

# Guía de magia



# ÍNDICE

<b>1. FÓRMULA</b>	<b>4</b>
<b>2. ELEMENTOS</b>	<b>5</b>
<b>3. CONCEPTOS</b>	<b>6</b>
<b>4. COSTES</b>	<b>8</b>
<b>5. DURACIÓN</b>	<b>9</b>
<b>6. TIPOS DE CONJUROS</b>	<b>10</b>
<b>7. EJEMPLOS DE CONJUROS</b>	<b>11</b>

# GUÍA DE MAGIA

Bien, así que finalmente has decidido que tu personaje posea conocimientos mágicos. Inicialmente toda la magia es lo mismo, es decir, tanto si tu personaje es un mentalista que utiliza los poderes de su desarrollado intelecto; si es un poderoso mago que utiliza las fuerzas arcanas en su favor; o si se trata de un clérigo, un paladín de algún dios que le confiere poderes sobrehumanos; en todos los casos, la magia funciona de una manera muy similar.

Para que puedas ver la magnitud del sistema de magia que tu personaje va a utilizar, te comentaré algunos de los pensamientos que nos llevaron a desarrollarlo.

Si tu personaje fuese un combatiente, siempre podrías quedar con unos cuantos amigos y dedicarte a "entrenar" con las armas de soft-combat para "mejorar" un poco tus habilidades de cara a venir al evento. Así que lo que nos planteamos es que, ¿por qué un personaje con magia no va a poder hacer lo mismo?. Así pues, este sistema fomenta varias cosas que nos parecen interesantes:

- En primer lugar, **cada jugador puede desarrollar sus propios conjuros**. Es decir, cada jugador puede crear conjuros únicos combinando los diferentes elementos y efectos que su personaje puede utilizar. Todo ello regido por un sistema de reglas que permiten calcular fácilmente el coste y los efectos de todos y cada uno de sus conjuros mágicos.
- En segundo lugar, para poder afectar a otros jugadores con tus conjuros tienes que, o bien tocarlos, o bien alcanzarlos con unos proyectiles de gomaespuma. Así que eso nos lleva a otro de los aspectos interesantes. Por ejemplo, un guerrero con una espada desenvainada te amenaza de manera muy poco sutil. Pero, enfrente estás tú con una pelota de gomaespuma en la mano y con cuatro palabras que pueden desencadenar un infierno mágico para ese guerrero. ¿A que la balanza parece ahora mucho más equilibrada?

Así pues, nos encontramos ante un sistema de magia que cada jugador puede utilizar a su antojo y con el que puede "entrenar" para crear conjuros que, a pesar de estar formulados con los mismos elementos que muchos otros, puedan conseguir efectos totalmente diferentes y que nadie se espere.

Ahora, sin más dilación, vamos a empezar con lo que más os gusta, la explicación de cómo achicharrar a tu enemigo de mil maneras diferentes.

## 1. FÓRMULA

Como pone el manual, el sistema de magia esta basado en una "**fórmula**", mediante la cual funcionan todos los conjuros:

**[Inicio] [Elementos] [Localizador] [Ejecutor]**

El **inicio** es la palabra que da comienzo al conjuro, y que puede ser *Initio*, *Ego* o, en el caso de un "clérigo", *In nomine* (inserte aquí el nombre de la deidad anunciadora).

Los **elementos** son la miga del sistema de magia. Básicamente con las combinaciones de elementos decidimos que hacemos en cada momento y que efectos tiene nuestro conjuro, como explicaremos más adelante.

**Localizador** designa dónde o a quién afecta nuestro conjuro. Tenemos varios localizadores:

- **Me** es un localizador que indica que el conjuro te afecta solamente a ti
- **Distantia** define al conjuro como un sortilegio de alcance, y para afectar al objetivo tienes que alcanzarle con una pelota de gomaespuma.
- **Tactum** es el localizador utilizado para afectar solamente a aquel objetivo que toques con tu mano (ni presas ni agarrones, ni nada parecido, solamente posar la palma de tu mano sobre el objetivo)

Aparte de estos localizadores básicos, hay otros que denotan un número de objetivos adicionales, como, por ejemplo: *Duo*, *Tres*, *Quattuor*, que afectarían entonces a dos, tres o cuatro objetivos específicamente, ya sea tocados (*tactum*) o a distancia (*distantia*).

