en reflejo es un +2.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 22 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Aumenta tu MOV en + 6.
Efecto 1: Todas las habilidades en reflejo es un +4.
Costo: 11 de mana.
Dificultad: 23 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- full:
Efecto 1: Aumenta tu MOV en + 12
Efecto 1: Todas las habilidades en reflejo es un +8.
Costo: 17 de mana.
Dificultad: 23 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.

Velocidad a objetos:

- Intensidad 3
Efecto 1: Todo objeto sale disparado a gran velocidad haciendo el triple de daño, ejemplo si lanza una piedra hará 1D4, pero con esta magia podrá hacer 3D4.
Costo: 6 de mana.
Dificultad: 20 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4
Efecto 1: Todo objeto sale disparado a gran velocidad haciendo el cuádruple de daño, ejemplo si lanza una piedra hará 1D4, pero con esta magia podrá hacer 4D4.
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 20 en poder y concentración.
Duración: Acción única.
- full
Efecto 1: Todo objeto sale disparado a gran velocidad haciendo el óctuple de daño, ejemplo si lanza una piedra hará 1D4, pero con esta magia podrá hacer 8D4.
Costo: 14 de mana.
Dificultad: 20 en poder y concentración.
Duración: Acción única.

Intensidad 3 poder

Traspasar objetos: Mayormente se utiliza para operaciones quirúrgicas

- Intensidad 3
Efecto 1: Si el enemigo se reusa tendrá que superar resistencia mágica – 2, si no está inmune a esta habilidad.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 23 en poder, para razones quirúrgicas es de 25 en poder.
Duración: Hasta que no saque la dificultad.
- Intensidad 4
Efecto 1: Si el enemigo se reusa tendrá que superar resistencia mágica – 4, si no está inmune a esta habilidad.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 25 en poder, para razones quirúrgicas es de 27 en poder
Duración: hasta que no saque la dificultad.
- full
Efecto 1: Si el enemigo se reusa tendrá que superar resistencia mágica – 8, si no está inmune a esta habilidad.
Coste: 15 de mana.

Dificultad: 27 en poder, para razones quirúrgicas es de 29 en poder.
Duración: Hasta que no saque la dificultad.

Relámpagos penetrantes:

- Intensidad 3:
Efecto 1: Hace 3D6 de daño directo.
Efecto 2: Si supera los 26 se agrega 1D10.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 23 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Hace 3D6 de daño directo.
Efecto 2: Si supera los 26 se agregan 2D10.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 24 poder.
Duración: Acción única.
- full:
Efecto 1: Hace 6D6 de daño directo.
Efecto 2: Si supera los 26 se agregan 3D10.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 24 poder.
Duración: Acción única.

Trueno: Desde el cielo un poderoso trueno ataca a un objetivo.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Hace 5D6 de daño directo.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 25 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Hace 5D10 de daño directo.
Coste: 15 de mana.
Dificultad: 25 en poder.
Duración: Acción única.
- full:
Efecto 1: Hace 10D10 de daño directo.
Coste: 20 de mana.
Dificultad: 25 en poder.

Duración: Acción única.

Intensidad 4

Bola de Dreigon: este ataque solo se puede aprender en la 3era generación ya que su inventor lo hizo en la 2da generación. Una bola de electricidad es creada en la mano del mago para ser lanzada a cualquier objetivo, cualquier material que toque a la bola será desintegrado molecularmente, la única forma de evitarlo es esquivándolo o tratando de desviarla.

Coste: 12 de mana.

Dificultad: 25 en poder o concentración.

Duración: Acción única.

Viaje en el tiempo:

Efecto 1: El mago que utilice esta habilidad podrá utilizarlo una sola vez, luego de cambiar su cometido este regresará al futuro y deberá tirar suerte- 4, si saca su objetivo se cumplió, si no es porque hubo algún PJ que arregle lo que el cambio.

Efecto 2: En caso de no lograr el mago tendrá la habilidad de viajar, ya que es como si nunca hubiera pasado.

Efecto 3: Si el mago intenta hacer lo mismo automáticamente tendrá el mismo resultado, haciendo un bucle.

Efecto 4: La única manera de obtener el objetivo es eliminando a quien lo reparo.

Magia nueva u opcional:

Extensión de electricidad: se crea una extremidad del cuerpo perdida.

Creador: Gen Urob

Posición: Intensidad 3 poder y concentración.

Época en la que fue creado: 40 años A.T.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Se crea un brazo sin otro efecto alguno.
Coste: 7 mana permanentemente.
Dificultad: 19 en concentración y poder.
Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Se crea una extremidad.

Efecto 2: Una vez que toques al enemigo este debe tirar par o impar, para saber si queda paralizado por 2 turnos.

Coste: 10 de mana permanentemente.

Dificultad: 20 en concentración y poder.

Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.

Rugido de Seda: Una gran onda eléctrica.

Creador: Seda Madeleine (torre)

Época en la que fue creado: 3 A.T

Posición: Intensidad 3, poder.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Desactiva cualquier aparato eléctrico que tenga el enemigo.

Efecto 2: Este hace 3D6 de daño.

Efecto 3: El enemigo solo tiene la mitad de su esquiva.

Efecto 4: Si este no saca resistencia física ante el ataque, quedara aturdido por 2 turnos obteniendo un -2 a cualquier tirada.

Efecto 5: El enemigo solo tiene la mitad de su esquiva o defensa.

Coste: 11 de mana.

Dificultad: 21 poder.

Duración: Única acción.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Desactiva cualquier aparato eléctrico que tenga el enemigo.

Efecto 2: Este hace 4D6 de daño.

Efecto 3: El enemigo solo tiene un cuarto de su esquiva.

Efecto 4: Si este no saca resistencia física ante el ataque, quedara aturdido por 2 turnos obteniendo un -3 a cualquier tirada.

Efecto 5: El enemigo solo tiene la mitad de su esquiva o defensa.

Coste: 13 de mana.

Dificultad: 23 poder.

Duración: Única acción.

Minas de electricidad: Trampas de electricidad colocadas a través de sellos. Estos pueden ser colocados en paredes, pisos y objetos.

Creador: sir Jorn Summus Gemus (clase alta).

Época en la que fue creado: 105 A.T.

Posición: Intensidad 2 poder.

- Intensidad 2:
Efecto 1: Se tarda 1 turno en crearla.
Efecto 2: Este hace 3D6 de daño.
Efecto 3: Si supera los 12 puntos de daño el enemigo queda paralizado por 2 turnos.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 19 poder.
Duración: Una vez activado, queda permanentemente hasta que alguien lo pise o toque.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Se tarda 1 turno en crearla.
Efecto 2: Este hace 4D6 de daño.
Efecto 3: Si supera los 12 puntos de daño el enemigo queda paralizado por 4 turnos.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 20 poder.
Duración: Una vez activado, queda permanentemente hasta que alguien lo pise o toque.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Se tarda 2 turno en crearla.
Efecto 2: Este hace 5D6 de daño.
Efecto 3: Si supera los 10 puntos de daño el enemigo queda paralizado por 6 turnos.
Coste: 11 de mana.
Dificultad: 22 poder.
Duración: Una vez activado, queda permanentemente hasta que alguien lo pise o toque.

Magnetización de dos objetivos: Esta técnica permite a dos objetos o seres vivos pegarse a través de la magnetización.

Creador: Quert Injuriousum retines (travieso).

Época en la que fue creado: 200 A.T.

Posición: Intensidad 2 poder y concentración.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Los objetos se atraen, no se podrán despegar a menos que saque 17 cada uno en proeza de fuerza.
Efecto 2: Para que la magia funcione, se debe tocar a los objetivos.
Dificultad: 19 poder y concentración.
Duración: Una vez activado, estos solo se pueden zafar con la fuerza o si el mago se aleja a 500m del objetivo.

Libro de agua

		Intensidad 1 1	
Tiempo debajo el agua 1		Humedecer 1	Crear agua 1
		Intensidad 2 2	
Entidad pequeña 2		Látigos de agua 2	Burbuja protectora 2
Entidad menor 3		Fisura de agua 3	Burbujas explosivas 3
Entidad mediana 3		Cierra de agua 4	Ataque de agua 4
Cuerpo liquido 3		Intensidad 3 4	Escudo de agua 3
Entidad grande 4		Ataque de distancia 4	Remolino 4
Entidad mayor 5	Avatar 6	Puños de agua 5	Esfera asfixiante 5
		Espada desgarradora 6	Bomba de agua 6
		Intensidad 4 6	
Controlar cualquier liquido 7		Océano 8	Tsunami 9

Intensidad 1

Tiempo bajo el agua:

- Intensidad 1:
Efecto 1: Puede durar 1 hora bajo el agua.
- Intensidad 2:
Efecto 1: Puede durar 6 horas bajo el agua.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Puede durar 12 horas bajo el agua.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Puede durar 24 horas bajo el agua.
- Full:
Efecto 1: Puede durar 48 horas bajo el agua.

Humedecer: Esta técnica sirve para perjudicar el campo a los magos de tipo fuego y tierra.

- Intensidad 1:

Efecto 1: Humedece un área de 10 m, a tal grado que no le permite al mago de fuego poder hacer intensidad de fuego.

Efecto 2: Ni tampoco poder mover el barro a su antojo a un mago de tierra, estos tienen un -1 en poder y concentración ante cualquier tirada de magia.

Costo: 3 de mana.

Dificultad: 16 en poder o concentración.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 2:

Efecto 1: Humedece un área de 30 m, a tal grado que no le permite al mago de fuego poder hacer intensidad de fuego.

Efecto 2: Ni tampoco poder mover el barro a su antojo a un mago de tierra, estos tienen un -2 en poder y concentración ante cualquier tirada de magia.

Coste.: 5 de mana.

Dificultad: 17 en poder o concentración.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Humedece un área de 50 m, a tal grado que no le permite al mago de fuego poder hacer intensidad de fuego.

Efecto 2: Ni tampoco poder mover el barro a su antojo a un mago de tierra, estos tienen un -4 en poder y concentración ante cualquier tirada de magia.

Coste: 7 de mana.

Dificultad: 18 en poder o concentración.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Humedecer un área de 100 m, a tal grado que no le permite al mago de fuego poder hacer intensidad de fuego.

Efecto 2: Ni tampoco poder mover el barro a su antojo a un mago de tierra, estos tienen un -6 en poder y concentración ante cualquier tirada de magia.

Costo: 9 de mana.

Dificultad: 19 en poder o concentración.

Duración: 3 turnos.

- full:

Efecto 1: Humedece un área de 200 m, a tal grado que no le permite al mago de fuego poder hacer intensidad de fuego.

Efecto 2: Ni tampoco poder mover el barro a su antojo a un mago de tierra, estos tienen un -12 en poder y concentración ante cualquier tirada de magia.

Costo: 14 de mana.

Dificultad: 19 en poder o concentración.

Duración: 3 turnos.

Crear agua: Esencial para cualquier mago de agua, sin esta habilidad tendría que controlar el agua que aparece a su alrededor.

Intensidad 2 invocación

A los esbirros el nombre se los da su invocador, y su forma el jugador, el daño que reciba el esbirro la mitad lo recibirá el invocador

Entidad pequeña

- Requisitos del mago
Coste: 4 de mana.
Mantención: 1 mana por turno.
Dificultad: 16 en concentración.
- Características del esbirro
No supera la altura de un perro cachorro.
Vida: 15.
MTC: -1.
Concentración/poder: 13.
Pelea: 12.
Esquivar: 12.
Bonos daño: 0.

N.Salv.M: 8

- Poderes
 - Comunicación marítima:
Puede hacer que animales acuáticos se unan al combate en un área de 100m.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
Duración: Acción única.
 - Velocidad debajo del agua:
el esbirro tiene una base de MOV, si esta debajo del agua tiene una base de 10.
 - Chorro de tinta:
Efecto 1: esta habilidad deja al enemigo empapado con la tinta en la zona en la cual lo hayan atacado.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 15.
Duración: Acción única.

Entidad menor

- Requisitos del mago
Coste: 6 de mana.
Mantención: 2 mana por turno.
Dificultad: 20 en concentración.
- Características del esbirro
Su altura no supera la de un lobo.
Vida: 25.
MTC: -3.
Concentración/poder: 16.
Pelea: 13.
Esquivar: 13.
Bonos daño: +1.

N.Salv.M: 9

- Poderes
 - Escudo de agua:
Efecto 1: Protege al usuario con una esfera de agua con una resistencia de 20.
Efecto 2: Los ataques de agua le hacen la mitad de daño.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 23.
Duración: Hasta que la magia aguante.
 - Velo de agua:
Efecto 1: Este esbirro esta tan humedecido que cualquier ataque de fuego le causa $\frac{1}{4}$ de daño.
 - Burbujas explosivas:
Efecto 1: Es lo mismo que burbuja explosiva intensidad 3
Coste 5
Dificultad 24
Duración: Acción única.

Entidad media: Su base de poder es de 20, no supera la altura de un oso Kodiak su vida es de 35 y su mtc de -7, para invocarlo tiene que sacar 23 en concentración, su costo es de 8 de mana y 3 de mantenimiento.

- Requisitos del mago
Coste: 8 de mana.
Mantención: 3 mana por turno.
Dificultad: 23 en concentración.
- Características del esbirro

No supera la altura de un oso Kodiak, su cuerpo es completamente líquida, logrando así que los ataques físicos no les afecte.

Vida: 35.

MTC: -5.

Concentración/poder: 18.

Pelea: 14.

Daño: 3D6.

Esquivar: 14.

Bonos daño: +2.

N.Salv.M: 9.

- Poderes
 - Ataque de agua intensidad 3:
Costo: 5 de mana.
Dificultad: 24.
Duración: Acción única.
 - Si el esbirro logra capturar a alguien lo mete en su cuerpo no dejándolo escapar hasta que amo diga.
 - Cuerpo extensible:
Efecto 1: Puede estirarte hasta su objetivo o moldearse como quiera.

Intensidad 2 poder y concentración

Látigos de agua:

- Intensidad 2:
Efecto 1: El control de agua del mago es tan buena que puede lograr azotar con ella.
1D6+1D4 directo de daño.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 17 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- Intensidad 3:
Efecto 1: El control de agua del mago es tan buena que puede lograr azotar con ella.
2D6+2D4 directo de daño.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 18 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- Intensidad 4:
Efecto 1: El control de agua del mago es tan buena que puede lograr azotar con ella.
3D6+3D4 directo de daño.

