



MAGIA

(Elige un tipo de magia)

OTROMUNDO

CRISTIANA

SAJONA

MITRAS E ISIS

DOMINIO DE LA MAGIA

PRACTICANTE

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

ERUDITO

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

ACCIONES MÁGICAS

OBJETIVOS

CANSANCIO

MAGNITUDES DE LA MAGIA

| | DISTANCIA Y VISIBILIDAD | PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO | TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS | TIEMPO |
|---|-----------------------------|---|------------------------------|-------------|
| 1 | CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO | CAMBIA UNA MUESCA | PERSONAL / 1 OBJETIVO | < 2 MINUTOS |
| 2 | VISIBLE Y/O < 10 METROS | CAMBIA DOS MUESCAS | CABALLO / 3 OBJETIVOS | < 1 HORA |
| 3 | VISIBLE Y/O < 50 METROS | CAMBIA TRES MUESCAS | CARRETA / 5 OBJETIVOS | < 1 DÍA |
| 4 | VISIBLE Y/O < 100 METROS | CAMBIA CUATRO MUESCAS | CHOZA / 10 OBJETIVOS | < 1 SEMANA |
| 5 | VISIBLE Y/O < 150 METROS | CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE | CASERÓN / 30 OBJETIVOS | < 1 MES |

GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

NOMBRE: _____ TIRADA

ACCIÓN: _____ OBJETIVO: _____

EFEECTO: _____

NOMBRE: _____ TIRADA

ACCIÓN: _____ OBJETIVO: _____

EFEECTO: _____

NOMBRE: _____ TIRADA

ACCIÓN: _____ OBJETIVO: _____

EFEECTO: _____

NOMBRE: _____ TIRADA

ACCIÓN: _____ OBJETIVO: _____

EFEECTO: _____



MAGIA

(Elige un tipo de magia)

OTROMUNDO

CRISTIANA

SAJONA

MITRAS E ISIS

DOMINIO DE LA MAGIA

PRACTICANTE

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

ERUDITO

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

ACCIONES MÁGICAS

LEER

MANIPULAR

CREAR

DESTRUIR

OBJETIVOS

CANSANCIO

MAGNITUDES DE LA MAGIA

| | DISTANCIA Y VISIBILIDAD | PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO | TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS | TIEMPO |
|---|-----------------------------|---|------------------------------|-------------|
| 1 | CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO | CAMBIA UNA MUESCA | PERSONAL / 1 OBJETIVO | < 2 MINUTOS |
| 2 | VISIBLE Y/O < 10 METROS | CAMBIA DOS MUESCAS | CABALLO / 3 OBJETIVOS | < 1 HORA |
| 3 | VISIBLE Y/O < 50 METROS | CAMBIA TRES MUESCAS | CARRETA / 5 OBJETIVOS | < 1 DÍA |
| 4 | VISIBLE Y/O < 100 METROS | CAMBIA CUATRO MUESCAS | CHOZA / 10 OBJETIVOS | < 1 SEMANA |
| 5 | VISIBLE Y/O < 150 METROS | CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE | CASERÓN / 30 OBJETIVOS | < 1 MES |

GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

NOMBRE: _____ TIRADA

ACCIÓN: _____ OBJETIVO: _____

EFEECTO: _____

NOMBRE: _____ TIRADA

ACCIÓN: _____ OBJETIVO: _____

EFEECTO: _____

NOMBRE: _____ TIRADA

ACCIÓN: _____ OBJETIVO: _____

EFEECTO: _____

NOMBRE: _____ TIRADA

ACCIÓN: _____ OBJETIVO: _____

EFEECTO: _____



MAGIA

(Elige un tipo de magia)

OTROMUNDO

CRISTIANA

SAJONA

MITRAS E ISIS

DOMINIO DE LA MAGIA

PRACTICANTE

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

ERUDITO

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

ACCIONES MÁGICAS

LEER 3

MANIPULAR 2

CREAR

DESTRUIR

OBJETIVOS

Heridas 2

Alimentos 1

Fuego 2

CANSANCIO

MAGNITUDES DE LA MAGIA

| | DISTANCIA Y VISIBILIDAD | PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO | TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS | TIEMPO |
|---|-----------------------------|---|------------------------------|-------------|
| 1 | CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO | CAMBIA UNA MUESCA | PERSONAL / 1 OBJETIVO | < 2 MINUTOS |
| 2 | VISIBLE Y/O < 10 METROS | CAMBIA DOS MUESCAS | CABALLO / 3 OBJETIVOS | < 1 HORA |
| 3 | VISIBLE Y/O < 50 METROS | CAMBIA TRES MUESCAS | CARRETA / 5 OBJETIVOS | < 1 DÍA |
| 4 | VISIBLE Y/O < 100 METROS | CAMBIA CUATRO MUESCAS | CHOZA / 10 OBJETIVOS | < 1 SEMANA |
| 5 | VISIBLE Y/O < 150 METROS | CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE | CASERÓN / 30 OBJETIVOS | < 1 MES |

GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

NOMBRE: Sanar/Agravar

TIRADA

4

ACCIÓN: Manipular

OBJETIVO: Heridas

EFEECTO: Sanar cura X puntos de Vitalidad, siendo X la cantidad de éxitos en la tirada para realizar el hechizo.