El **ejecutor** es la palabra que "cierra" la fórmula del conjuro y es algo así como el disparador. Se puede utilizar las palabras *Exequor*, *Efficcio* o *Paro*, según te guste más.

## 2. ELEMENTOS

Ahora vamos con los elementos, el meollo del asunto. Por empezar por alguna parte, vamos a enumerar los elementos como aparecen en el manual. Tenemos: aire, agua, fuego, tierra, positivo y negativo; o con las palabras para utilizar en la fórmula son Aer, Aqua, Ignis, Terra, Certus y Negatus. Como un mago principiante, un *Iniciado*, solamente podrás utilizar conjuros simples, de un solo elemento. Veamos algunos ejemplos:

- ***Ego Ignis Distantia Efficio*** (*Inicio Fuego Distancia Ejecutor*)
  - Con este conjuro lanzamos una bola de fuego al objetivo al que alcancemos con la pelotita de marras.
- ***In Nomine Hestus Certus Tactum Exequor*** (*Inicio Positivo Toque Ejecutor*)
  - Aquí gracias al dios Hestus (sea quien sea) curamos al objetivo tocado
- ***Initio Aqua Distantia Paro*** (*Inicio Agua Distancia Ejecutor*)
  - Este conjuro podría crear un chorro de agua que golpee al objetivo, o también podría ser un excelente conjuro para apagar fuegos tanto mágicos, como normales. Depende de ti...

Como veis, los magos principiantes son un coñazo. Pasemos a lo que podría hacer un mago con el rango de *Oficial*. Si tu personaje ha gastado 8 o más puntos en habilidades de la lista de Magia, entonces tus posibilidades se multiplican. Los usuarios de la magia que sean Oficiales ya pueden combinar dos elementos en el mismo conjuro. Esto lleva a la creación de nuevos elementos, o paraelementos que aparecen en la siguiente tabla:

	Aire	Agua	Tierra	Fuego	Positivo	Negativo
Aire	X	Niebla	-	Fuerza	Rayo	Vacío
Agua	Niebla	X	Barro	-	Vapor	Hielo
Tierra	-	Barro	X	Mineral	Vida	Muerte
Fuego	Fuerza	-	Mineral	X	Fulgor	Oscuridad
Positivo	Rayo	Vapor	Vida	Fulgor	X	-
Negativo	Vacío	Hielo	Muerte	Oscuridad	-	X

Veamos algunos ejemplos:

- Tenemos el elemento aire, y si lo combinamos con el elemento positivo conseguimos... pues está claro, señores, un rayo de los que les gustan a los guerreros recubiertos de armaduras **MUY** metálicas, o no les gustan... nunca lo he tenido muy claro.
- Si combinamos fuego con tierra, conseguimos el paraelemento Mineral, que es una maravilla para afectar a piedras, metales y muchas otras cosas.

Evidentemente, los elementos no se pueden combinar con sus opuestos. No lo intentéis en casa y menos sin la supervisión de un adulto.

Para poder utilizar estos paraelementos nuevos, aquí os va su denominación en nuestro sistema de magia:

Niebla → Nebula	Vacío → Vacuitas	Hielo → Glacies	Muerte → Mors
Fuerza → Vigor	Barro → Lutum	Mineral → Metallum	Fulgor → Fulgor
Rayo → Fulmen	Vapor → Vapor	Vida → Vita	Oscuridad → Tenebrae

Entonces, el conjuro de antes quedaría así:

### ***Ego Fulmen Distantia Exequor***

- *Y creedme, este es uno de esos conjuros que hace que se giren cabezas y la gente deje de respirar momentaneamente (mientras otros corren a ponerse a cubierto).*

De todas maneras, combinar dos elementos da lugar a un nuevo paraelemento, pero se pueden utilizar dos elementos en un mismo conjuro SIN combinarlos, y esto nos lleva a los Conceptos.

### **3. CONCEPTOS**

Los conceptos son algo así como aquello que puede representar un elemento concreto. Por ejemplo: el fuego utilizado como concepto en uno mismo te da nuevas fuerzas, la vivacidad de una llama. El fuego utilizado en otros, conlleva lo típico, su destrucción; y el fuego utilizado como concepto en el entorno representa el cambio. Como sé que todo esto es un poco lío, ahí os va otro ejemplo.