Coste: 10 de mana.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

- full:

Efecto 1: El control de agua del mago es tan buena que puede lograr azotar con ella.

6D6+6D4 directo de daño.

Coste: 16 de mana.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

Fisura de agua:

- Intensidad 2:

Efecto 1: Un choque de agua con un daño de 2D6

Efecto 2: Si en la tirada logra sacar más de 18 tiene 1D6 de daño directo.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 3:

Efecto 1: Un choque de agua con un daño de 3D6.

Efecto 2: si en la tirada logra sacar más de 20 tiene 2D6 de daño directo.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Un choque de agua con un daño de 4D6.

Efecto 2: Si en la tirada logra sacar más de 22 tiene 3D6 de daño directo.

Coste: 11 de mana.

Dificultad: 20 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

- full:

Efecto 1: Un choque de agua con un daño de 8D6.

Efecto 2: Si en la tirada logra sacar más de 18 tiene 6D6 de daño directo.

Coste: 17 de mana.

Dificultad: 20 en poder y concentración.

Duración: Acción única.

Circulo cortante de agua: como el de Tron.

- Intensidad 2
Efecto 1: Esta habilidad si choca contra la armadura del enemigo lo destruye automáticamente, y si toca al enemigo hace 3D6 de daño.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 19 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- Intensidad 3
Efecto 1: Esta habilidad si choca contra la armadura del enemigo lo destruye automáticamente, y si toca al enemigo hace 4D6 de daño.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 21 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- Intensidad 4
Efecto 1: Esta habilidad si choca contra la armadura del enemigo lo destruye automáticamente, y si toca al enemigo hace 5D6 de daño.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 23 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- full
Efecto 1: Esta habilidad si choca contra la armadura del enemigo lo destruye automáticamente, también corta partes del cuerpo y si toca al enemigo hace 10D6 de daño.
Coste: 16 de mana.
Dificultad: 23 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.

Intensidad 2 poder

Burbuja protectora:

- Intensidad 2:
Efecto 1: Crea una burbuja con la intención de protegerse a sí mismo a un usuario, su dureza es de 10.
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 19 en poder.
Duración: Hasta que la magia se destruida.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Crea una burbuja con la intención de protegerse a sí mismo a un usuario, su dureza es de 15.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 20 en poder.

Duración: Hasta que la magia sea destruida.

- Intensidad 4:

Efecto 1: Crea una burbuja con la intención de protegerse a sí mismo a un usuario, su dureza es de 20.

Costo: 8 de mana.

Dificultad: 21 en poder.

Duración: Hasta que la magia sea destruida.

- Full:

Efecto 1: Crea una burbuja con la intención de protegerse a sí mismo a un usuario, su dureza es de 40.

Costo: 14 de mana.

Dificultad: 21 en poder.

Duración: Hasta que la magia sea destruida.

Burbuja explosiva:

- Intensidad 2:

Efecto 1: El jugador debe tirar 1D6 para saber cuántas son las que logra crear, una vez logrado cada burbuja hace 1D4 directo.

Efecto 2: Deja aturdido al enemigo por 1 turno.

Costo: 5 de mana.

Dificultad: 20 en poder.

Duración: Acción única.

- Intensidad 3:

Efecto 1: El jugador debe tirar 1D12 para saber cuántas son las que logra crear, una vez logrado cada burbuja hace 1D4 directo.

Efecto: Deja al enemigo aturdido 2 turnos

Costo: 8 de mana.

Dificultad: 21 en poder.

Duración: Acción única.

- Intensidad 4:

Efecto 1: el jugador elige una zona del cuerpo la cual rodearan 12 burbujas, una vez logrado cada burbuja hace 1D4 directo.

Efecto 2: Deja al enemigo aturdido 3 turnos.

Costo: 11 de mana.

Dificultad: 22 en poder.

Duración: Acción única.

- full:
Efecto 1: El jugador elige una zona del cuerpo la cual rodearan 24 burbujas, una vez logrado cada burbuja hace 1D4 directo.
Efecto 2: Deja al enemigo aturdido 6 turnos.
Costo: 17 de mana.
Dificultad: 22 en poder.
Duración: Acción única.

Ataque de agua: un chorro muy fuerte de agua

- Intensidad 2:
Efecto 1: Un ataque de agua con un daño de 2D10.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 21 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Un ataque de agua con un daño de 3D10.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 22 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Un ataque de agua con un daño de 4D10.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 23 en poder.
Duración: Acción única.
- full:
Efecto 1: Un ataque de agua con un daño de 8D10.
Coste: 18 de mana.
Dificultad: 23 en poder.
Duración: acción única

Intensidad 3 opcional

Cuerpo líquido:

- Efecto 1: Puede hacer que tu cuerpo se haga líquido.
Duración: 2 turnos.
Costo: 5 de mana.
Dificultad: 20 en poder o concentración.

Escudo de agua:

- Intensidad 3:
Efecto 1: Una esfera de agua con una resistencia de 20.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 21 en poder o concentración.

Duración: Hasta que la magia sea destruida.

○ Intensidad 4:

Efecto 1: Una esfera de agua con una resistencia de 30.

Coste: 9 de mana.

Dificultad: 22 en poder o concentración.

Duración: Hasta que la magia sea destruida.

○ full:

Efecto 1: Una esfera de agua con una resistencia de 60.

Coste: 15 de mana.

Dificultad: 22 en poder o concentración.

Duración: Hasta que la magia sea destruida.

Intensidad 3 invocación

Entidad grande

- Requisitos del mago

Coste: 10 de mana.

Mantención: 4 mana por turno.

Dificultad: 26 en concentración.

- Características del esbirro

No supera la altura de un elefante, puede portar a su invocador.

Vida: 40.

MTC: -6.

Concentración/poder: 20.

Pelea: 15.

Daño: 4D6.

Esquivar: 15.

Bonos daño: +3.

N.Salv.M: 10.

- Poderes

Manipulación de agua:

- Efecto 1: Si el esbirro está en el agua es capaz de controlar el agua como "látigos de agua intensidad 4"

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 26 en concentración.

Duración: 3 turnos.

- Efecto 2: Puede humedecer un área de 1 km, como los mismos efectos que "humedal intensidad 4". Sin costo alguno.

Duración: 3 turnos.

- Esfera asfixiante

Efecto 1: igual a la de intensidad 3.

Coste 4 de mana.

Dificultad 27 en concentración.

Duración: Acción única.

Entidad mayor: No supera la altura de 500 m, su estructura es tan dura como el acero, su vida es de 50 y su MTC de -8, para invocarlo tiene que sacar 27 en concentración y su costo es de 12 de mana, su mantenimiento de 5. Todos los personajes tienen que superar 16 en frialdad al verlo. Su base es de 26 de poder.

- Requisitos del mago

Costo: 12 de mana.

Mantenición: 5 de mana por turno.

Dificultad: 27 en concentración

- Características del esbirro

No supera la altura de 40 m, Todos los personajes tienen que superar 16 en frialdad al verlo.

Vida: 50.

MTC: -8.

Concentración/poder: 25.

Pelea: 16.

Daño: 5D6.

Esquivar: 16.

Bonos daño: +4.

N.Salv.M: 10.

- Poderes

- Refuerzos acuáticos:

Efecto 1: Puede llamar a cualquier criatura del mar en un área de 1km.

- Tsunami

Efecto 1: Puede crear un "tsunami".

Coste: 5 de mana.

Dificultad es de 30 en poder.

Duración: Acción única.

- absorción:

Efecto 1: Capaz de absorber liquido en un área de 500 m, (los seres vivos tienen que tirar resistencia mágica, todo aquel que no resista se diseca automáticamente) utilizándolo para un "cañón de agua intensidad 4".

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 29.

Duración: Acción única.

Avatar:

Efecto 1: el cuerpo del usuario se envuelve en una armadura del color de su elemento, esta le otorga la capacidad de explotar el físico al máximo haciendo que todas las habilidades que tenga el jugador se multipliquen x2.

Efecto 2: Incluso cualquier magia del elemento en cual se haya comprado (no funciona con otro elemento), solo se multiplica el ataque no el daño.

Efecto 3: El mago no tendrá penalizados ni riesgo de muerte mientras este con la magia, una vez finalizada tendrá que tirar para ver si muere o no en caso de llegar a mortal.

Efecto 4: El mago tiene doble acción.

Efecto 5: Una vez finalizado el mago no podrá usar magia hasta el otro día.

Efecto 6: Cualquier habilidad física que tenga que hacer tendrá un -4.

Efecto 7: Tendrá que tirar resistencia mágica -3 para saber si no le afecta a alguna parte del cuerpo (que parte afecta eso está en decisión del máster, puede ser inmovilidad de alguna pérdida de alguno etc.).

Efecto 8: si el jugador fue valiente y los uso más 4 veces sin ningún efecto alguno la armadura le crecerá alas permitiendo al mago también desplazarse por el cielo y podrá lanzar 1D10 en vez de 1D6.

Efecto 9: si se ha usado más de 10 veces, este ya no tendrá que tirar para saber si pierde extremidades, y podrá hacer 4 acciones en un turno, y tirar 1D20 para saber cuánto dura.

Dificultad: 25 en concentración.

Coste: no hay costo.

Duración: Una vez que se activa el jugador tendrá que tirar 1D6 para saber por cuantos turnos les dura el efecto.

ADVERTENCIA: NO SE PUEDE MEZCLAR FULL CON AVATAR, EL CUERPO HUMANO NO RESISTE TAL PODER

Intensidad 3 poder y concentración

Ataque a distancia: Con esta habilidad activada el mago puede hacer que todas las habilidades de intensidad y poder también puedan ser a una distancia de 50 m.

Puños de agua: Las manos del mago se rodea d una esfera de agua permitiendo hacer la forma que quiera.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Es el daño de pelea + 2D6 directo.

Coste: 7 de mana.

Dificultad: 20 en poder y concentración.

Duración: 3 turnos.

- Intensidad 4:
Efecto 1: es el daño de pelea + 3D6 directo.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos
- full:
Efecto 1: Es el daño de pelea + 6D6 directo.
Coste: 16 de mana.
Dificultad: 20 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.

Arma desgarradora: Esta crea en un arma forma pinchosa. Su duración es de 3 turnos

- Intensidad 3: Si el ataque del mago supera los 21, el enemigo deberá tirar N.Salv con – 2, si no saca perderá la parte del cuerpo afectada, si saca recibirá el daño del arma + 2D4
Coste: 7 de mana
Dificultad: 21 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos
- Intensidad 4: Si el ataque del mago supera los 21, el enemigo deberá tirar N.Salv con – 4, si no saca perderá la parte del cuerpo afectada, si saca recibirá el daño del arma + 3D4
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 21 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.
- full: si el ataque del mago supera los 21, el enemigo deberá tirar N.Salv con – 6, si no saca perderá la parte del cuerpo afectada, si saca recibirá el daño del arma + 6D4
Coste: 16 de mana
Dificultad: 21 en poder y concentración.
Duración: 3 turnos.

Intensidad 3 poder

Remolino: El efecto dura 1 turno

- Intensidad 3:
Efecto 1: Si el mago está en el agua, puede crear un remolino el cual no dejara poder mover al enemigo dejándolo indefenso a cualquier ataque.

Coste: 7 de mana.

Dificultad: 22 en poder.

Duración: Hasta que no logre superar la dificultad.

Esfera asfixiante:

- Efecto 1: Crea una esfera de pura agua en la cabeza de un objetivo dejándolo sin poder respirar.
Efecto 2: El enemigo deberá tirar 17 en resistencia tortura, por cada vez que no lo consiga es un -2 a sus acciones.
Efecto 3: Si no lo logra por 3era vez, morirá automáticamente.
Coste: 7 de mana y su mantenimiento es de 2 por turno.
Dificultad: 21 poder.
Duración: Mientras supere la dificultad.

Bomba de agua: Gran cañón de agua dirigido a un objetivo, para lograrlo de tiene que esperar 1 turno.

- Intensidad 3:
Efecto 1: Su daño es de 4D6 directo.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 24 en poder.
Duración: Acción única.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Su daño es de 4D10 directo.
Coste: 14 de mana.
Dificultad: 25 en poder.
Duración: Acción única.
- full:
Efecto 1: Su daño es de 8D10 directo.
Coste: 18 de mana.
Dificultad: 25 en poder.
Duración: Acción única.

Intensidad 4

Control de cualquier líquido:

- Efecto 1: Esta magia solo se puede desde la 2da generación en adelante, ya que su creador está en la 1era generación, el amigo puede controlar cualquier líquido

incluso control de la sangre, los enemigos tendrán que tirar resistencia mágica – 5 cada vez que intenten controlar su sangre.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 23 en poder o concentración.

Duración: mientras supera la dificultad.

Océano: El mago es capaz de inundar una ciudad haciendo aparecer agua desde la nada

- Coste: 15 de mana
Dificultad: 26 en poder o concentración, tarda 5 turnos en inundar una ciudad.

Tsunami:

- Efecto 1: Si el mago está cerca del agua puede crear una ola lo suficiente grande para destruir una ciudad, todo aquel que caiga en su área Morirá, este tarda 5 turnos en poder lograrlo.
Coste: 17 de mana.
Dificultad: 25 en poder o concentración.

Magia nueva u opcional:

Extensión de agua: se crea una extremidad del cuerpo perdida

Creador: Gen Urob

Posición: intensidad 3 poder y concentración

Época en la que fue creado: 40 años A.T

- Intensidad 3:
Efecto 1: Se crea un brazo sin otro efecto alguno.
Coste: 7 mana permanentemente.
Dificultad: 19 en concentración y poder.
Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.
- Intensidad 4:
Efecto 1: Se crea una extremidad.
Efecto 2: Puede transformas su brazo en un látigo de intensidad 2.
Coste: 10 de mana permanentemente.
Dificultad: 20 en concentración y poder.
Duración: Hasta que el usuario quiera o muera.

Propulsión de agua: Un mini remolino que aparece en los pies del mago, esto ayuda al mago a llegar a alturas muy altas o moverse mucho más rápido por debajo del agua.

Creador: Stril Lyform (amuleto)

Época en la que fue creado: 128 A.T

Posición: intensidad 2 poder y concentración.