(Se recupera/provoca un punto de INC cuando el punto de Vitalidad marcado o desmarcado es par). En el caso de Agravar, es necesario que el objetivo ya esté herido.

NOMBRE: Comida revitalizante

TIRADA

3

ACCIÓN: Manipular

OBJETIVO: Alimentos

EFEECTO: Comer los alimentos hechizados permite recuperar X puntos de Vitalidad, siendo X la cantidad de éxitos en la tirada para realizar el hechizo.

(Se recupera/provoca un punto de INC cuando el punto de Vitalidad marcado o desmarcado es par).

NOMBRE: Detectar espíritus

TIRADA

5

ACCIÓN: Leer

OBJETIVO: Fuego

EFEECTO: Detección de presencias del más allá en función de la Magnitud obtenida. 1= en contacto físico. 2= radio de 10 metros. 3= radio de 50 metros.

NOMBRE: Diagnosticar

TIRADA

5

ACCIÓN: Leer

OBJETIVO: Heridas

EFEECTO: Permite entender el daño causado, otorgando la receta sanadora para una rápida recuperación del herido.

Cada punto de Magnitud es un dado extra que puede lanzarse en la siguiente tirada de primeros auxilios o curación no mágica del individuo.

NOMBRE: Halo de fuego

TIRADA

4

ACCIÓN: Manipular

OBJETIVO: Fuego

EFEECTO: Utilizando un fuego ya existente, se provoca que un halo de llamas se extienda hasta el/los objetivo/s designados por el mago, en función de la Magnitud obtenida. 1= en contacto físico. 2= radio de 10 metros. 3= radio de 50 metros.

El contacto con el fuego genera Xd de daño, siendo X la Magnitud del hechizo.

*Magnitud sobrante: En todos los conjuros, si el mago pretendía alcanzar una Magnitud concreta antes de la tirada y obtiene más éxitos de los necesarios, puede decidir aumentar la Magnitud efectiva o renunciar a los éxitos extra para evitar el cansancio que provocan.



MAGIA (Elige un tipo de magia)

OTROMUNDO

CRISTIANA

SAJONA

Animal Totémico: Lobo

MITRAS E ISIS

DOMINIO DE LA MAGIA

PRACTICANTE

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

ERUDITO

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

ACCIONES MÁGICAS

LEER 2

MANIPULAR 1

CREAR 0

DESTRUIR 2

OBJETIVOS

Movimiento 1

Manada 1

Miedo 3

CANSANCIO



MAGNITUDES DE LA MAGIA

| | DISTANCIA Y VISIBILIDAD | PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO | TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS | TIEMPO |
|---|-----------------------------|---|------------------------------|-------------|
| 1 | CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO | CAMBIA UNA MUESCA | PERSONAL / 1 OBJETIVO | < 2 MINUTOS |
| 2 | VISIBLE Y/O < 10 METROS | CAMBIADOS MUESCAS | CABALLO / 3 OBJETIVOS | < 1 HORA |
| 3 | VISIBLE Y/O < 50 METROS | CAMBIA TRES MUESCAS | CARRETA / 5 OBJETIVOS | < 1 DÍA |
| 4 | VISIBLE Y/O < 100 METROS | CAMBIA CUATRO MUESCAS | CHOZA / 10 OBJETIVOS | < 1 SEMANA |
| 5 | VISIBLE Y/O < 150 METROS | CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE | CASERÓN / 30 OBJETIVOS | < 1 MES |

GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

NOMBRE: Seguir/Borrar rastros

TIRADA

3

ACCIÓN: Leer/Destruir

OBJETIVO: Movimiento

EFEECTO: El hechizo Leer permite identificar quién y cuándo dejó un rastro, en función de la Magnitud obtenida. 1= un objetivo. 2= 3 objetivos. 3= 5 objetivos. Al borrar un rastro (Destruir), la Magnitud del hechizo se convierte en los dados de penalización que sufre en su tirada quien intente seguirlo en el futuro.

NOMBRE: Convencer por el bien común

TIRADA

2

ACCIÓN: Manipular

OBJETIVO: Manada

EFEECTO: La Magnitud lograda representa la cantidad de muescas que se mueve a la audiencia hacia aquello que se les quiere contar o invitar a hacer... La escala es opuesto-reticente-neutral-favorable-convencido. El director de juego debe determinar cuál es el estado inicial de la audiencia, antes de que se realice la tirada. No es necesario que revele este estado inicial al mago.

NOMBRE: Asegurar la presa

TIRADA

5

ACCIÓN: Destruir

OBJETIVO: Miedo

EFEECTO: La presa elegida se tranquiliza ante ti, facilitando dar el golpe de gracia. La Magnitud representa la cantidad de muescas que se mueve a la presa hacia la tranquilidad alarmado-asustado-neutral-confiado-amigable. La Magnitud también indica la cantidad de objetivos (como en Leer rastro).

NOMBRE:

TIRADA

0

ACCIÓN:

OBJETIVO:

EFEECTO:

*Magnitud sobrante: En todos los conjuros, si el mago pretendía alcanzar una Magnitud concreta antes de la tirada y obtiene más éxitos de los necesarios, puede decidir aumentar la Magnitud efectiva o renunciar a los éxitos extra para evitar el cansancio que provocan.