- Suponemos que algún compañero nuestro acaba de quedar atrapado en unas arenas movedizas y no podemos sacarle de ahí. Es el típico momento en que todo el mundo se gira hacia el hechicero de turno y te pide que hagas algo. Pues nada más fácil, manos a la obra:
  - Iniciamos un conjuro, *Ego*.
  - El tipo está atrapado por tierra, así que añadimos un poco de *Terra*.
  - Queremos afectar a la tierra, cambiándola. Pues fuego como concepto representa cambio, así que le metemos un poco de *Ignis*.
  - El descriptor será *distantia* (si llegásemos a tocar al jugador atrapado estaríamos desperdiciando magia)
  - Y para finalizar un ejecutor cualquiera, *Exequor*.

Aquí tenemos un conjuro que afecta al elemento Tierra con el concepto Cambio, Es decir, nuestro amigo acaba de salvar su vida gracias al avispado mago del grupo.

Así pues, aquí teneis la tabla que aclara cómo afecta cada elemento como concepto a ti mismo, a otros seres y al entorno (gracias, gracias, los aplausos no son necesarios)

	<b>Personal</b>	<b>Otros</b>	<b>Entorno</b>
<b>Fuego</b>	Fuerza	Destrucción	Cambio
<b>Aire</b>	Agilidad	Movimiento	Espacio
<b>Tierra</b>	Resistencia	Seres vivos	Permanencia
<b>Agua</b>	Conocimiento	Sentidos	Adaptabilidad

<b>Positivo</b>	Bueno, crecimiento, bonificador, mejora
<b>Negativo</b>	Malo, disipar, deshacer

Y ahora que sabemos formular un conjuro, sabemos usar elementos, combinarlos en paraelementos y utilizar Conceptos, es hora de ponernos con la madre del wargo.

Si un mago oficial puede combinar dos elementos... ¿un *maestro* mago qué puede hacer?. Pues combinar tres elementos (por favor, recoged esas babas). Así, el mago puede utilizar dos elementos: un paraelemento y, a su vez, un concepto. Esto, evidentemente abre nuevas posibilidades de combinaciones. Valga un mísero ejemplo:

#### ***Initio Metallum Certus Me Efficcio***

Analicémoslo: un inicio; un paraelemento, metal; un concepto, positivo, que se utiliza como bonificación; el descriptor, Me, para que le afecte a sí mismo y finalmente un ejecutor. ¿Qué hace este conjuro?.. Pues efectivamente, este señor mago acaba de crearse de la nada una armadura mágica metálica que le protegerá contra los malos deseos de sus acompañantes indeseados.

Por poner otro ejemplo, vamos a crear un conjuro que destruya muertos vivientes:

#### ***Ego Vita Certus Tactum Exequor***

Aquí, vemos como inicia el conjuro con un Ego. Utiliza el paraelemento Vita, vida, producto de combinar los elementos tierra y positivo. Utiliza Certus como concepto, dándole una connotación positiva. Tenemos Tactum como descriptor por lo que para poder afectar al objetivo debemos tocarlo. Y finalmente Exequor como ejecutor. Así pues, este conjuro es una especie de toque de energía vital positiva que hará que a un no muerto se le salgan los gusanitos por las orejas y se derrita amablemente.

#### 4. COSTES

Ahora que parece que ya entiendes cómo funciona esto de la magia, vamos a pasar a la parte que menos nos gusta a todos, los costes de hacer todas estas virguerías.

El coste de un conjuro es muy fácil de calcular, pudiendo resumirlo en que es multiplicar el número de elementos por 2 o por 3 si es a distancia.