- Intensidad 2:
Efecto 1: El mago traslada con un MOV de 9 bajo el agua, saltan 3 m de altura y caen amortiguados por los remolinos.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 18 poder y concentración.
Duración: Hasta que el mago no saque la dificultad.
- Intensidad 3:
Efecto 1: El mago se traslada con un MOV de 10 bajo el agua, salta 4 m de altura y caen amortiguados por los remolinos.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 19 poder y concentración.
Duración: Hasta que el mago no saque la dificultad.
- Intensidad 4:
Efecto 1: El mago se traslada con un MOV de 12 bajo el agua, salta 6 m de altura y caen amortiguado por los remolinos.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 21 poder.
Duración: Hasta que el mago no saque la dificultad.

Cuchillas de agua: el agua hace forma de garras.

Creador: Rwop Drimone (fuerza).

Época en la que fue creado: 240 A.T.

Posición: concentración y poder intensidad 2..

- Intensidad 2:
Efecto 1: otorga +2D6 de daño
Efecto 2: Una vez activado, este se utiliza con combate cuerpo a cuerpo.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 20 poder.
Duración: 3 turnos.
- Intensidad 3:
Efecto 1: Otorga +3D6 de daño.
Efecto 2: Una vez activado, este se utiliza con combate cuerpo a cuerpo.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 21 poder.
Duración: 3 turnos.

- Intensidad 4:
 Efecto 1: Otorga +4D6 de daño.
 Efecto 2: Una vez activado, este se utiliza con combate cuerpo a cuerpo.
 Coste: 10 de mana.
 Dificultad: 23 poder.
 Duración: 4 turnos.

Libro de magias combinadas

1. **Agua regenerativa:** Combinación de creación de agua (libro de agua) + minerales (libro de tierra).
 Efecto 1: Cura 1D10 una sola vez.
 Coste: 8 de mana.
 Dificultad: 18 en poder y concentración.
2. **Ondas de información:** Percepción de poder (habilidad secundaria) + uno con la tierra (libro de tierra).
 Efecto: Permite ver no solo lo que toca el piso, sino lo que está sustentado en el aire, incluso lo que hay dentro de una mochila en un radio de 8 M.
 Coste: 7 de mana.
 Dificultad: 19 en concentración y poder.
3. **Ataques de lodo:** Humedecer (libro de agua) + manipulación de tierra (libro de tierra).
 Efecto 1: Bolas de lodos son lanzadas a su objetivo, la cantidad de proyectiles dependen de 1D10 los cuales hacen 1D4 cada uno.
 Efecto 2: Si pega en el rostro del enemigo, este tendrá un -4 a cualquier acción el próximo turno.
 Coste: 10 de mana.
 Dificultad: 20 en poder y concentración.
4. **Fuego oscuro:** Ascuas/Bolas de fuego/Lanza llamas (libro de fuego) + Oscuridad (libro de magia secundarias).
 Efecto 1: Este fuego no se puede apagar con nada, incluso si ponen agua se hace más extenso, haciendo un daño permanente de 2D10 directo.
 Coste: 14 de mana.
 Dificultad: 20 tanto poder como concentración.
 Advertencia: Esta habilidad no se puede aprender, el personaje que lo creo lo hizo en la 3era generación y solo esta como opción para la 4ta la cual no está disponible por completo, aparte que para lograr esta magia el mago tendría que tener la habilidad secundaria de oscuridad a nivel 5, ¿por qué lo pongo entonces?

Para dar un ejemplo de que se pueden mezclar diferentes magias, el límite son solo ustedes, la única manera de derrotarlo es un choque de magia.

5. **Fusión con invocaciones:** Invocaciones (de cualquier libro elemental) + fusión
Efecto: Funciona como cualquier habilidad de fusión.
6. **Hielo eterno:** Manipulación de minerales intensidad 3 (libro de tierra) + cualquier habilidad del libro de hielo.
Efecto: Esta combinación permite al hielo soportar grandes cantidades de temperatura sin penalizador alguno (hasta intensidad 4).
Efecto 2: Esta magia se agrega como un plus a cualquier habilidad vista en el libro de hielo, y Si el mago tiene la habilidad innata “inmunidad” recibe un bono de + 2 en un choque de poder contra cualquier usuario.
Efecto 3: Una vez utilizada esta habilidad, el hielo se verá rojo, la dureza de cualquier habilidad de hielo se multiplicará x2.
Coste: Con un coste extra de 3 en mana a cualquier habilidad.
Dificultad: + 1 en dificultad de poder y concentración, + 3 en habilidades de invocación o poder a cualquier habilidad.
Advertencia: Esta magia solo se puede adquirir si se juega la segunda generación ya que el inventor de esta es de la tercera generación.
7. **Tornado de fuego:** Se combinan las habilidades de lanza llamas+ tornado
Efecto 1: El usuario que este dentro recibirá 3D6 de daño directo por turno.
Efecto 2: Una vez activado, todo aquello que ha tocado será demostrado como cenizas.
Efecto 3: Esta magia solo puede ser detenida, volviendo a tirar para desactivarla, en el caso de que no lo logre, rotara aleatoriamente destruyendo todo lo que hay a su paso por 10 turnos.
Efecto 4: Los magos debes tirar proezas de fuerza con base atletismo para no ser atraído por esta magia.
Coste: La combinación de estas dos magias.
Dificultad: La dificultad de cada una de las magias por separado.
Duración: 10 turnos si esta no es cancelada a tiempo por sus creadores.
8. **Tornado de electricidad:** Se combinan las habilidades tornado+ electricidad intensidad 3.
Efecto 1: El tornado tendrá la misma intensidad con la que el mago la proporciono.
Efecto 2: El personaje debe tirar por turno 3D6 de daño.
Efecto 3: En el caso de recibir más de 12 puntos de daño, quedara paralizado por un turno sin la posibilidad de esquivar ningún objeto.
Efecto 4: Este tornado dura lo que el mago de viento decida que dure.
Coste: la combinación de estas dos magias.
Dificultad: Son las dificultades de cada una por separado.
Duración: El mago que controle el tornado decidirá eso.

9. **Agua eléctrica:** Cualquier ataque de agua siempre y cuando no esté conectado con el mago que lo lanza, en ese caso también será afectado por la magia de electricidad+ electricidad.
Efecto 1: Los ataques eléctricos hacen el doble de daño.
Coste: La combinación de las magias utilizadas.
Dificultad: Son las dificultades de cada una por separado.
Duración: Depende de cada habilidad.
10. **Platas de fuego:** Habilidades de combate en platas+ magias de fuego.
Efecto 1: Los ataques de plantas se bonifican por 2 turnos con Técnicas de fuego intensidad 2: +1D6 directo.
Técnicas de fuego intensidad 3: + 2D6 directo.
Técnica de fuego intensidad 4: + 3D6 directo.
Coste: La combinación de las magias utilizadas.
Dificultad: Son las dificultades de cada una por separado.
Duración: 2 turnos, luego la plata es consumida por fuego.
11. **Semilla de fuego:** Combinación de semilla de la tortura+ ascuas intensidad 3
Efecto 1: El mago debe canalizar la magia de fuego dentro de la semilla.
Efecto 2: Se introduce de la misma manera que la común.
Efecto 3: Esta al crecer quemara por dentro a cualquier usuario con 1D6 directo.
Efecto 4: Si para el turno 4 de su activación completa, la víctima no lo ha sacado morirá automáticamente.
Coste: La combinación de las magias utilizadas.
Dificultad: son las dificultades de cada una por separado.
Duración: depende de cada habilidad.
12. **Avatar definitivo:** Esta habilidad solo puede ser utilizado por un mago que controle todos los avatares de los elementos (el elegido es el más probable de conseguirlo).
- Efecto 1: El cuerpo del usuario se envuelve en una armadura del color violeta, esta le otorga la capacidad de explotar el físico al máximo haciendo que todas las habilidades físicas que tenga el jugador se multipliquen x3.
 - Efecto 2: Incluso cualquier magia del elemento en cual se haya comprado, solo se multiplica el ataque no el daño.
 - Efecto 3: El mago no tendrá penalizados ni riesgo de muerte mientras este con la magia, una vez finalizada tendrá que tirar para ver si muere o no en caso de llegar a mortal.
 - Efecto 4: El mago tiene 4 acciones acción.
 - Efecto 5: Una vez finalizado el mago no podrá usar magia hasta dentro de dos días.
 - Efecto 6: Cualquier habilidad física que tenga que hacer tendrá un -6.
 - Efecto 7: Tendrá que tirar resistencia mágica -6 para saber si no le afecta a alguna parte del cuerpo (que parte afecta eso está en decisión del máster, puede ser inmovilidad de alguna pérdida de alguno etc.).

- Efecto 8: si el jugador fue valiente y los uso más 4 veces sin ningún efecto alguno las armaduras le crecerán alas permitiendo al mago también desplazarse por el cielo con MOV 11 y podrá lanzar 1D10 en vez de 1D6.
- Efecto 9: si se ha usado más de 10 veces, este solo tendrá que tirar N.S.Magica -3 para ver si pierde o no alguna parte del cuerpo, y podrá hacer 6 acciones en un turno, y tirar 1D20 para saber cuánto dura.
- Efecto 10: si el mago lo ha usado más de 12 veces, a la armadura le crecerá garras y una colar, permitiendo tener ataque en la espalda sin penalizador y los puños hacen 3D6 de daño.
- Efecto 11: el mago en vez de tener 2 alas tendrá 4 permitiendo volar con una MOV 14.
- Dificultad: 27 en concentración.
- Coste: No hay costo.
- Duración: Una vez que se activa el jugador tendrá que tirar 1D6 para saber por cuantos turnos le dura el efecto.

13. Semilla a control: Semilla de tortura + hablar con las plantas intensidad 3

Efecto 1: Prácticamente lleva los mimos paso que la original con una diferencia, el mago decide cuando quiere que crezca y como quiere que lo haga, a diferencia de la normal que consumiendo magia.

Efecto 2: Para lograrlo el mago debe lograr hablar con la semilla y darle las indicaciones, luego esta esperara la señal.

Efecto 3: Crece el doble de rápido, y el doble de dolor.

Creedor: Mercenario escarlata.

Las habilidades del full no afectan a las magias secundarias e innatas.

Libro de habilidades secundarias

Cambio de forma (magia para uno mismo) 1-2: La habilidad dura hasta que el mago diga.

- Nivel 1: Es capaz de cambiar rostros, o diferentes partes del cuerpo a la de una persona conocida, pero no todo el cuerpo.
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 2: Capaz de transformarse en diferentes personas conocidas por completo
Costo: 6 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 3: Capaz de transformar parte de su cuerpo en animales y objetos, sin cambiar el tamaño del usuario.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 19 en concentración.
- Nivel 4: Capaz de transformarse en diferentes animales y objetos, cambiando a un tamaño máximo del doble de su altura.
Coste: 10 de mana.
Dificultad 19 en concentración.
- Nivel 5: El enemigo solo notara al mago con un crítico en advertir notar, incluso un mago que pueda sentir la magia.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 21 en concentración.

Alientos (magia ofensiva) 3-4:

- Nivel 1:
 - Pude crear un fuerte viento con una base de fuerza de 18, todo aquel que no resista saldrá volando.
Costo: 3 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: Viento gélido, daña como escarcha intensidad 2.
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 18 en poder.

- Nivel 3: Aliento de fuego la cual hace 2D6 de daño + 3 directo.
Costo: 4 de mana.
Dificultad 18 en poder.
- Nivel 4: Aliento podrido, todo enemigo cerca del área se verá afectado por lo apestoso, teniendo un – 6 este turno a cualquier habilidad de reflejo.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
- Nivel 5: Vomito acido, sin afectar al cuerpo del usuario, puede derretir una parte específica de un elemento o persona.
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 22 en poder.

Amnepatía (magia control) 5-6: Puede hacer que las personas olviden cosas.

- Nivel 1: Puede hacer que una persona olvide algo específico, el enemigo debe tirar resistencia mágica con un -1.
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 2: Puede hacer que una persona olvide algo específico, el enemigo debe tirar resistencia mágica con un -3.
Costo: 6 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 3: Puede hacer que una persona olvide algunos acontecimientos importantes, el enemigo tiene un -2 en resistencia mágica.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 4: Puede hacer que una persona olvide por completo quien es, si supera 26 incluso puede hacerle olvidar algún de los movimientos básicos de la vida como caminar.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 5: Puede hacer el mismo efecto que el nivel anterior y crearle la vida que quiera.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 23 en concentración.

Cambio de tamaño (magia para uno mismo) 7-8:

- Nivel 1: El usuario puede agrandar parte especifica de su cuerpo, haciendo que su proeza de fuerza sea de +3.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 16 en poder.

- Nivel 2: El usuario puede hacer crecer todo su cuerpo hasta un límite del doble de su altura, su proeza de fuerza sube a un +6.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 18 en poder.

- Nivel 3: Puede encogerse hasta $\frac{1}{4}$ de su tamaño, manteniendo la misma fuerza.

Dificultad: 18 en poder.

Coste: 8 de mana.

- Nivel 4: Puede encogerse hasta la altura de una hormiga, con un bono de +3 en proeza de fuerza.

Coste: 10 de mana.

Dificultad: 20 en poder.

- Nivel 5: Puede crecer hasta superar 4 veces su altura, con un bono de +10 en proeza de fuerza y un +3 en bonos al daño.

Coste: 12 de mana.

Dificultad: 20 en poder.

Constelación (9-10): el mago dibuja la forma de constelación del cual va a utilizar, por nivel va a ver un total de 7 habilidades diferentes, los que les toca esta habilidad son considerados como elegidos de la magia secundaria. Para saber que grupo le toco se tirara un dado de 12

- Grupo 1: todas las habilidades cuestan 4 de mana y su dificultad es de 18 en poder, excepto uno de los signos dorados el cual costara 10 de mana y su dificultad es de 24 en poder.

Acuario (signo dorado): Capaz de lanzar un gran cañón de agua. Con el cual hace 5D6 de daño directo a cualquier usuario, también es curativa permitiendo al usuario tirar un dado de 12 para saber cuánto fue el efecto.

Águila: Te permite ver a 1 km de distancia, como si el objetivo estuviera cerca.

Altar: Puedes hacer que tu cuerpo se ilumine con gran intensidad.

Andrómeda: Cadenas de energía pura capaz de apresar a cualquier objetivo, solo podrá liberarse si supera una proeza de fuerza mayor a la magia del mago.

Ave del paraíso: Te da un bono de +4 en interrogar o percepción humana. El efecto dura 4 turnos.

