

TABLAS PARA MAGIA, RITUALES Y PSIONICA

Recopilado y corregido por Beliagal
Maquetado y corregido por Lord Aion

Tabla I

CONJURO	ACCIÓN	ALCANCE	ÁREA	OBJETIVO	DURACIÓN	SALVACIÓN	PÁG.
Acelerar	Estandar	Corto	-	Criatura	1 asalto/nivel	Fort. niega	131
Afiladura	Estandar	Corto	-	Arma o 50 proyectiles	10 min/nivel	Vol. niega	132
Alarido	Estandar	Corto	Si	-	Instantaneo	Fort. parcial	132
Apertura	Estandar	Intermedio	-	Puerta, caja, cofre... (3 m/nivel)	Instantaneo	Ninguna	132
Arma mágica	Estandar	Toque	-	Arma	1 min/nivel	Vol. niega	132
Arma mágica mayor	Estandar	Corto	-	Arma o 50 proyectiles	1 hora/nivel	Vol. niega	132
Armadura de mago	Estandar	Toque	-	Criatura	1 hora/nivel	Vol. niega	132
Atontar	Estandar	Corto	-	Persona	1 asalto	Vol. niega	132
Augurio	Estandar	Personal	-	Tú	Instantáneo	Ninguna	132
Auxilio divino	Estandar	Toque	-	Criatura	1 min/nivel	Ninguna	132
Bendecir	Estandar	15 metros	Aliados	-	1 min/nivel	Ninguna	133
Boca mágica	Estandar	Corto	-	Criatura u objeto	Hasta descarga	Vol. niega	133
Bola de fuego	Estandar	Largo	Si	-	Instantáneo	Refl. mitad	133
Caida de pluma	Ver libro	Corto	-	Criatura u objeto	Especial	Vol. niega	133
Cambio de aspecto	Estandar	Personal	-	Tú	10 min/nivel	-	133
Causar miedo	Estandar	Corto	-	Criatura viva	1d4 asaltos	Vol. niega	133
Cerradura arcana	Estandar	Toque	-	Puerta, armario... 10m ² /nivel	Permanente	Ninguna	133
Cólera flamígera	Estandar	Intermedio	Si	-	Instantanea	Refl. mitad	133
Comprensión idiomática	Estandar	Personal	-	Tú	10min/nivel	-	134
Confusión	Estandar	Intermedio	Si	-	1 asalto/nivel	Vol. niega	134
Cono de frío	Estandar	Corto	Si	-	Instantáneo	Refl. mitad	134
Contorno borroso	Estandar	Toque	-	Criatura tocada	1 min/nivel	Vol. niega	135
Crear agua	Estandar	Corto	-	-	Instantáneo	Ninguna	135
Cuchichear mensaje	Estandar	Intermedio	-	Criatura/nivel	10 min/nivel	Ninguna	135
Curar heridas críticas	Estandar	Toque	-	Criatura	Instantáneo	Ver texto	135
Curar heridas graves	Estandar	Toque	-	Criatura	Instantáneo	Ver texto	135
Curar heridas leves	Estandar	Toque	-	Criatura	Instantáneo	Ver texto	135