**Coste = (Localizador + Inicio) x Número de Elementos.**

Los Costes de las palabras son:

Inicio- 1 punto de Maná

Personal (Me)- 1 punto de Maná

Tocado (Tactum)- 1 punto de Maná

Distancia (Distantia)- 2 puntos de Maná

Varios- Multiplicador

Aquí van varios ejemplos:

- **Ego Ignis Distantia Efficio** (*Inicio Fuego Distancia Ejecutor*)
  - Coste:  $(1+2) \times 1 = 3$  puntos de maná. Bola de fuego que causa 3 de daño.
- **Initio Aqua Distantia Paro** (*Inicio Agua Distancia Ejecutor*)
  - Coste:  $(1+2) \times 1 = 3$  puntos de maná. Puede cancelar un fuego de 3 de daño.
- **Initio Metallum Certus Me Efficio** (*Inicio Metal Positivo personal Ejecutor*)
  - Coste:  $(1+1) \times 3 = 6$  puntos de maná. Este conjuro dota al lanzador de una armadura mágica de seis puntos.

Como podéis ver, los costes se corresponden con los efectos de los conjuros. No obstante, todos los conjuros que queráis tener deben de ser aprobados por vuestro máster, que os dará los parámetros exactos de coste, duración y efectos, así que no tenéis de qué preocuparos.

#### Costes especiales para CLERIGOS

Para hacerse un personaje que sea clérigo debes de relacionar a la deidad que sirva con uno de los elementos básicos de la magia. A partir de ese momento todos los conjuros que lances que tengan ese elemento te costarán un punto menos de maná.

Por el contrario todos los conjuros que lances que tengan el opuesto de ese elemento te costarán uno más de maná. Por poner un ejemplo:

El hermano Uriel, clérigo de Arundiar ve muy clara la relación de su dios con el elemento positivo. Así pues, cada vez que lance un "toque curativo" (In nomine Arundiar Certus Tactum Paro) en vez de gastar 2 pm y curar 2 pv solo le costará uno para el mismo efecto.

Sin embargo, cuando el hermano Uriel quiera dañar a un elemental invocando al vacío (In nomine Arundiar Negatus Distantia Paro) en lugar de gastar 3 pm y hacer 3 pv, el gastará 4 de maná, por su natural aversión al elemento contrario a su creencia. Esto convierte a los clérigos en buenos lanzadores de un puñado de conjuros, mientras que el resto de usuarios de la magia disponen de muchísima más flexibilidad.



## 5. DURACIÓN

Respecto de la duración de vuestros conjuros se siguen las siguientes normas:

Aunque la mayoría de los efectos sean instantáneos, hay muchos otros que requieren una duración, esa duración será la siguiente:

- Los efectos de daño o curación directa son instantáneos.
- Un efecto que implique un perjuicio para el objetivo tendrá una duración de tantos segundos como su coste de maná. Ej.: Un conjuro que paralice al objetivo cuyo coste de maná sea de 9, paralizará durante 9 segundos.
- Un efecto beneficioso durará minutos. Ej.: Ver lo invisible, un conjuro de 9 puntos de maná durara 9 minutos.

Los conjuros que protejan contra daño se terminarán cuando se dé cualquiera de estos dos supuestos: que se acabe su duración en minutos, o bien que detenga tanto daño como maná haya costado.

Ej.: Un conjuro que proteja de las flechas y cueste 6 puntos de maná protegerá de hasta 6 puntos de daño de flechas o durante 6 minutos, la circunstancia que primero se dé.

Una manera de **alargar la duración** de tus conjuros es ser un maestro y utilizar "**Vivax**".

La opción más barata y asequible es añadir al conjuro tierra como concepto "permanencia", de manera que el conjuro vea su duración multiplicada por dos.

Ej.: Un conjuro que ciegue a un oponente estaría hecho por un agua como concepto "sentidos" y un negatus. Costaría a distancia 6 puntos de maná y duraría 6 segundos. Añadiéndole un tercer elemento tierra con su concepto de permanencia conseguiríamos un conjuro de 9 puntos de maná, con una duración base de 9 segundos, multiplicada por dos para un total de 18 segundos de vendedor de cupones de Coldum.

Respecto a cuanta magia puedes lanzar, es muy sencillo. Tienes tanto maná como puntos de habilidades de magia hayas comprado. Así que tienes que aprender a administrarlo, porque recuperar maná es una tarea lenta, y fijo que no te gusta quedarte sin ningún tipo de magia en medio de una buena bronca.

Por norma general recuperas un 20% del total de tu maná por cada segmento de tiempo.