Ballena: Puede hacer su cuerpo tenga un peso de hasta dos toneladas.

Brújula: Da un +4 para orientarse en cualquier situación. El efecto dura 4 turnos

- Grupo 2: Todas las habilidades cuestan 4 de mana y su dificultad es de 18 en poder, excepto uno de los signos dorados el cual costara 10 de mana y su dificultad es de 24 en poder.

Aries (signo dorado): Puede intercambiarse de lugar con un objetivo y a la vez crear un escudo con 40 de resistencia (tampoco permite el efecto de ninguna magia dentro de ella).

Buril: Tus manos son capaces de cortar como si fuera un espada corta.

Cabellera de Benice: El usuario es capaz de transferir parte de su vida (puntos de vida) para otro objetivo, la cantidad varía de 4 en 4. El efecto dura 4 turnos.

Camaleón: Le otorga al usuario un bono de + 4 en ocultarse. El efecto dura 4 turnos.

Can mayor: El usuario tiene un bono de +2 en atletismo y pelea. El efecto dura 4 turnos.

Can menor: El usuario tiene un bono de +4 en seguir rastros.

Casiopea: Esta habilidad te permite estar siempre limpio.
- Grupo 3: Todas las habilidades cuestan 4 de mana y su dificultad es de 18 en poder, excepto uno de los signos dorados el cual costara 10 de mana y su dificultad es de 24 en poder.

Cáncer (signo dorado): El usuario es capaz de controlar el alma de objetivo, tanto para sacarlo de su cuerpo (matándolo) como para trasladarlo a otro lado, el enemigo deberá de hacer una tirada de resistencia mágica -3.

Cefeo: El usuario puede crear un temor al objetivo siempre y cuando no saque la tirada de salv.M -3

Centauro: +2 en proeza de fuerza y + 2 en movimiento. El efecto dura 4 turnos

Cisne: La pureza en signo. Su frio hace que el enemigo no deje de temblar siempre y cuando no saque sav.M -2, el enemigo tendrá un -1 en cualquier acción.

Cocheo: Le otorga un + 4 en conducir carreta y cabalgar.

Compas: +4 en geografía y cartografía.

Copa: Puede curarte 8 de vida instantáneamente.
- Grupo 4:

Capricornio (signo dorado): Resuelve cualquier problema o situación (una pregunta al master para escapar o resolver algo).

Corona austral: Crea una duda a un objetivo.

Corona boreal: Puede controlar hilos de oro a tui antojo, cada acción es un coste.

Cruz del sur: Te permite el lugar exacto donde está el pozo de mana del enemigo.

Cuervo: Puedes usar a un objetivo para poder ver con sus ojos. Siempre y cuando saque N.Salv.M -2.

Delfín: Tienes un +4 en nadar.

Dragón: De tu boca sale una llamarada que hace 5D4 de daño directo.

- Grupo 5:

Escorpión (signo dorado): Ataca con la punta de sus dedos a cualquier lugar, el primer ataque que logra hace que el enemigo tenga un -4 a cualquier acción, el segundo ataque es la muerte inmediata del enemigo. Una vez que se activa el efecto durara hasta que el usuario quiera o muera.

Erídano: Control del agua, siempre y cuando haya una fuente cerca.

Escudo: El brazo elegido por el usuario se formará un escudo con una resistencia de 15.

Escultor: Escultor "TEC +4".

Fénix: El usuario revivirá de alguna muerte segura, pero tendrá que tirar 1D10, **si saca de 1-4** perderá alguna extremidad (brazo o pierna, incluso cabeza) para saber tiene que tirar otro dado de 6 y fijarse en localización que le todo, **si saca de 5-9** perderá alguna parte elegida por el master (oreja, un ojo, la nariz, un pezón, el pene, etc.), **y si saca 10** regresara completo.

Flecha: al mago le aparecerá un arco con flecha en su mano, la cual hace 3D6 directo. El mago deberá tira poder para que le aparezca el arma y tendrá que tirar arco y flecha para saber si atina.

- Grupo 6:

Géminis (signo dorado): Un doble de un objetivo, incluso de uno mismo con la misma cantidad de mana y resistencia. El efecto dura hasta que el usuario quiera, muera o el doble muera.

Grulla: Te permite volar a una intensidad de 2.

Hidra: Por cada extremidad que corten al usuario, crecerá al instante nuevamente, excepto la cabeza.

Horno: Da una + 4 en herrería.

Indio: Te da un +4 en supervivencia.

Lagarto: Tu piel el cómo un escudo de +2 CP en el cuerpo.

Lábreles: +4 en advertir notar.

- Grupo7:

Leo (signo dorado): +4 en liderazgo hasta que el usuario quiera (como máximo 6 horas), lanza un grito sónico el cual hace 3D6 directo, si el enemigo está demasiado cerca quedara aturdido y tendrá que tirar resistencia, si no saca más de 20 quedara sordo de una oreja, si es pifia será de los dos.

Leo menor: +4 en liderazgo para una acción.

Liebre: El usuario tiene un + 4 en MOV.

Lince: +4 en atletismo.

Lira: El mago ara aparecer este instrumento y tocara música, si el enemigo no supera N.Sal.Mag -1 se dormirá.

Lobo: +2 en intimidar, + 2 en supervivencia.

Maquina neumática: Puede hacer un efecto de cualquiera de las 72 constelaciones, una sola vez excepto las doradas.

- Grupo 8:

Libra (signo dorado): Pones dos objetivos al azar en un domo de magia, esto se decidirá por la cantidad de personajes haya, ejemplo son 6 se tirara un dado de 6, los dos tendrán que tirar inteligencia en un juego de mesa, quien pierda recibirá 14 de daño directo, quien gane saldrá ileso.

Mesa: +4 en carpintería

Microscopio: El usuario tiene la habilidad de achicar tu cuerpo. Si su cuerpo es del tamaño de una hormiga, tendrá su misma fuerza.

Mosca: Tiene un + 4 en esquivar y eludir.

Octante: +4 en percepción humana

Ofiuco: +2 en “medicina”, “ primero auxilios” y “diag. Enfermedades”.

Orión: Puede crecer el doble de su altura.

- Grupo 9:

Picis (signo dorado): Invoca a dos peces los cuales no pueden ser dañados, uno cura 2 de vida por turno, el otro otorga 3 de mana a un usuario excepto el invocador, estos duran 4 turnos.

Osa mayor: Crea una armadura de magia que protege 4 en todo el cuerpo. Su efecto dura 2 turnos.

Osa menor: Crean unas garras de pura magia las cuales hacen 2D6 directo, su efecto dura 2 turnos.

Paloma: +4 en vestuario y estilo.

Pavo: +4 en arreglo personal.

Pegaso: Permite hacer dos golpes de pelea en un solo turnos, el efecto dura 2 turnos.

Pez dorado: +4 en concentración.

- Grupo 10

Sagitario (signo dorado): Su ataque es su resultado en poder, una flecha de poder intenso y con un gran resplandor, va directo al objetivo, haciendo le un daño de 5D4 directo, mientras este clavada el enemigo perderá 2 puntos de vida por turno, el efecto se ira cuando el usuario muera o diga que pare.

Pez volador: + en nada y +2 atletismos para saltar.

Pintor: +4 en pintar y dibujar.

Popa: +4 en pilotar embarcaciones.

Potro: +4 en proeza de fuerza.

Quilla: Sobre los brazos del usuario se crea una capa que los protege con una resistencia de 5, su duración es de 3 turnos.

Red: Crea fibras de gran densidad que atrapan al enemigo, este solo puede salir si supera una proeza de fuerza mayor a la base da magia ejecutado para este hechizo.

- Grupo 11

Tauro “el ataque más poderoso” (signo dorado): Con este ataque el usuario es capaz de romper rocas gigantes con el puño de su mano, primero deberá activar la magia, luego deberá tirar pelea para acertar. El daño es de 7D6 y su duración es de un solo ataque.

Regla: +4 en física y matemáticas.

Reloj:

Puede hacer que una parte del cuerpo sea 10 años más joven o viejo por 10 turnos, si el enemigo no supera N.salv.mag -2.

Serpiente: +4 en combate cuerpo a cuerpo

Sextante: Sirve para conocer escrituras o idiomas que no conoces.

Telescopio: Esto te permite conocer todas las constelaciones.

Triangulo: +4 en buscar libros.

- Grupo 12:

Virgo: Te permite controlar la magia pura, saber de dónde viene y a donde va, de quien es y que otras características tiene ese usuario. Puede hacer que un mago pierda sus poderes por un día si este no resiste N.Salv.M -4, también puede crear bolas de energía las cuales hacen 2D6 daño directo, este efecto dura por 5 turnos.

Triangulo astral: Puede averiguar qué clase de magia tiene un individuo.

Tucán: Permite entender el idioma de los animales

Unicornio: Puede hacer dos acciones con combate cuerpo a cuerpo.

Vela: El mago puede mantener el calor en un grupo de 6 durante 1 hora en un clima muy frío.

Zorra: +4 en persuasión y labia.

Tú no tienes poder (magia control) 11-12: Es una magia pasiva, el mago no puede usar magia elemental una vez que esta es activada.

- Nivel 1: Cualquier persona que toques no tendrá magia, siempre y cuando este en contacto con ella.
- Nivel 2: Cualquier magia dentro de un radio de 2 metros no es efectiva. El usuario no tiene penalizadores contra magias de control u otra magia de área.
- Nivel 3: Cualquier magia dentro de un radio de 5 metros no es efectiva. El usuario no tiene penalizadores contra magias de control u otra magia de área.
- Nivel 4: Cualquier magia dentro de un radio de 10 metros no es efectiva. El usuario no tiene penalizadores contra magias de control u otra magia de área.
- Nivel 5: Cualquier magia dentro de un radio de 20 metros no es efectiva. El usuario no es afectado ante cualquier magia.

Control mental (magia control) 13-14:

- Nivel 1: El mago puede hacer que una persona haga pequeñas acciones, siempre y cuando el enemigo no saque N.Salv.mag -2
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 2: El mago puede hacer que una persona haga pequeñas acciones, siempre y cuando el enemigo no saque N.Salv.mag -4
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 3: El mago puede hacer que el enemigo puede hacer una orden completa. siempre y cuando el enemigo no saque N.Salv.mag -2
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 4: El mago puede hacer que el enemigo puede hacer una orden completa. siempre y cuando el enemigo no saque N.Salv.mag -4
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 5: Tendrá el usuario a una persona en completo control mental por muchos turnos. Siempre y cuando el enemigo no saque N.salv.mag -3
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 21 en concentración.

Cronoquinesis (magia defensiva) 15-16:

- Nivel 1: El mago en un radio de 2 metros puede alentar el tiempo, el usuario tiene completa movilidad.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 18 en poder.

- Nivel 2: El mago en un radio de 10 metros puede alentar el tiempo, el usuario tiene completa movilidad.
Coste: 13 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 3: El mago en un radio de 20 metros puede alentar el tiempo, el usuario tiene completa movilidad.
Coste: 16 de mana.
Dificultad: 21 en poder.

Te lo devuelvo (magia defensiva) 17-18: se presenta como un espejo.

- Nivel 1: Puede desviar poderes de intensidad 1. Siempre y cuando supere el resultado del enemigo.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: Puede desviar poderes con intensidad 2 y devolver hacia algunos objetivos poderes de intensidad 1. Siempre y cuando supere el resultado del enemigo.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 17 en poder.
- Nivel 3: Puede desviar poderes con intensidad 3 y devolver hacia algunos objetivos poderes de intensidad 1 y 2. Siempre y cuando supere el resultado del enemigo.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 4: Puede desviar poderes con intensidad 4 y devolver hacia algunos objetivos poderes de intensidad 1,2 y 3. Siempre y cuando supere el resultado del enemigo.
Coste 10 de mana.
Dificultad: 19 en poder.
- Nivel 5: Devuelve cualquier poder siempre y cuando supere al resultado del enemigo, con el doble de daño.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 21 en poder.

Controlar sonidos (magia control) 19-20:

- Nivel 1: El mago puede crear sonidos específicos, como el canto de un ave o algo moviéndose.
Dificultad: 16 en concentración.
Coste: 4 de mana.
- Nivel 2: Puede crear música o diferentes sonidos con mucha más duración.
Dificultad: 16 en concentración.
Costo: 6 de mana.
- Nivel 3: Es capaz de crear música capaz de dormir al enemigo, eso si no supera $N.salv.mag - 2$.
Dificultad: 18 en concentración.
Coste: 8 de mana.
- Nivel 4: Puede manipular el sonido existente.
Dificultad: 18 en concentración.
Coste: 10 de mana.
- Nivel 5: Puede aumentar o disminuir sonidos existentes, al volumen que el mago quiera.
Dificultad: 20 en concentración.
Coste: 12 de mana.

Conocer sentimientos (magia para uno mismo) 21-22:

- Nivel 1: Te da un bono de +2 en percepción humana, para una acción
Coste: 4 de mana
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 2: +4 en percepción humana. Para una acción
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 3: +2 para percepción en toda una charla, también a medida que pasa el tiempo el objetivo se va relajando y diciendo su verdad.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 4: +4 para percepción en toda una charla, también a medida que pasa el tiempo el objetivo se va relajando y diciendo su verdad.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.

- Nivel 5: El objetivo tiene que hacer una tirada de N.Salv.M -4, si no lo logra tendrá que decir toda la verdad de cualquier pregunta.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en concentración.

Control de la luz (magia ofensiva) 23-24:

- Nivel 1: Puedes manipular la luz para algo muy específico.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: El mago es capaz de crear luz.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 16 en poder
- Nivel 3: Puede hacer que tu cuerpo ilumine a gran distancia en las zonas más oscuras.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 4: El mago puede llenar de luz a cualquier objeto que toque, pudiendo atacar a diferentes objetivos y cegándolos si pasa cerca del ojo.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 5: crea esferas de luz pura, capaz de hacer 3D10 de daño directo. Doble para usuarios de oscuridad.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en poder.

Gravedad (magia ofensiva) 25-26: el efecto dura 3 turnos

- Nivel 1: El enemigo tiene un -3 en su acción físicas
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 2: El enemigo tiene -6 en toda acción.
Coste: 9 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
- Nivel 3: El enemigo tiene un -9 a toda acción.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 20 en poder.

