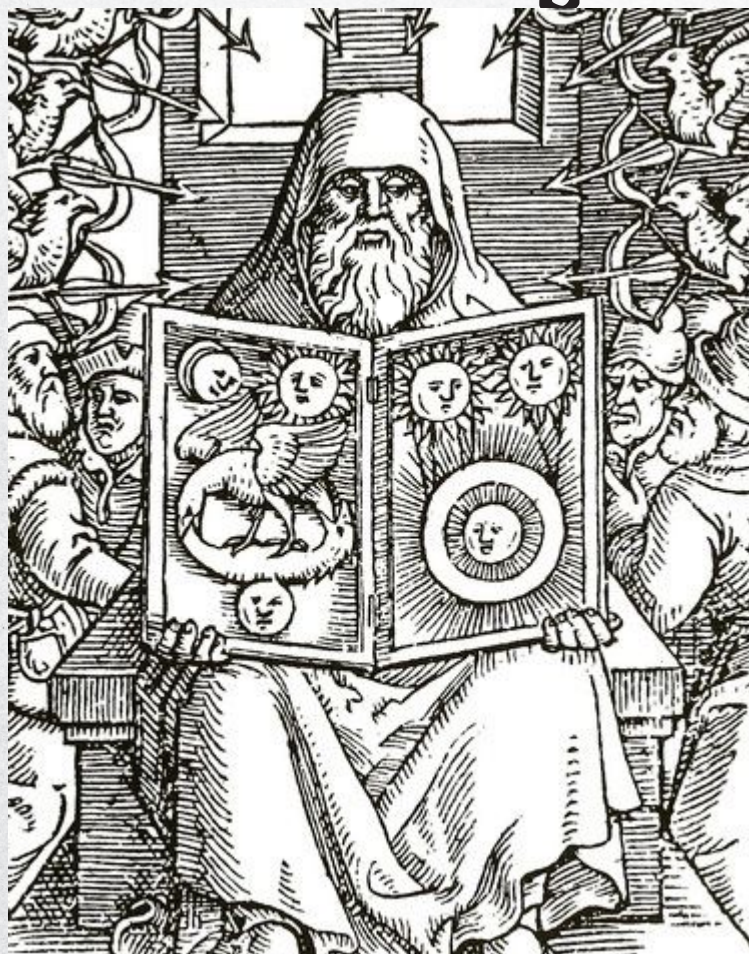


# Wieża Escuela

*Tomo de Magia*



## REGLAS

- **Dar “forma” al hechizo.** Mediante un nombre: “amistad”, “sanar heridas”, “amortiguar caída”, etc. Entonces negocia con el DJ los efectos exactos y cuantos Puntos de poder (Pod) serán necesarios. El DJ tiene la última palabra y puede pedir que se haga un sacrificio extra en oro, puntos de vida o puntos de atributo si los resultados buscados son especialmente poderosos. Como orientación por cada d6 de daño, curación o niveles afectados se requiere 1 Pod.

- **Libro de Conjuros.** Los hechiceros suelen escribir en sus libros de conjuros los hechizos que usan con más frecuencia, dándoles su propio nombre e intercambiando sus notas con las de otros colegas. De esta forma los hechiceros más poderosos entran en la historia a través de sus creaciones.

- **Trucos.** Nada impide que un hechicero lance pequeños conjuros sin coste de Pod si así lo acuerda con el DJ. De esta forma puede causar pequeños ruidos, encender una llama, hacer que un objeto caiga desde su soporte, etc. Un jugador inteligente puede sacar mucho provecho de estos pequeños “trucos”.

- **Duración y Salvación.** Normalmente los conjuros son instantáneos (curación y ataque), duran hasta que termina un combate o a lo sumo se mantienen activos durante todo un día. El DJ puede dictaminar que los objetivos de un conjuro tienen derecho a una tirada de Instintos para evitar o resistir los efectos. En ese caso el valor a superar será 10 + el nivel del lanzador.

- **Para recuperar los Puntos de poder gastados,** un hechicero necesita descansar al menos 8 horas. A nivel de reglas no hay diferencia entre un hechicero, un sacerdote, un brujo, un druida o un clérigo. El DJ puede introducir, sin embargo, restricciones en cuanto al tipo de conjuros que puede usar cada tipo de hechicero para acomodar las reglas a su ambientación.

## LOS COLORES DE LA MAGIA

**Magia Blanca:** son conjuros que promueven o mantienen la vida, protegen contra el daño y, en general, están en sintonía con las leyes naturales y las fuerzas del universo. La mayoría de los conjuros divinos y druídicos pertenecerían a esta categoría. También los conjuros relacionados con la detección o el conocimiento (por ejemplo Leer Magia o Detectar el Mal).

**Magia Gris:** son conjuros que normalmente implican manipular o alterar objetos y mentes. También invocar energías pertenecientes a los elementos, como hacer aparecer fuego o agua. Muchos de los conjuros arcanos pertenecen a esta categoría.

**Magia Negra:** conjuros que son contrarios al orden natural, como por ejemplo realizar rituales nigrománticos o invocaciones de seres de más allá de este universo.

## **CORRUPCIÓN Y LOCURA**

**Cada vez que un conjurador utiliza la magia negra puede corromperse y caer un poco más por un camino que solo termina en la locura.**

Tirada de Sabiduría por hechizo de Magia Negra. Si falla la tirada, el lanzador pierde temporalmente tantos puntos de Sabiduría como nivel tenga el conjuro utilizado (por ejemplo 3 puntos para un conjuro de tercer nivel). Si la tirada es un 1 natural, entonces uno de los puntos se pierde de forma permanente (por ejemplo con un conjuro de nivel 3 sería 1 punto permanente y dos temporales). Los puntos temporales se pueden recuperar a razón de 1 por día completo de descanso o a través del conjuro divino Restauración.

Un conjurador cuya Sabiduría alcance el valor de 2 se vuelve irremediablemente loco, y quien sabe si también una posible puerta de entrada para alguna fuerza demoniaca extraplanar.