## 6. TIPOS DE CONJUROS

Aunque con este sistema de magia se puede crear casi cualquier efecto, en aras de la simplicidad vamos a listar y explicar brevemente unas cuantas categorías de conjuros, con su representación en juego, para facilitaros la vida:

- **Ataque:** Los más típicos. Duración instantánea y mala uva. Representados o bien tocando al objetivo o lanzándole una pelota de gomaespuma que haya pasado el Test de Armas.
  
- **Armadura:** Creación de una barrera personal contra el daño. Puede ser defensiva u ofensiva. La defensiva resiste tantos puntos de "vida" como su coste en maná.
  - Ej: La armadura metálica creada en ejemplos anteriores protegería contra 6 puntos de daño, o duraría 6 minutos, la circunstancia que primero se cumpla.
  - Los conjuros de armadura ofensivos hacen daño a quien nos golpee a razón de un punto de vida por cada punto de mana y golpe.
    - Ej: Un conjuro de fuego como armadura ofensiva causará un punto de daño a quien te golpee las dos próximas veces, o se disipará a los 2 minutos.
  
- **Muro:** Los conjuros de muro crean barreras como los de armadura, con la salvedad de que su objetivo no puede ser ningún ser. Como los conjuros de armadura, pueden ser ofensivos o defensivos.
  - Un conjuro de muro defensivo impide el paso en toda su extensión y no puede ser atravesado por golpes, conjuros, proyectiles, etc.
    - Ej: Un conjuro sencillo de tierra creará un muro que durará 2 minutos si el objetivo era tocado o de 3 si ha sido lanzado a distancia.
  - Los muros ofensivos no impiden el paso, pero infligen un punto de daño a cada persona que lo golpee, toque o atraviese, hasta su duración máxima.
    - Ej: Un muro sencillo de fuego hará un punto de daño a las 2 primeras personas que lo atraviesen o durará dos minutos, la circunstancia que primero se dé.
  - Los muros se representan con una cuerda, extendida en el suelo, de color fosforito de 0,5 metros por cada punto de maná. El mago elige si el muro es defensivo (color rojo) o si hace daño (color amarillo) independientemente del elemento.

- **Camuflaje:** Los conjuros de camuflaje pueden ser de dos tipos: **móviles y estáticos**.
  - Los *estáticos* requieren el uso de un elemento y un positivo para crear una cobertura que te oculte, no pudiéndote mover bajo pena de que se rompa el conjuro.
  - Los *móviles* requieren el uso de fuego como cambio, agua como sentidos y un elemento positivo. Se representan con el jugador haciendo el gesto de fuera de juego y su duración es igual en minutos al coste en mana.
  
- **Contraconjuro:** Cualquier mago es capaz de neutralizar un conjuro que le tenga como objetivo. Para ello debe formular el conjuro con los elementos opuestos al que le han lanzado teniéndose a sí mismo como objetivo. Debe realizar su conjuro antes de que le impacte el otro.
  - Por ejemplo, para contraconjurar un Ego Ignis Distantia Exequor, el mago deberá preparar un Ego Aqua Me Exequor. Como podemos observar aquí estamos neutralizando un conjuro de 3 puntos de maná gastando solamente dos de nuestras reservas. Esa es la ventaja de contraconjurar.
  - Evidentemente para contraconjurar hay que utilizar los elementos opuestos. Por lo tanto para contrarrestar un conjuro de muerte, compuesto de negativo tierra, habría que contraconjurar utilizando vapor, que es agua positivo. Exactamente sus contrarios. Los contraconjuradores profesionales son gente muy rápida y sagaz.
  
- **Mejora:** Todos los conjuros de mejora deben incluir "**certus**" positivo como elemento.
  - Por ejemplo un conjuro de fuego como fuerza con positivo lanzado a un combatiente haría que cada uno de sus siguientes golpes (hasta el máximo de mana que costó el conjuro) hagan un punto mas de daño por su fuerza descomunal.

Por último, y no por ello menos importante, existen unas palabras especiales que pueden utilizar aquellos magos que sean maestros en su dominio arcano, es decir, que tengan más de quince puntos gastados en habilidades mágicas. No os hablaremos de ellas aquí, pero ,si en algún momento, queridos estudiosos de lo arcano, oís alguna palabra que no haya salido hasta ahora en el manual... *es un buen momento de adquirir costumbres migratorias.*

## **CONJUROS EJEMPLO:**

Recordamos a los jugadores, que estos son ejemplos válidos y revisados. Si finalmente vuestro personaje es un usuario de la magia los masters pondrán a vuestra disposición un grimorio de conjuro. Para crear nuevos conjuros, éstos deben pasar la aprobación personal de tu máster.