- Nivel 4: El enemigo no puede moverse y tiene que tirar resistencia de 20 para saber si queda inconsciente.
Coste: 14 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
- Nivel 5: Aplasta todo lo que está en esa área con una resistencia de 25 y hace un daño de 6D6 a los magos.
Coste: 16 de mana.
Dificultad: 23 en poder.

Grito sónico (magia ofensiva) 27-28:

- Nivel 1: Ondas de sonido recorren un camino concentrado en un objetivo. El daño es de 1D6 directo.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: Ondas de sonido recorren un camino concentrado en un objetivo. El daño es de 2D6 directo.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 3: Ondas de sonido recorren un camino concentrado en un objetivo. El daño es de 3D6 directo, si el enemigo está demasiado cerca deberá tirar, N.Salv -2, si no saca quedara sordo de un oído.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 4: Ondas de sonido recorren un camino concentrado en un objetivo. El daño es de 4D6 directo, si el enemigo está demasiado cerca deberá tirar, N.Salv -4, si no saca quedara sordo de un oído.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en poder.
- Nivel 5: Ondas de sonido recorren un camino concentrado en un objetivo. El daño es de 3D10 directo, si el enemigo está demasiado cerca deberá tirar quedará sordo.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 22 en poder.

Sueños (magia control) 29-30:

- Nivel 1: Puede ver los sueños de los demás. Siempre y cuando el enemigo saque N.Salv.M -3.
Coste: 4 de mana.

Dificultad: 16 en concentración.

- Nivel 2: Puede hacer pequeños cambios en los sueños (dependiendo del master. Siempre y cuando el enemigo saque N.salv.M -3.

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 16 en concentración.

- Nivel 3: Puede hacer cambios en los sueños de un objetivo, Siempre y cuando el enemigo saque N.Salv.M -3.

Coste: 6 de mana.

Dificultad 18 en concentración.

- Nivel 4: Es capaz de unir los sueños de varias personas. Siempre y cuando el enemigo saque N.Salv.M -3.

Coste: 7 de mana.

Dificultad: 18 en concentración.

- Nivel 5: Puede sacar los sueños en forma física.

Coste: 10 de mana.

Dificultad: 20 en concentración.

Ilusiones (magia control) 31-32:

- Nivel 1: Puede hacer pequeñas ilusiones a unos objetivos siempre y cuando no supere N.Salv.M -2.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 16 en concentración.

- Nivel 2: Puede hacer pequeñas ilusiones a un objetivo, siempre y cuando no supere N.Salv.M -4.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 16 en concentración.

- Nivel 3: Puede lograr que el objetivo ilusione lo que el usuario quiera, siempre y cuando no supere N.Salv.M -2.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 18 en concentración.

- Nivel 4: Puede lograr que el objetivo ilusione lo que el usuario quiera, siempre y cuando no supere -4.

Coste: 10 de mana.

Dificultad: 18 en concentración.

- Nivel 5: Puede hacer que varias personas entre su ilusión, siempre y cuando no supere -4.

Coste: 12 de mana.

Dificultad: 20 en concentración.

Soy un animal (magia para uno mismo) 33-34: los efectos duran 1 hora, como se ve depende del master.

- Nivel 1: Tiene +4 en trato con animales.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: Tiene +4 en seguir rastros.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 3: Tiene +3 en nada y + 3 en resistir tortura y droga.
Coste: 6 de mana.
Dificultad 18 en poder.
- Nivel 4: +3 en nadar y +3 en supervivencia.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 5: +5 en pelea y +5 en esquivar y eludir.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 20 en poder.

Intercambio (magia ofensiva) 35-36: el efecto dura hasta que el usuario decida o muera.

- Nivel 1: Los usuarios elegidos intercambian personalidades si estas se niegan tendrán que tirar N.Salv.M -2.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 2: Intercambia la visión de dos personajes, los dos ven lo que estaría viendo el otro cuerpo, dificultándolos en el acto, siempre y cuando estos no resistan N.Salv.M -4.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 3: los usuarios elegidos intercambian solo los poderes elementales y con ellos sus debilidades, siempre y cuando estos no resistan N.Salv.M -3.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 4: Intercambia el poder elemental e innato entre dos usuarios, siempre y cuando estos no resistan N.Salv.M -4.
Coste: 10 de mana.

Dificultad: 18 en concentración.

- Nivel 5: Intercambia a dos usuarios sus cuerpos, siempre y cuando estos no resistan N.Salv.M -4.

Coste: 12 de mana.

Dificultad 20 en concentración.

Invisibilidad (magia para uno mismo) 37-38

- Nivel 1: El mago puede hacer invisible una parte específica de su cuerpo (brazo, cabeza, torso, pierna, etc.)
Coste: 4 de mana
Dificultad: 16 en concentración
- Nivel 2: Puede hacer invisible todo su cuerpo.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 3: Puede hacer invisible todo su cuerpo junto con ropa o cualquier artefacto con él.
Coste: 7 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 4: Puede hacer invisible a dos personas a la vez.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 5: Puede hacer invisible a 5 personas o un objeto tan grande como una casa.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en concentración.

Crear espacio (magia permanente) 39-40: Por cada espacio creado el mago perderá mana permanentemente dependiendo del nivel en el cual sea ejecutado, se puede cancelar cuando el espacio es cancelado, en el caso de que haya objetos dentro de ella, se perderán junto con el espacio.

- Nivel 1: Crea espacio mágico con el tamaño de una mochila, el mago pierde 3 puntos de mana permanentemente, este puede sacar lo guardado en cualquier momento
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: El espacio mágico tiene el tamaño de una heladera, el mago pierde 5 de mana permanentemente.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 3: El tamaño del espacio es de un mueble grande. Pierde 6 de mana permanentemente.
Dificultad. 18 en poder.

- Nivel 4: El tamaño del espacio es de una casa grande de un piso, pierde 9 de mana permanentemente.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 5: El espacio no tiene límites, pierde 12 de mana permanentemente.
Dificultad: 20 en poder.

Mimetismo (magia permanente) 41-42: Esta magia permite al mago crear objetos invisibles, con el sacrificio de no poder hablar mientras sea efectuada.

- Nivel 1: (Cuesta 3 puntos de magia): El mago tiene +4 en interpretar.
- Nivel 2: (Cuesta 6 puntos de magia): El mago es capaz de hacer objetos chicos, sin que se vean. Para lograrlo el mago deberá interpretar lo que hace.
Costo: 6 de mana
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 3: (Cuesta 9 puntos de magia): El mago podrá cumplir cualquier movimiento que se proponga a hacer. El único capaz de ver el escenario que se proponga es el. para lograrlo el mago deberá tirar tirada de interpretar (el master pondrá la dificultad requerida para efectuar la magia).
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.

Dibujante (magia defensiva) 43-44: Este tardaría 3 turnos en hacer un dibujo.

- Nivel 1: Tiene un + 3 en dibujo.
- Nivel 2: El dibujante es capaz de hacer sus dibujos cobren vida. Estos dibujos no podrán volar o lanzar magia.
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 3: El dibujante es capaz de hacer sus dibujos en 2 turnos.
- Nivel 4: El mago tiene +3 en dibujo.
- Nivel 5: El mago puede hacer dibujos con magia y capaz de volar.
Costo: 10 de mana.
Dificultad: 19 en poder.

Transformar objetos y personas (magia defensiva) 45-46: Este efecto dura hasta que el mago muera o hasta que él quiera. (no se puede líquidos hasta el nivel 5)

- Nivel 1: el mago es capaz de convertir objetos en otros, del mismo tamaño y una dureza similar.
Costo: 4 de mana
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: El mago es capaz de convertir objetos chicos en otros grandes como, por ejemplo: calabaza en un carruaje, con una dureza mínimo de yeso.
Costo: 6 de mana
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 3: Puede transformar a una persona en cualquier cosa viva, siempre y cuando no supere N.Sal.M -3.
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 4: puede transformar a un objetivo en cualquier cosa, siempre y cuando no supere N.Salv.M -2.
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 5: Puede transformar hasta 5 personas en cualquier cosa, siempre y cuando no supere N.Salv.M -3. (Se pueden líquidos)
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en poder.

Premonición (magia para uno mismo) 47-48: Esta magia está totalmente bajo el cuidado del master, el decidirá las partes del futuro en el juego, estas pueden cumplirse, como no, depende del master. (“una magia de doble filo”, puede llegar a confundir al jugador o a los jugadores).

- Nivel 1: (cuesta 3 puntos de magia): Puede ver pequeños acontecimientos del futuro, máximo 2 días.
- Nivel 2: (cuesta 6 puntos de magia): Puede ver acontecimientos máximo 1 mes.

Percepción de poder (magia para uno mismo) 49-50: pasivo

- Nivel 1: Puede percibir a cualquier mago con intensidad 4.
- Nivel 2: Puede percibir a cualquier mago con intensidad 4 y 3.
- Nivel 3: Puede percibir a cualquier mago con intensidad 4,3 y 2.
- Nivel 4: Puede percibir a cualquier mago con intensidad 4, 3,2 y 1.
- Nivel 5: Puede percibir a cualquier mago con intensidad 4, 3,2 y 1. También es capaz de saber el elemento, poder secundario (no significa que sepa para que sirve, paran eso se debe tirar ocultismo y hechicería) e innato.

Se tu vida (magia control) 51-52: Esta magia se ve como varias pantallas en el aire.

- Nivel 1: Puede ver la vida de un objetivo como máximo 1 día. Siempre y cuando no supere n.Salv.M -2 (el mago tarda 1 minuto).

Costo: 4 de mana.

Dificultad: 16 en concentración.

- Nivel 2: Puede ver la vida de un objetivo como máximo 1 semana. Siempre y cuando no supere N.Salv.M -2 (el mago tarda 10 minutos).

Costo: 6 de mana.

Dificultad: 16 en concentración.

- Nivel 3: puede ver la vida de un objetivo como máximo 1 mes. Siempre y cuando no supere N.Salv.M -3 (el mago tarda 30 minutos).

Costo: 8 de mana.

Dificultad: 18 en concentración.

- Nivel 4: Puede ver la vida de un objetivo como máximo 1 año. Siempre y cuando no supere n.Salv.Mag -3 (el mago tarda 1 hora).

Coste: 10 de mana.

Dificultad: 18 en concentración.

- Nivel 5: Puede ver la vida completa de un objetivo. Siempre y cuando no supere n.Salv.Mag -2 (el mago tarda 6 horas).

Coste: 10 de mana.

Dificultad: 21 en concentración.

Fusión (magia para uno mismo) 53-54: Con solo un mago con esta habilidad pueden lograr el hechizo, esto causa la combinación de MTC, mana y las habilidades secundarias, en una sola planilla.

- Nivel 1: Los magos deben sacar dos números iguales en un dado de 10.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder y concentración.
- Nivel 2: Los magos deben sacar números iguales o con diferencia de 1.
Coste: 4 de mana.

Dificultad: 17 en poder y concentración.

- Nivel 3: Los magos deben sacar números iguales, o con diferencia de 1 ,2.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 18 en poder y concentración.

- Nivel 4: Los magos deben sacar números iguales, o con diferencia de 1, 2 ,3.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 19 en poder y concentración.

- Nivel 5: Los magos deben sacar números iguales, o con diferencia de 1, 2, 3, 4.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 20 en poder y concentración.

Control de gases (magia ofensiva) s 55-56

- Nivel 1: Puede manipular el gas paralizador, el enemigo debe superar N.Salv.M -1.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 16 en poder.

- Nivel 2: Gas congelante, si el enemigo lo toca sufrirá un penalizador a -1 a cualquier acción siempre y cuando no supere N.Salv.M -2.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 16 de poder.

- Nivel 3: Gas de temperatura alta: El enemigo estará ten irritado que no podrá pensar haciendo perder 1 turno mientras no logre salir del área, para lograrlo debe superar, la tirada del enemigo.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 18 poder.

- Nivel 4: Gas somnífero: El enemigo queda dormido siempre y cuando no supere 20 o más en resistir torturas /drogas.

Coste: 9 de mana.

Dificultad: 18 poder.

- Nivel 5: Convierte el cuerpo del mago en gas, siendo inmune a los ataques físicos, este efecto dura 3 turnos.

Costo: 11 de mana.

Dificultad: 20 de poder.

Curación mágica (magia defensiva) 57-58

- Nivel 1: el mago puede cerrar heridas chicas como lastimaduras de rodillas/brazo un golpe etc. Cura 1D4
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 2: El mago puede cerrar heridas más leves como raspaduras, costes, dolores musculares, etc. Cura 1D6.
Costo: 6 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 3: Puede curar quebraduras, dislocaciones, desgarres, etc. Cura 1D8.
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 4: Cura miembros salidos, enfermedades crónicas, hemorragias internas e externas, cura 1D10.
Costo: 10 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 5 hace milagros (depende del master) cura 1D12.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 20 en concentración.

Control de máquinas (magia control) 59-60: Su control perdura hasta que el usuario quiera.

- Nivel 1: (costo 3 de magia): Puede controlar objetos chicos, uno a la vez.
Costo: 5 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 2: (costo 6 de magia): Puede controlar maquinas chicas (2 a la vez) o una mediana.
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 3: (costo 9 de magia): Puede controlar 5 máquinas chicas o, 2 medianas o una grande.
Costo: 10 de mana.
Dificultad: 21 en concentración.

Red (magia defensiva) 61-62:

- Nivel 1: Puede crear una soga pegajosa con una dureza de 5 y 1m de largo.
Costo: 4 de mana.

- Dificultad: 26 poder
- Nivel 2: mide 4 metros y su dureza es de 8.
Costo: 6 de mana.
Dificultad: 16 poder.
 - Nivel 3: Mide 10 metro y su dureza es de 10, o bien lanza una red con una capacidad de dos personas.
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 18 de poder.
 - Nivel 4: Una red con una capacidad de 4 personas o una soga de 14 metro y 12 de dureza.
Costo: 10 de mana.
Dificultad: 18 poder
 - Nivel 5: La red puede atrapar a 4 personas y quitar 5 de mana por turno.
Costo: 12 de mana.
Dificultad: 20 de poder.

Tele transportación (magia defensiva) 63-64

- Nivel 1: Puede ir a 5 m de distancia siempre y cuando lo vea.
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 2: Puede ir a 50 m de distancia, siempre y cuando lo vea.
Costo 8 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 3: Puede ir a 100 m de distancia, siempre y cuando lo vea.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 4: puede ir a 500 m de distancia, siempre y cuando haya estado ahí.
Costo: 10 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 5: puede viajar a cualquier lugar que haya estado o visto antes.
Costo: 12 de mana.
Dificultad: 20 en concentración.

