

# MAGIA

La magia es uno de los ingredientes fundamentales en los universos de fantasía. Tanto en ambientaciones contemporáneas como en mundos de fantasía medieval, son muchas las historias en las que hay un lugar destacado para los magos y sus asombrosas capacidades. Este capítulo describe unas reglas de magia completas, sencillas y rápidas que, además, son totalmente compatibles con la mayoría de los conjuros o reglas adicionales publicadas para otros juegos del sistema d20. ¡Con una mínima adaptación podrás expandir estas reglas tanto como desees!

## Atributos Sobrenaturales

En las ambientaciones con magia los personajes tienen acceso a nuevos atributos sobrenaturales. En esta sección describimos estos atributos y su funcionamiento en el juego.

### APTITUD MÁGICA

2 PUNTOS POR RANGO

El rango de Aptitud mágica del personaje determina su capacidad para realizar conjuros, afectando a la cantidad de energía mágica (Puntos de esencia) que el personaje posee así como a la magnitud de los conjuros que puede realizar. Un personaje sin esta aptitud no puede realizar ningún tipo de conjuro.

Cada rango en Aptitud Mágica proporciona al personaje 1 punto de esencia adicional. Un personaje puede aprender y realizar conjuros cuya magnitud sea igual o inferior a la mitad de su nivel en aptitud mágica (redondeando hacia arriba). Esto significa que un personaje con Aptitud Mágica 1 puede aprender y realizar conjuros de magnitud 0 y 1, mientras que uno con Aptitud Mágica 7 podría realizar conjuros de magnitud 4 o inferior.

Dependiendo de la ambientación, la aptitud mágica puede ser algo innato que solo unos pocos poseen y que se desarrolla únicamente en esos personajes especiales o ser una capacidad que puede ser enseñada (y por tanto aprendida) si encuentras quién esté dispuesto a revelarte sus secretos. ¡Incluso podría ser una mezcla de ambas cosas!

### RESERVA DE ESENCIA

La reserva de energía mágica de un personaje se mide en puntos de esencia. Si en la ambientación hay magia de algún tipo, entonces todos los personajes, tenga o no acceso a dicha magia, tienen una reserva de esencia.

Un personaje tiene tantos puntos de esencia como su bonificación de Voluntad (mínimo 0). Además, cada nivel de Aptitud Mágica proporciona 1 punto de esencia adicional en la reserva de personaje.

Los puntos de esencia se consumen al realizar conjuros o pueden ser robados por criaturas que se alimentan de esencia, etc. Cada conjuro tiene un coste en puntos de esencia igual a su magnitud. Los conjuros de magnitud 0 no consumen esencia y pueden ser lanzados incluso si el personaje tiene agotada su reserva de esencia: son simples trucos menores que apenas manipulan las energías místicas.

Un personaje cuya reserva de esencia baje a 0 se encontrará apático, sin fuerzas y cansado. Se le considerará Exhausto (ver página 113) hasta que recupere al menos un punto en su reserva de esencia.

Un personaje recupera todos sus puntos de esencia después de una noche de sueño reparador.

### NUEVA DOTE: ESENCIA INCREMENTADA

Por cada punto empleado en esta Dote el personaje tiene un punto de reserva de Esencia adicional. El número máximo de veces que se puede adquirir esta Dote es igual a la puntuación de Sabiduría del personaje.

### APTITUD SORTÍLEGA

2 PUNTOS POR MAGNITUD DEL CONJURO

Una aptitud sortílega es la capacidad innata de producir un efecto mágico determinado. Puede tratarse de algo característico de una cualidad de una especie o criatura de fantasía o de un talento sobrenatural único. En todo caso es una facultad no aprendida, sino desarrollada por el personaje de manera natural.

Cualquier conjuro puede convertirse en una aptitud sortílega. Para ello basta con pagar dos puntos de personaje por cada magnitud del conjuro (si la magnitud es cero, la aptitud sortílega correspondiente cuesta un punto de personaje).

A todos los efectos, la aptitud funciona como el conjuro correspondiente, pero no es necesario hacer gestos ni vociferar ni emplear materiales para utilizarla. Los tiempos de preparación y demás atributos del conjuro se mantienen.

Con la finalidad de determinar su efecto concreto, así como su duración, alcance u otras propiedades que dependen normalmente de la Aptitud Mágica del lanzador, en el caso de una aptitud sortílega se emplea la magnitud del conjuro correspondiente como sustituto de la Aptitud Mágica, ya que un personaje con aptitudes sortílegas no necesita desarrollar este rasgo para emplear sus talentos mágicos. Incluso si el personaje posee una Aptitud Mágica superior a la magnitud del conjuro que sirve como base a la aptitud sortílega, sigue utilizando la magnitud del conjuro para este fin: una aptitud sortílega resulta menos potente que el mismo efecto conjurado por un mago. Si un personaje posee dos o más aptitudes sortílegas basadas en conjuros de dife-

### REGLA OPCIONAL: ENERGÍA VITAL POR ESENCIA

Esta regla refleja como la energía mística que constituye el tejido mágico está fuertemente ligada a la vida del mago. Si el DJ utiliza esta regla, un personaje puede tratar de convertir su propia energía vital en esencia mágica al lanzar un hechizo, aunque esto le producirá daño físico y puede incluso resultar mortal.

La mecánica es la siguiente: cuando un personaje trate de lanzar un hechizo para el que no disponga de suficientes puntos de esencia, calcula los puntos adicionales que el personaje necesita y lanza 1d4 por cada uno de ellos. La suma total es el daño que recibe el personaje, que se compara directamente con sus Umbrales de daño. La armadura u otras formas de reducción de daño no protegen contra esto. Si este daño deja al personaje en un estado Incapacitado o peor, entonces el hechizo falla: la energía mágica ha cortocircuitado al mago y se disipa sin conseguir otro efecto que dañarle gravemente. En otro caso, el mago sufre igualmente el daño correspondiente, pero el hechizo funciona.