## **ATAQUE:**

- ***Ego Ignis Distantia Exequor*** → Crea una bola de fuego que de impactar en el enemigo (a distancia) le causan 3 puntos de vida. Tiene un coste de 3 puntos de maná.
- ***Initio Fulmen Tactum Paro*** → Crea una corriente que en contacto con el enemigo (toque) le produce la pérdida de 4 puntos de vida. Tiene un coste de 4 puntos de maná.
- ***Ego Vita Negatus Distantia Paro*** → Crea una fuerza negativa que a distancia y tras impactar en el enemigo le produce la pérdida total de 9 puntos de vida. Tiene un coste de 9 puntos de maná.

## **MURO DEFENSIVO:**

- ***Ego Terra Tactum Execuor*** → Genera un Muro de tierra de tipo defensivo con una longitud máxima de 1 metro y que duraría 2 minutos. Tiene un coste de 2 puntos de maná.
- ***Initio Metallum Distantia Exequor*** → Genera un Muro de metal de tipo defensivo con una longitud máxima de 3 metros y que dura 6 minutos. Tiene un coste de 6 puntos de maná.

## **MURO OFENSIVO:**

- ***Ego Ignis Tactum Paro*** → Genera un Muro de fuego de tipo ofensivo con una longitud máxima de 1 metro y que haría un punto de daño a las dos primeras personas que lo atravesasen. Si nadie lo atraviesa el conjuro se disipa a los dos minutos. Tiene un coste de 2 puntos de maná.
- ***Initio Glacies Tactum Paro*** → Genera un Muro de hielo de tipo ofensivo con una longitud máxima de 2 metros y que haría un punto de daño a las 4 primeras personas que lo atravesasen y se disiparía a los cuatro minutos. Tiene un coste de 4 puntos de maná.

### CAMUFLAJE ESTÁTICO:

- ***Ego Terra Certus Me Paro*** → El lanzador quedaría rodeado con una gran masa de tierra que le haría pasar desapercibido en una superficie terrosa. Este camuflaje duraría un total de 4 minutos o hasta que el objetivo se mueva o cambie de posición. Tiene un coste de 4 puntos de maná.
- ***Initio Lutum Certus Distantia Efficio*** → El objetivo del conjuro quedaría rodeado por una gran masa de barro que le haría pasar desapercibido en zonas cenagosas. Este camuflaje duraría un total de 9 minutos o hasta que el objetivo se mueva o cambie de posición. Tiene un coste de 9 puntos de maná

### CAMUFLAJE MÓVIL:

- ***Ego Ignis Aqua Certus Me Exequor*** → El lanzador modificaría los sentidos de aquellos que le rodean para que no puedan verle. Este camuflaje duraría un total de 6 minutos y tendría un coste de 6 puntos de maná.

### CONTRACONJURO:

- ***Ego Aqua Me Paro*** → Con este conjuro se podría contrarrestar una bola de fuego (*Ego Ignis Distantia Exequor*). Tiene un coste de 2 puntos de maná.
- ***Initio Vacuitas Certus me Exequor*** → Este Conjuro podría contrarrestar los efectos del conjuro *Ego Vita Negatus Distantia Paro*. Tiene un coste de 6 puntos de maná.

### MEJORA:

- ***Ego Certus Ignis Me Paro*** → Con este conjuro se aumenta la fuerza del lanzador y hará un punto más de daño con cada ataque cuerpo a cuerpo (Hasta un límite de cuatro golpes, o hasta que se cumplan 4 minutos. Tiene un coste de 4 puntos de maná.
- ***Ego Certus Glacies Tactum Exequor*** → Con este conjuro se aumenta la potencia del arma confiriéndole un punto más de daño de hielo con cada ataque cuerpo a cuerpo que realice. Tendrá una duración de 6 minutos o 6 golpes. Tiene un coste de 6 puntos de maná.