Oscuridad (magia ofensiva) 65-66:

- Nivel 1: Apaga todas las luces que haya en un área de 5 m.
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: Ciega a un personaje siempre y cuando no supere N.Salv.M -2.
Costo: 6 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 3: Toda arma puede cubrirse con oscuridad, esto permite que el enemigo al ser cortado tenga que superar 20 en tortura/droga ya que el dolor que siente, es el doble de que debería sentir, si no lo logra tiene que tirar otra vez N.Salv.M -2 para ver si se desmaya , el efecto dura 3 turnos.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder
- Nivel 4: Crea una bola negra, el cual hace 3D6 de daño directo.
Coste: 10.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 5: Una lanza de oscuridad o un arco y flecha, son las que puede formar el usuario para efectuar este ataque, si logra tocar al objetivo, este se ira convirtiendo en cenizas, siempre y cuando no supere n.Salv.M -4.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 20 en poder.

Absorber energía (magia defensiva) 67-68:

- Nivel 1: Absorbe magia de intensidad 1 y la mitad de su mana, siempre y cuando supere la tirada del enemigo.
Dificultad: concentración.
Costo: 4 de mana.
- Nivel 2: Absorbe magia de intensidad 1, 2 y la mitad de su mana, siempre y cuando supere la tirada del enemigo.
Dificultad: Concentración.
Costo: 6 de mana.
- Nivel 3: Absorbe magia de intensidad 1, 2, 3 y la mitad de su mana, siempre y cuando supere la tirada del enemigo.
Dificultad: Concentración.
Costo: 8 de mana.
- Nivel 4: Absorbe magia de intensidad 1, 2, 3, 4 y la mitad de su mana, siempre y cuando supere la tirada del enemigo.

Dificultad: Concentración.

Costo: 10 de mana.

- Nivel 5: absorbe magia de intensidad 1, 2, 3, 4 y toda su mana, siempre y cuando supere la tirada del enemigo.

Dificultad: concentración.

Costo: 12 de mana.

Control de muñecos (magia control) 69-70:

- Nivel 1 (Cuesta 3 puntos de magia): Puede controlar 1 muñeco de 1 m de altura como mucho.

Dificultad: 16 en concentración.

Costo: 4 de mana.

- Nivel 2 (cuesta 6 puntos de magia): Puede controlar 1 muñeco de 1,7 m de altura o 2 muñecos de 1m como mucho.

Dificultad: 18 en concentración.

Costo: 7 de mana.

- Nivel 3 (cuesta 6 puntos de magia): Puede controlar 1 muñeco de 2.5 m, 2 de 1,7 m de altura o 2 muñecos de 1m como mucho.

Dificultad: 20 en concentración.

Costo: 10 de mana.

Transfusión de magia (magia defensiva) 71-72

- Nivel 1: El mago puede transferir mana de un mago a otro como máximo 4 de mana.

Coste: 4 de mana.

Dificultad: 16 en poder.

- Nivel 2: El mago puede transferir mana de un mago a otro como máximo 6 de mana.

Coste: 6 de mana.

Dificultad: 16 en poder.

- Nivel 3: El mago puede transferir mana de un mago a otro como máximo 8 de mana.

Coste: 8 de mana.

Dificultad: 18 en poder.

- Nivel 4: El mago puede transferir mana de un mago a otro como máximo 10 de mana.

Coste: 10 de mana.

Dificultad: 18 en poder.

- Nivel 5: El mago puede transferir mana de un mago a otro como máximo 12 de mana.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 20 en poder.

Evolución (magia para uno mismo) 73-74: habilidad secundaria innata

- Nivel 1: El mago gana +1 cada 3 turnos en una habilidad de reflejo durante un combate, una vez finalizado estos se van.
- Nivel 2: El mago gana +1 cada 2 turnos en una habilidad de reflejo durante un combate, una vez finalizado estos se van.
- Nivel 3: El mago gana +1 cada 1 turnos en una habilidad de reflejo durante un combate, una vez finalizado estos se van.
- Nivel 4: El mago gana +2 cada 1 turnos en una habilidad de reflejo durante un combate, una vez finalizado estos se van.
- Nivel 5: El mago gana +3 cada 1 turnos en una habilidad de reflejo durante un combate, una vez finalizado estos se van.

Cuerpo astral (magia para uno mismo) 75-76

- Nivel 1: Mientras el cuerpo reposa, el mago puede caminar astralmente como máximo en un área de 100m, una vez que el mago quiera volverá de inmediato al cuerpo.
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: Mientras el cuerpo reposa, el mago puede caminar astralmente como máximo en un área de 250m, una vez que el mago quiera volverá de inmediato al cuerpo.
Costo: 6 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 3: Mientras el cuerpo reposa, el mago puede caminar astralmente como máximo en un área de 500m, una vez que el mago quiera volverá de inmediato al cuerpo.
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder.

- Nivel 4: Mientras el cuerpo reposa, el mago puede caminar astralmente como máximo en un área de 1 km, una vez que el mago quiera volverá de inmediato al cuerpo.
Costo: 10 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 5: Mientras el cuerpo reposa, el mago puede caminar astralmente como máximo en un área de 1 km, y puede usar magia elemental una vez que el mago quiera volverá de inmediato al cuerpo.
Costo: 12 de mana.
Dificultad: 20 en poder.

Suertudo (magia ofensiva) (77-78):

- Nivel 1(cuesta 3 puntos de magia): El mago logra invocar a la mala suerte, en vez de que la persona pifíe con 1 lo hará con 4 o menos, siempre y cuando el enemigo no saque N.Salv.M -3.
Costo: 7 de mana.
Dificultad: 17 en concentración.
- Nivel 2(cuesta 6 puntos): Le roba 5 puntos de suerte a su objetivo siempre y cuando el enemigo no supere N.Salv.M -4
Costo: 9 de mana.
Dificultad: 19 en concentración.
- Nivel 3(cuesta 9 puntos): Hace que el MTC cambie su signo de negativo a positivo, pierde sus bonos de daño y su N.Salv/N.Salv.M bajan -1 durante la batalla.
Costo: 11 de mana.
Dificultad: 21 en concentración.

Enfurecer (magia ofensiva) 79-80: habilidad innata secundaria, el usuario debe tirar 1D10 por cada aturdido al cual llegue, si el dado sale el número del aturdido o menos el mago atacará a cualquier personaje.

- Nivel 1: Otorga +1 a bonos de daño cada vez que reciba un aturdido, si este se cura perderá los bonos.
- Nivel 2: Otorga +2 a bonos de daño cada vez que reciba un aturdido, si este se cura perderá los bonos.
- Nivel 3: Otorga +3 a bonos de daño cada vez que reciba un aturdido, si este se cura perderá los bonos.

- Nivel 4: Otorga +4 a bonos de daño cada vez que reciba un aturdido, si este se cura perderá los bonos.
- Nivel 5: Otorga +5 a bonos de daño cada vez que reciba un aturdido, si este se cura perderá los bonos.

Roba alma (magia ofensiva) 81-82:

- Nivel 1: Quita 3 puntos de vida siempre y cuando el enemigo no supere N.Salv.Mag -2.
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: Quita 4 de mana siempre y cuando no supere N.salv.M -3
Costo: 6 de mana.
Dificultad: 16 en poder
- Nivel 3: Si el mago toca el pecho del enemigo lograra sacarle todo su mano, logrando completar el pozo del mismo mago. siempre y cuando no supere N.Salv.Mag – 4.
Costo: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder
- Nivel 4: Si el mago toca la cabeza del enemigo puede apoderarse del alma, este puede ponerlo en otro cuerpo o en el suyo, si elige el su cuerpo, el alma estará encerrado en una jaula mental, esto hace que el mano del usuario y la víctima se mesclen para el primero nombrado, el mago puede liberar a la víctima en cualquier momento logrando así una pelea mental, el usuario tiene magia mientras que el otro solo pelea con sus habilidades.
Costo: 10 de mana.
Dificultad: 20 de poder
- Nivel 5: El mago puede crear un alma a un cuerpo, poniendo la personalidad que el mago crea que puede llegue a tener, el usuario tarde o temprano termina siendo malo (depende del master).
Costo: 12 de mana.
Dificultad: 21 de poder.
- Nivel 6: El mago es capaz de traer un alma a un usuario, proveniente de otro universo.
Coste: 14 d mana.
Dificultad: 24 en poder.

Control de climas (magia ofensiva) 83-84:

- Nivel 1: Puede crear ráfaga de viento igual a viento inofensivo intensidad 2.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: puede crear neblina
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 3: Puede hacer que llueva.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder
- Puede Tirar electricidad intensidad 3:
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Ataque granizado, el mago debe tirar 4D6, cada uno hace 1D6 de daño, en un área de 10 m. si no saca una tirada superior a 22 en esquivar no saldrá del área.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 20 en poder.

Armaduras (magia para uno mismo) 85-86:

- Nivel 1: Una armadura blanca, brillante aparece en el mago, le permite hacer dos acciones siempre y cuando supere 20 en atletismo
Costo: 4 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 2: Una armadura de color negro aparece en el mago, en los brazos dos pedazos de metal el cual si se unen forma un escudo, el cual tiene una resistencia de 25.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 3: Una armadura roja aparece, otorgando +3 a bonos de daño.
Costo: 6 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 4: Armadura azul, se agrega un -2 a su MTC.
Costo: 6 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 5: Armadura violeta, permite tener un + 3 en poder o concentración.

Costo: 6 de mana.
Dificultad: 20 en poder.

Encantamientos (magia permanente) 87-88:

- Nivel 1: Puede hacer que un objeto ilumine o haga una única acción.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: Puede hacer que un arma haga +2 de daño o haga una acción una acción en particular.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 16 poder
- Nivel 3: Puede hace un objeto un depósito de mana (10 como máximo) o un detector de magia.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en poder.
- Nivel 4: puede crear un espacio 10 veces más grande en un espacio existente, como una mochila o que un objeto que a una velocidad de 9 mov.
Coste: 8
Dificultad: 8 en poder.
- Nivel 5: Puede hacer que un arma brille y haga el doble de su daño o puede hacer que un objeto cobre vida.
Costo: 10 de mana.
Dificultad: 20 en poder.

Pergaminos (magia permanente) 89-90:

- Nivel 1: Tiene una capacidad de guardado hasta 1 kg y 1 L, siempre y cuando gaste 3 de mana permanentemente.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 2: Tiene una capacidad de guardado hasta 10 kg y 10 L, siempre y cuando gaste 5 de mana permanentemente.
Dificultad: 16 en poder.
- Nivel 3: Tiene una capacidad de guardado hasta 100 kg y 100 L, siempre y cuando gaste 7 de mana permanentemente. Una persona tiene que tirar N.Salv.Mag – 2.
Dificultad: 18 en poder.

- Nivel 4: Puede controlar lo guardado.
- Nivel 5: Tiene una capacidad de guardado hasta 1000 kg y 1000 L, siempre y cuando gaste 10 de mana permanentemente. Una persona tiene que tirar N.Salv.Mag – 4.
Dificultad: 20 en poder.

Dirección y distorsión (magia defensiva) 91-92:

- Nivel 1: Puede desviar la magia de intensidad 1 o nivel 1 siempre y cuando supere la tirada del enemigo.
Coste: 4 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 2: Puede desviar la magia de intensidad 2 o nivel 2 siempre y cuando supere la tirada del enemigo.
Coste: 6 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
- Nivel 3: Puede desviar la magia de intensidad 3 o nivel 3 siempre y cuando supere la tirada del enemigo.
Coste: 8 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 4: Puede desviar la magia de intensidad 4 o nivel 4 siempre y cuando supere la tirada del enemigo.
Coste: 10 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
- Nivel 5: Puede dirigir la magia de intensidad 4 o nivel 4 siempre y cuando supere la tirada del enemigo.
Coste: 12 de mana.
Dificultad: 20 en concentración.

Elasticidad (magia para uno mismo) 93-94: habilidad innata secundaria

- Nivel 1: Puede elástica una parte del cuerpo en específico.
- Nivel 2: Puede elástica una parte del cuerpo.
- Nivel 3: Puede elástica el cuerpo.
- Nivel 4: Capaz de Pasar por zonas muy finas.
- Nivel 5: Capaz de no recibir daño físico.

Invocación astral (magia ofensiva) 95-96: el mago tirara un dado de 10 para saber cuál le toca

- 1-2 araña: Si muerde al objetivo, este debe tirar N.Salv.M -2, en el caso de que no saque se desmayara. También lanza de su boca una tela pegajosa, si el enemigo no saca 20 en proeza y fuerza.
Costo: 3 de mana.
Pelea: 12.
Esquivar: 14.
Mantenimiento: 1 de mana por turno.
Daño: 1D6.
Vida: 12.
Mtc: -1.
- 3-4 lobo gélido: Si logra morder, el enemigo deber tirar MTC -2, si no lo logra tendrá -1 a toda acción de reflejo.
Costo: 3 de mana.
Pelea: 14.
Esquivar: 12.
Mantenimiento: 1 de mana.
Daño dientes: 2D6.
Daño de garras: 3D6.
Vida: 15
Mtc: -4.
Bonos: +3.
- 5-6 dragón cómodo: Si logra morder al enemigo, este ver los rostros cambiados, haciendo que el enemigo ataque a sus compañeros.
Costo: 3 de mana.

Pelea: 14.
Esquivar: 12.
Mantenimiento: 1 de mana por turno.
Daño dientes: 2D6.
Bonos: +2.
Vida: 15.
Mtc: -2.

- 7-8 guaren con alas: Tan grande como un caballo, capaz de calor a un movimiento 8.
Costo: 3 de mana.
Pelea: 12.
Esquivar: 12.
Mantenimiento: 1 de mana por turno.
Daño embestido: 2D6.
Daño con velocidad: 3D10.
Vida: 15.
Mtc: -2.
- 9-0 mono lechuza: Capaz de desaparecer gastando 3 de mana, tiene una vista de 360 grados por lo tanto puede ver todo
Costo: 3 de mana.
Pelea: 12.
Esquivar: 16.
Vida: 13.
Daño pelea: 1D6.
Lanza: 14.
MTC: -2.

Sentidos (magia ofensiva) 97-98

- Nivel 1: Deja al enemigo sin gusto, siempre y cuando no saque
N.Salv.Mag -2.
Coste: 3 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
Duración: 3 turnos
- Nivel 2: Deja al enemigo sin escuchar, siempre y cuando no saque
N.Salv.Mag -2.
Coste: 3 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
Duración: 3 turnos.

- Nivel 3: Deja al enemigo sin visión, siempre y cuando no saque
N.Salv.Mag -3.
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
Duración: 3 turnos.
- Nivel 4: Deja al enemigo sin escuchar, siempre y cuando no saque
N.Salv.Mag -3
Coste: 5 de mana.
Dificultad: 18 en concentración.
Duración: 3 turnos.
- Nivel 5: Deja al enemigo sin tacto, siempre y cuando no saque
N.Salv.Mag -3.
Coste: 7
Dificultad: 20 en concentración.
Duración: 3 turnos

Vale para otra habilidad innata o una habilidad creada por el jugador (99-00):

El personaje volverá a tirar dado porcentual por una segunda habilidad innata

Magia nueva u opcional:

Telepatía:

- Nivel 1: Puede entender algunas palabras que dice el objetivo siempre y cuando no supere N.Salv.M -2.
Coste: 3 de mana.
Dificultad: 16 en concentración.
Duración: 3 turnos.
- Nivel 2: Puede mandar un mensaje a un objetivo en un radio de 10 m y cuando saque N.Salv.M -2 o si este no se opone se puede hacer

Coste: 3 de mana.

Dificultad: 16 en concentración.

Duración: 3 turnos

- Nivel 3: Puede saber lo que un personaje piensa en 2 turnos siempre y cuando no supere N.Salv.M -3

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 18 en concentración.

Duración: 3 turnos

- Nivel 4: puede mandar mensajes mentalmente a un objetivo que este en un radio de 100 m saque N.Salv.M -3

Coste: 5 de mana.

Dificultad: 18 en concentración.

Duración: 3 turnos

- Nivel 5: puede mandar mensaje en un radio de 100km y puede leer la cabeza de uno o varios objetivos por 4 turnos siempre y cuando el objetivo no saque N.Salv.M -4

Coste: 7 de mana.

Dificultad: 20 en concentración.

Duración: 4 turnos.

Mago alquimista:

- Sello 1:

Sello de suerte: Otorga al personaje al personaje +5 de suerte.

Coste: 8 mana permanentemente.

Dificultad: 18 concentraciones y 19 poder.

Duración: hasta que el poseedor muera o el mago quiera, en el caso del que mago muera esta magia persistirá.

- sello 2:

Sello de vida: otorga al personaje + 12 de vida.

Coste: 8 mana permanentemente.

Dificultad: 18 concentración y 19 poder.

Duración: Hasta que el poseedor muera o el mago quiera, en el caso del que mago muera esta magia persistirá.

- Sello 3:

Sello de mana: Otorga a su poseedor 9 de mana extra.

Coste: 8 de mana permanentemente.

Dificultad: 18 en concentración Y 19 en poder.

Duración: Hasta que el poseedor muera o el mago quiera, en el caso del que mago muera esta magia persistirá.

- Sello 4:

Sello de resurrección: esta magia permite al usuario revivir después de una muerte, con el mismo efecto que tiene la habilidad fénix en constelaciones.

Coste: 9 de mana permanentemente.

Dificultad: 19 en concentración y 20 en poder.

Duración: Hasta que el poseedor muera o el mago quiera, en el caso del que mago muera esta magia persistirá.

- sello 5:

Sello de poder: se hará un sello a un mago del signo elemental por el cual pide, este otorga + 2 en poder y concentración en cualquier habilidad del elemento pedido.

Coste: 8 de mana permanentemente.

Dificultad: 18 en concentración Y 19 en poder.

Duración: Hasta que el poseedor muera o el mago quiera, en el caso del que mago muera esta magia persistirá.

- sello 6:
Sello de resistencia mágica: El mago tiene un -2 en N.Salv.M extra.
Coste: 8 de mana permanentemente.
Dificultad: 17 en concentración y 18 en poder.
Duración: Hasta que el poseedor muera o el mago quiera, en el caso del que mago muera esta magia persistirá.
- sello 7:
Sello de voluntad: Permite al objetivo hacer su misión si dificultad alguna, tendrá un +2 a resistir tortura y droga, también ayuda al objetivo a dar inspiración a la gente que las sigue +2 en liderazgo y oratoria.
Coste: 8 de mana permanentemente.
Dificultad: 17 en concentración y 18 en poder.
Duración: Hasta que el poseedor muera o el mago quiera, en el caso del que mago muera esta magia persistirá.

Libro de habilidades innatas

Las evoluciones innatas trabajan de una manera diferente a las otras, si bien con las demás gasta puntos de magia para que puedan progresar, estas lo harán a medida que el mago avanza sin costo alguno, esto se calcula por la cantidad de puntos de magia obtenidos hasta el momento, la siguiente tabla mostrara el progreso.

NO TODAS LAS HABILIDADES PROGRESAN, ES POR ELLO QUE EXISTE LA POSIBILIDAD DECAMBIARLO (explicación en dato curioso de la pag. 3)

Nivel 1	El mago empieza con este nivel.
Nivel 2	El ya habrá conseguido 18 puntos de magia.
Nivel 3	El ya habrá conseguido 23 puntos de magia.
Nivel 4	El ya habrá conseguido 28 puntos de magia.
Nivel 5	El ya habrá conseguido 33 puntos de magia.

Atractivo (1-2):

Efecto 1:10 en atractivo, -1 en otra habilidad.

Efecto: tiene +3 en seducción.

Visión evolutiva (3-4):

- Nivel 1: Puede ver como si fuera de día en la noche.
- Nivel 2: Puede ver a través de las paredes
- Nivel 3: Es capaz de localizar cualquier cosa que quiera ver a 500m de distancia
- Nivel 4: Es capaz de lanzar rayos negros desde sus ojos (una vez por día). Hacen 2D10 de daño directo.
- Nivel 5: Puede ver rastros o aromas en el ambiente.

Súper fuerza (5-6): Este personaje obtendrá una vida problemática, debido que sin intención alguna ara daño a los demás.

- Nivel 1: Obtiene +1 en bonos de daño y +2 en proeza de fuerza.

- Nivel 2: Obtiene +1 en bonos de daño y +2 en proeza de fuerza.
- Nivel 3: Obtiene +1 en bonos de daño y +2 en proeza de fuerza.
- Nivel 4: Obtiene +1 en bonos de daño y +2 en proeza de fuerza.
- Nivel 5: Obtiene +1 en bonos de daño y +2 en proeza de fuerza.

Resistente (7-8): No funciona contra enfermedades.

- Nivel 1: +2 en resistir torturas y drogas/ -2 en vida social.
- Nivel 2: +2 en resistir torturas y drogas/ -2 persuasión y labia.
- Nivel 3: +2 en resistir torturas y drogas/ -2 percepción humana.
- Nivel 4: +2 en resistir torturas y drogas/ -2 percepción humana.
- Nivel 5: El usuario no siente dolor a nada.

Dar inspiración (9-10): Si falla en algo, la gente lo detesta el doble de lo que debería hacerlo.

- Nivel 1: +2 en liderazgo, vida social y oratoria.
- Nivel 2: +1 en liderazgo, vida social y oratoria.
- Nivel 3: +1 en liderazgo, vida social y oratoria.
- Nivel 4: +1 en liderazgo, vida social y oratoria.
- Nivel 5: Los demás siente una intensa necesidad de seguir a voluntad todas sus palabras, al menos que saquen 25 en adelante en resistir torturas o drogas.

Intimidante (11-12):

- Nivel 1: +2 intimidación/-2 en una habilidad de atractivo o empatía.
- Nivel 2: +1 intimidación/-2 en una habilidad de atractivo o empatía.
- Nivel 3: +1 intimidación/-2 en una habilidad de atractivo o empatía.
- Nivel 4: +1 intimidación/-2 en una habilidad de atractivo o empatía.
- Nivel 5: El enemigo debe tirar resistir tortura y droga, si sale 15 para abajo, el enemigo se desmaya, si sale de 20 a 16, el enemigo tiene -1 a cualquier habilidad, si sale del 21 en adelante, el podrá hacer la tirada para resistir la intimidación.

Ya lo sé (13-14):

- Nivel 1: +2 conocimiento de la calle/- 2 en una habilidad de TCO o REF.
- Nivel 2: +2 conocimiento de la calle/- 2 en una habilidad de TCO o REF.
- Nivel 3: +2 conocimiento de la calle/- 2 en una habilidad de TCO o REF.
- Nivel 4: +2 conocimiento de la calle/- 2 en una habilidad de TCO o REF.
- Nivel 5: +2 conocimiento de la calle/- 2 en una habilidad de TCO o REF.

Aprendizaje rápido (15-16): Esta habilidad permite aprender cualquier habilidad de la tabla sin la necesidad de respetar la rama, siempre y cuando te lo enseñen o se haya visto,

Esto pasa también con cualquier aprendizaje intelectual o marcial.

(APRENDER NO SIGNIFICA, ACORDARSE, DEPENDE DEL MASTER O EL JUGADOR HACERLO.)

Traga libros (17-18):

- Nivel 1: +2 en buscar libro, +2 en cultura general, - 2 en una habilidad de TCO o REF.
- Nivel 2: +2 en buscar libro, +2 en cultura general, - 2 en una habilidad de TCO o REF.
- Nivel 3: puede leer un libro complicado en 2 horas.
- Nivel 4: +2 en buscar libro, +2 en cultura general, - 2 en una habilidad de TCO o REF.
- Nivel 5: puede leer una enciclopedia en 3 horas.

De la calle (19-20):

- Nivel 1: conocimiento de la calle +2.
- Nivel 2: conocimiento de la calle +2.
- Nivel 3: conocimiento de la calle +2.
- Nivel 4: conocimiento de la calle +2.
- Nivel 5: conocimiento de la calle +2

Sigiloso (21-22):

- Nivel 1: +2 sigilo, +2 esconder/eludir -2 en habilidad de inteligencia o frialdad.
- Nivel 2: +2 sigilo, +2 esconder/eludir -2 en habilidad de inteligencia o frialdad.
- Nivel 3: +2 sigilo, +2 esconder/eludir -2 en habilidad de inteligencia o frialdad.
- Nivel 4: +2 sigilo, +2 esconder/eludir -2 en habilidad de inteligencia o frialdad.
- Nivel 5: Las tiradas de sigilo no pifian.

Piel dura (23-24):

- Nivel 1: +2 MTC, -1 MOV.
- Nivel 2: +2 MTC, -1 MOV.
- Nivel 3: +2 MTC, -1 MOV.
- Nivel 4: +2 MTC, -1 MOV.
- Nivel 5: +2 MTC, -1 MOV.

Genio en.... (25-26):

- Nivel 1: +3 en dos habilidades de INT, -2 en habilidades de TCO, REF.
- Nivel 2: +3 en dos habilidades de INT, -2 en habilidades de TCO, REF.

- Nivel 3: +3 en dos habilidades de INT, -2 en habilidades de TCO, REF.
- Nivel 4: +3 en dos habilidades de INT, -2 en habilidades de TCO, REF.
- Nivel 5: +3 en dos habilidades de INT, -2 en habilidades de TCO, REF.

Compañero (27-28): Te otorga un compañero animal, vegetal o humano

Este puede ser creado por el jugador, tanto como el master, puede tener una evolución bastante prometedora, pero nunca supera los estands del jugador.

Adinerado (29-30):

Efecto 1: Empieza con 10 monedas de oro.

Efecto 2: su apellido es muy reconocido.

Experto en espada (31-32):

- Nivel 1: Tiene +3 en espada y mandoble (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 2: Tiene +1 en espada y mandoble (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 3: Tiene +1 en espada y mandoble (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 4: Tiene +1 en espada y mandoble (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 5: Tiene +1 en espada y mandoble (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).

Experto en lanza y alabardas (33-34):

- Nivel 1: Tiene +3 en lanza y alabardas (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 2: Tiene +1 en lanza y alabardas (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 3: Tiene +1 en lanza y alabardas (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 4: Tiene +1 en lanza y alabardas (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 5: Tiene +1 en lanza y alabardas (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).

Experto en hachas y mazos (35-36):

- Nivel 1: Tiene +3 en hachas y mazos (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 2: Tiene +3 en hachas y mazos (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 3: Tiene +3 en hachas y mazos (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 4: Tiene +3 en hachas y mazos (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 5: Tiene +3 en hachas y mazos (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).

Experto en combate cuerpo a cuerpo (37-38):

- Nivel 1: Tiene +3 en combate cuerpo a cuerpo (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 2: Tiene +1 en combate cuerpo a cuerpo (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 3: Tiene +1 en combate cuerpo a cuerpo (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 4: Tiene +1 en combate cuerpo a cuerpo (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).
- Nivel 5: Tiene +1 en combate cuerpo a cuerpo (tiene un -1 en cualquier otra habilidad y le cuesta 1 más para poder utilizarlo).

Regeneración de mana (39-40)

- Nivel 1: Tarda la mitad de tiempo en regenerarse.
- Nivel 2: Tarda $\frac{1}{4}$ de tiempo en regenerarse.
- Nivel 3: En vez de regenerar 1 se regenera 2 puntos de mana.
- Nivel 4: Regenera 3 puntos de mana.
- Nivel 5: Regenera cada 5 turnos.

Regeneración de vida: (41-42)

- Nivel 1: 1D4 cada 5 turnos.
- Nivel 2: Cada 4 turnos.
- Nivel 3: 1D6.
- Nivel 4: Cada 3 turnos.

- Nivel 5: 1D10.

Atento (43-44)

- Nivel 1: +1 en advertir notar.
- Nivel 2: +1 en advertir notar.
- Nivel 3: +1 en advertir notar.
- Nivel 4: +1 en advertir notar.
- Nivel 5: +1 en advertir notar.

Igualdad (45-46):

Al mago no le afecta los penalizadores de un elemento contrario, pero tampoco tiene ventaja ante los elementos sumisos al del mago.

Suertudo (47-48):

- Nivel 1: +1 en suerte.
- Nivel 2: +1 en suerte.
- Nivel 3: +1 en suerte.
- Nivel 4: +1 en suerte.
- Nivel 5: El personaje queda inmune a cualquier efecto negativo que sea al azar, aparte de siempre caer en objetos suaves o encontrar con facilidad lo que busca.

Sin miedo (49-50):

Este personaje es inmune a cualquier miedo, solo puede crear uno con una experiencia traumática.

Celebridad (51-52):

El personaje empieza ganando 1 moneda de plata por día y con 50 monedas de plata en el bolsillo.

Ladrón (53-54):

- Nivel 1: +2 en abrir cerradura, falsificación y robar bolsillo, -2 en dos habilidades de TCO.

- Nivel 2: +1 en abrir cerradura, falsificación y robar bolsillo 2 en dos habilidades de TCO.
- Nivel 3: +1 en abrir cerradura, falsificación y robar bolsillo 2 en dos habilidades de TCO.
- Nivel 4: +1 en abrir cerradura, falsificación y robar bolsillo 2 en dos habilidades de TCO.
- Nivel 5: +1 en abrir cerradura, falsificación y robar bolsillo 2 en dos habilidades de TCO.

Hablar con los animales (55-56)

Te permite comunicarte con cualquier animal, sea acuático, terrestre o volador.

Fisiología única (57-58):

Este personaje tendrá una característica en su cuerpo que le permitirá hacer lo que una persona normal no puede, siempre y cuando se especifique bien lo que se agrega en ella (ejemplo: el personaje puede volar, pero si o si debe tener alas para lograrlo).

Inmortalidad (59-60):

No puede morir por vejez, pero sí por enfermedad o puede ser asesinado, por ejemplo, siendo decapitado. El personaje crecerá hasta la edad de 25 años.

Alquimista (61-62):

- Nivel 1: +2 en alquimia.
- Nivel 2: +1 en alquimia.
- Nivel 3: +1 en alquimia.
- Nivel 4: +1 en alquimia.
- Nivel 5: +1 en alquimia.

Obsesión por la magia (63-64):

- Nivel 1: Tiene un +3 en ocultismo y hechicería, -2 en poder o concentración.
- Nivel 2: Tiene un +2 en ocultismo y hechicería, -1 en poder o concentración.
- Nivel 3: Tiene un +2 en ocultismo y hechicería, -1 en poder o concentración.

- Nivel 4: Tiene un +2 en ocultismo y hechicería, -1 en poder o concentración.
- Nivel 5: Es capaz de reconocer cualquier hechizo lanzado por cualquier mago.

Creación de Pulsos electromagnéticos (65-66):

- Nivel 1: Desactiva un objeto electrónico
- Nivel 2: Desactiva dos objetos electrónicos.
- Nivel 3: Desactiva cuatro objetos electrónicos.
- Nivel 4: Con estos puede desactivar gran variedad de aparatos eléctricos a su alrededor.
- Nivel 5: Puede desactivar los aparatos a una ciudad completa.

Desequilibrio (67-68):

- Nivel 1: El mago tiene un +2 contra una magia elemental débil ante la suya, también tiene un -1 contra el elemento fuente ante la suya.
- Nivel 2: El mago tiene un +1 contra una magia elemental débil ante la suya, también tiene un -1 contra el elemento fuente ante la suya.
- Nivel 3: El mago tiene un +1 contra una magia elemental débil ante la suya, también tiene un -1 contra el elemento fuente ante la suya.
- Nivel 4: El mago tiene un +1 contra una magia elemental débil ante la suya, también tiene un -1 contra el elemento fuente ante la suya.
- Nivel 5: El mago tiene un +1 contra una magia elemental débil ante la suya, también tiene un -1 contra el elemento fuente ante la suya.

Nado veloz (69-70):

- Nivel 1: tiene un +2 a nadar.
- Nivel 2: tiene un +1 a nadar.
- Nivel 3: tiene un +2 a nadar.
- Nivel 4: Tiene un +1 a nadar.
- Nivel 5: Su velocidad al nadar es incluso superior a la del **pez vela** logrando nadar 32 metro por segundo.

Audición sobrehumana (71-72):

Tiene +4 en advertir con escuchar, cualquier ruido fuerte le molestara, teniendo un penalizador de -1 a toda acción.

Olfato sobrehumano (73-74):

Tiene +4 en advertir con olfatear, cualquier olor fuerte le molestara, teniendo un penalizador de -1 a toda acción.

Inmune a las enfermedades (75-76):

- Nivel 1: Tiene un +1 a las tiradas de resistir torturas y drogas ante enfermedades.
- Nivel 2: Tiene un +1 a las tiradas de resistir torturas y drogas ante enfermedades.
- Nivel 3: Tiene un +1 a las tiradas de resistir torturas y drogas ante enfermedades.
- Nivel 4: Tiene un +1 a las tiradas de resistir torturas y drogas ante enfermedades.
- Nivel 5: No es afectado contra ninguna enfermedad.

Recordar todo (77-78):

El mago recordará todos los detalles de cualquier acción echa y observada, esto le permitirá tener bonificaciones de +3 a toda acción de REF si ya lucho contra un personaje, también tendrá penalizadores en una situación parecida a un trauma del pasado, un -3 a toda acción de REF.

Es capaz de recordar textos como si los estuviera leyendo, y características de personas como si las estuviera viendo, obtendrá una bonificación de +2 si pasa por algún territorio similar, trampa o juego.

Gran puntería (79-80):

- Nivel 1: Un más +3 ataque a distancia, -1 en esquivar y eludir a la hora de hacer la acción
- Nivel 2: Un más +4 ataque a distancia, -2 en esquivar y eludir a la hora de hacer la acción
- Nivel 3: Un más +5 ataque a distancia, -3 en esquivar y eludir a la hora de hacer la acción

- Nivel 4: Un más +6 ataque a distancia, -4 en esquivar y eludir a la hora de hacer la acción
- Nivel 5: Un más +7 ataque a distancia, -5 en esquivar y eludir a la hora de hacer la acción

Auto sustento (81-82):

Efecto 1: Este personaje puede estar el doble de tiempo sin ingerir alimento o líquido.

Efecto 2: Este personaje puede estar cuatros días sin dormir.

Elegido (83-84):

Este personaje tiene la habilidad de ir por cualquier rama de la magia elemental sin costo adicional alguno, mientras avanza en intensidad 1 de una magia, a la vez lo está haciendo en las demás. Ejemplo el personaje como crear agua, también están comprando control mineral, inmune al veneno, congelar, etc.

Inmunidad (85-86):

Efecto 1: Este personaje es inmune a una magia elemental (depende del master o el jugador).

Efecto 2: Es inmune a un tipo de magia secundaria (control/ofensiva/defensiva/para uno mismo/ permanente)

Sensible a la magia (87-88):

- Nivel 1: Puede sentir la presencia de la magia a 5m de distancia.
- Nivel 2: Puede sentir la magia a 25m de distancia.
- Nivel 3: Puede sentir la magia a 100m de distancia.
- Nivel 4: Puede sentir la magia a 1 km de distancia.
- Nivel 5: El mago deberá hacer una tirada de ocultismo y hechicería superando 25, si lo logra podrá decir la intensidad de lo que es capaz ese mago.

Maldición (89-90):

El personaje tiene una habilidad especial o una transformación, siempre y cuando se le otorgue una penalización, como perder el control después de mucho tiempo de uso, o solo poder estar hasta tal cantidad de tiempo, etc.

La habilidad dependerá del master y el jugador.

Ayudado por el destino (91-92):

El personaje podrá aparecer en el juego con un objeto especial de Nvl 4 para abajo, el jugador tendrá que argumentar porque lo tiene, familiar, se lo otorgo un amigo o un desconocido antes de morir.

Inventor (93-94):

- Nivel 1: +1 en mecánica básica, carpintería, armería y herrería, -1 en empatía.
- Nivel 2: +1 en mecánica básica, carpintería, armería y herrería, -1 en empatía.
- Nivel 3: +1 en mecánica básica, carpintería, armería y herrería, -1 en empatía.
- Nivel 4: +1 en mecánica básica, carpintería, armería y herrería, -1 en empatía.
- Nivel 5: +1 en mecánica básica, carpintería, armería y herrería, -1 en empatía.

El poder mío es (95-96):

- Nivel 1: el personaje tiene +1 en poder y concentración, los costes para comprar los hechizos son de 1 más para todos.
- Nivel 2: el personaje tiene +1 en poder y concentración, los costes para comprar los hechizos son de 1 más para todos.
- Nivel 3: el personaje tiene +1 en poder y concentración, los costes para comprar los hechizos son de 1 más para todos.
- Nivel 4: el personaje tiene +1 en poder y concentración, los costes para comprar los hechizos son de 1 más para todos.
- Nivel 5: el personaje tiene +1 en poder y concentración, los costes para comprar los hechizos son de 1 más para todos.

Duro de matar (97-98):

Al personaje se empieza a contar Aturd 1 desde Mortal 0, y Mortal 1 se cuenta desde Mortal 2.

Vale para otra habilidad secundaria o una habilidad creada por el jugador (99-00):

El personaje volverá a tirar porcentual por una segunda habilidad secundaria.

Sección de máster

Cuando un jugador falta

Es imposible evitar los casos en la que los jugadores falten a la partida, esto se soluciona fácilmente, el personaje se convertirá automáticamente en un NPC en su ausencia, este prácticamente no dialogara, ni podrá advertir nada, en caso de que el NPC entre en combate sin poder evitarlo, se decidirá a través de porcentuales, el NPC siempre recibirá daño después de una batalla, todo esto es según indica la tabla de abajo

Dificultad del enemigo	Enemigo fácil o rango D	Enemigo mediano o rango C	Enemigo difícil o rango B	Mini-boss o rango A	Boss o rango S
Porcentaje de posibilidad para ganar del NPC	70 %	50 %	30 %	15 %	5%
Porcentaje de posibilidad para ganar del enemigo	30%	50 %	70 %	85%	95 %
Daño automático	2D6 directo	3D6 directo	4D6 directo	5D6 directo	6D6 directo

¿Como hacer para integra a un jugador en la mitad de la partida?

Acá se divide en dos situaciones diferentes con un mismo fin, está el jugador que no ha estado en toda la mitad de la campaña y quiere participar o está el jugador que se le ha muerto su personaje, pero quiere seguir jugando.

En cualquiera de los dos casos lo que recomiendo es integrar al personaje del jugador + la mitad de experiencia otorgado a los jugadores en curso, esto servirá para que pueda no

estar tan lejos de los demás ni tampoco cerca, sino para que su personaje pueda defenderse a las diferentes dificultades, según la dificultad en la que estén jugado, podre un ejemplo en la tabla de abajo

jugador	P. de experiencia ganados	P. de magia ganados	P mana ganados
viejo	20	6	4
nuevo	10	3	2

Como crear un boss o un full

Para un boss es relativamente sencillo, tiene que ponerle los poderes que vos consideres para tal y la dificultad (cantidad de experiencia de ese personaje).

En cambio, un full es un poco distinto, aparte de agregarle todos los pasos para un boss, estos adquieren su poder de un sello. ¿Cómo lo consiguieron? puede ser de diferentes formas, para esto leer línea cronológica año 40 A.T donde Sekai descubre como es que un full se crea.

Maneras de proporcionarse con ese sello:

- 1) Rocas con los sellos: Como habrán leído los sellos están colocados en rocas, si un NPC o personaje toca este sello, se transmitirá sin problema alguno, siempre y cuando el personaje tenga un objeto muy fuerte
- 2) Voluntariamente: Son muy pocos, pero puede existir la posibilidad que un full te lo ofrezca, esto es porque su objetivo tiene algo relacionado o porque sabe que está a punto de morir
- 3) Lúteo: El full al morir, el sello brillara por 10 segundos muy fuertemente, esto indica que está buscando un nuevo portador, si un jugador o NPC logra tocar esto, se le trasladara directamente, no puede ser en un objeto, en cambio sí en los 10 segundo no es tocado, este se destruirá.

¿Qué otorga el sello de un full?

Duplica:

- 1) Concentración
- 2) Poder
- 3) MTC
- 4) bonus daño
- 5) atletismo
- 6) MOV

- 7) duración de habilidades
- 8) numero de acción del personaje

triplica:

- 1) mana

Otorga:

- 1) Habilidad secundaria
- 2) Habilidad innata
- 3) Los hechizos son tirados con 1 intensidad mas
- 4) El coste es de la mitad

Quita:

- 1) Humanidad
- 2) Su deseo más fuerte se convierte en su único objetivo de vida
- 3) Este perderá noción de todo si es que logra obtener o fracasar en su objetivo, cuando pase esto el personaje empezara a matar a todos los personajes sin excepción, empezando por los más poderosos.

¿Un jugador puede ser un full? y si, lo logra ¿se estanca en ese nivel?

Si un jugador puede ser un full, siempre y cuando respete una de las 3 maneras de cómo convertirse en uno.

El jugado a pesar de convertirse en un full su progreso será completamente normal, lo que hace el sello es duplicar sus habilidades, por lo tanto, si él tiene 5 P. invertidos en atletismo, este tendrá 10, si logra subirlo a 6 este tendrá 12 y así consecutivamente.

Las habilidades secundarias e innatas originales vs las nuevas

Van a ver situaciones donde el máster no le agrada algunas habilidades secundarias o innatas originales, lo que puede hacer es cambiarlos por habilidades que el considere apropiado siempre y cuando sea antes de empezar una partida.

Las otras habilidades quedaran como opciones por si el jugador saca 99-00, en el casi que no quiera crear otra habilidad

¿Pasa lo mismo con las habilidades elementales?

No, las habilidades elementales pueden siempre comprarse opcionalmente en cualquier momento, en el caso de que quiera una opcional por una original, estos se remplazaran quedando la original como opcional.

¿El tiempo es el mismo que el nuestro?

No, acá los días tienen 25 horas, las semanas 9 días, los meses 36 días y los años 432 días













¿Por qué la línea cronológica solo llega hasta 39 A.T?

Desde esta fecha ustedes tienen la oportunidad de crear su historia como quieran, por mi parte algún día publicare la historia original.

Buena suerte.

¿cómo funciona el sistema económico entre los continentes?

Cada continente tiene su producción y función en el continente. El siguiente cuadro se explicará cómo funciona cada una, dependiendo del continente.

Refort Producción de madera e investigación medica	Ignis Producción de minerales e investigación de esta	Truelt Producción agrícola	Quetso Avances científicos	Akus Producción en la pescadería e investigación acuática	Eslis Investigación en los animales y venta de carne
 	 	 	 	 	 
Tonitrua Se encarga de recibir y comerciar todos los productos de los continentes.					