CONJURO	ACCIÓN	ALCANCE	ÁREA	OBJETIVO	DURACIÓN	SALVACIÓN	PÁG.
Curar heridas leves a las masas	Estandar	Corto	-	Criatura/nivel. (max. 10m)	Instantáneo	Vol. mitad	135
Curar heridas menores	Estandar	Toque	-	Criatura	Instantáneo	Ver texto	135
Curar heridas moderadas	Estandar	Toque	-	Criatura	Instantáneo	Ver texto	135
Desplazamiento	Estandar	Toque	-	Criatura	1 asalto/nivel	Vol. niega	135
Detectar aura mágica	Estandar	20 m.	Si	-	Concentración	Ninguna	135
Detectar muertos vivientes	Estandar	Intermedio	-	Hasta 3 muertos (max. 10m)	1 asalto/nivel	Ver texto	136
Discernir mentiras	Estandar	Corto	-	Criatura/nivel (max. 10m)	Concentración	Vol. niega	136
Disipar magia	Estandar	Intermedio	Si	Criatura u objeto	Instantáneo	Ninguna	136
Don de lenguas	Estandar	Toque	-	Criatura tocada	10 min/nivel	Vol. niega	137
Dormir	Estandar	Intermedio	Si	Criaturas	1 min/nivel	Vol. niega	137
Escudo	Estandar	Personal	-	Tú	1 min/nivel (D)	-	137
Escudo de la fé	Estandar	Toque	-	Criatura tocada	1 min/nivel	Vol. niega	137
Esfera de invisibilidad	Estandar	Pers/Toque	Si	-	1 min/nivel (D)	Vol. niega	137
Estallar	Estandar	Corto	Si	Obj. sólido o criatura cristalina	Instantáneo	Ver texto	137
Glifo Custodio	10 min	Toque	Si	Objeto tocado	Hasta descarga	Ver texto	138
Globo menor de invulnerabilidad	Estandar	3 metros	Si	Tú	1 asalto/nivel	Ninguna	138
Impacto verdadero	Estandar	Personal	-	Tú	Ver texto	-	138
Impulsar mecanismo	Estandar	Toque	-	Mecanismo	10 min/nivel	Ninguna	138
Inflingir heridas críticas	Estandar	Toque	-	Criatura tocada	Instantáneo	Vol. mitad	138
Inflingir heridas graves	Estandar	Toque	-	Criatura tocada	Instantáneo	Vol. mitad	138
Inflingir heridas leves	Estandar	Toque	-	Criatura tocada	Instantáneo	Vol. mitad	139
Inflingir heridas leves a las masas	Estandar	Corto	-	Criatura/nivel (max. 10 m)	Instantáneo	Vol. mitad	139
Inflingir heridas menores	Estandar	Toque	-	Criatura tocada	Instantáneo	Vol. mitad	139
Inflingir heridas moderadas	Estandar	Toque	-	Criatura tocada	Instantáneo	Vol. mitad	138
Inmovilizar monstruo	Estandar	Intermedio	-	Criatura viva	1 asalto/nivel (D)	Vol. niega	139
Inmovilizar persona	Estandar	Intermedio	-	Humano tamaño medio o menor	1 asalto/nivel	Vol. niega	139
Invisibilidad	Estandar	Pers/toque	-	Tu, criatura u objeto (ver texto)	10 min/nivel	Ver texto	140
Invocar aliado natural 1	1 asalto	Corto	-	-	1 asalto/nivel	No	140
Invocar monstruo 1	1 asalto	Corto	-	-	1 asalto/nivel	No	140
Invocar montura	1 asalto	Corto	-	-	2 horas/nivel (D)	No	140
Invocar utensilio	1 asalto	0 metros	-	-	1 min/nivel	No	140
Lanzar maldición	Estandar	15 metros	Si	-	1 min/nivel	Vol. niega	140
Leer magia	Estandar	Personal	-	Tú	10 min/nivel	-	140
Lentificar veneno	Estandar	Toque	-	Criatura tocada	1 hora/nivel	Fort. Niega	141
Levitar	Estándar	Pers/Corto	-	Ver texto	1 asalto/nivel (D)	Ninguna	141
Libertad de movimiento	Estándar	Pers/Toque	-	Tú o criatura tocada	10 minutos/nivel	Vol. niega	141
Localizar objeto	Estándar	Largo	Si	-	1 minuto/nivel	Ninguna	141
Luz	Estandar	Toque	-	Objeto tocado	10 min/nivel (D)	Ninguna	142
Luz abrasadora	Estandar	Intermedio	-	-	Instantáneo	Ninguna	142
Mano del mago	Estandar	Corto	-	Ver texto	Concentración	Ninguna	142
Manos ardientes	Estandar	3 metros	Si	-	Instantáneo	Refl. mitad	142
Mejorar característica	Estandar	Toque	-	Criatura tocada	1 minuto/nivel	Vol. niega	142
Miedo	Estandar	Corto	Cono	-	1 asalto/nivel	Vol. niega	142
Muro de fuego	Estandar	Intermedio	-	-	Ver texto	Según texto	143
Muro de fuerza	Estandar	Corto	-	-	1 minuto/nivel (D)	Ninguna	143
Muro de hielo	Estandar	Intermedio	-	-	1 minuto/nivel	Según texto	143
Muro de hierro	Estandar	Intermedio	-	-	Instantáneo	Según texto	144

CONJURO	ACCIÓN	ALCANCE	ÁREA	OBJETIVO	DURACIÓN	SALVACIÓN	PÁG.
Muro de piedra	Estandar	Intermedio	-	-	Instantáneo	Ver texto	144
Neutralizar Veneno	Estandar	Toque	-	Criatura u objeto hasta 30 cm ³ /nivel	10 min/nivel	Vol. Niega	144
Nube aniquiladora	Estándar	Intermedio	-	-	1 minuto/nivel	Según texto	144
Ojo arcano	10 minutos	Ilimitado	-	-	1 minuto/nivel (D)	Ninguna	145
Orden imperiosa	Estándar	Corto	-	Criatura viva	1 asalto/nivel	Vol. niega	145
Orden imperiosa mayor	Estándar	Corto	-	Criatura/nivel (max. 10 m.)	1 asalto/nivel	Vol. niega	145
Partículas rutilantes	Estándar	Intermedio	Si	-	1 asalto/nivel	Ver texto	145
Pasamiento	Estándar	Corto	-	-	1 hora/nivel (D)	Ninguna	145
Perdición	Estándar	15 metros	Si	-	1 minuto/nivel	Vol. niega	145
Perro fantasmal	Estándar	Corto	-	-	Ver texto	Ninguna	145
Piel pétreo	Estándar	Toque	-	Criatura tocada	Ver texto	Vol. niega	146
Plaga de insectos	Completo	Largo	-	-	1 minuto/nivel	Ver texto	146
Plegaria	Estándar	10 metros	Si	Aliados y enemigos	1 asalto/nivel	Ninguna	146
Prestidigitación	Estándar	3 metros	Si	Según texto	1 hora	Ver texto	147
Protección contra las flechas/balas	Estándar	Toque	-	Criatura tocada	Ver texto	Vol. niega	147
Proyectil mágico	Estándar	Intermedio	-	Hasta 5 criaturas (max. a 11,5 m)	Instantáneo	Ninguna	147
Proyectiles flamígeros	Estándar	Corto	-	50 proyectiles	10 minutos/nivel	Ninguna	147
Puerta dimensional	Estándar	Largo	-	Ver texto	Instantáneo	Vol. niega	147
Quitar el miedo	Estándar	Corto	-	Criatura más otra/4 niveles, max 10 m.	Ver texto	Vol. niega	147
Quitar enfermedad	Estándar	Toque	-	Criatura tocada	Instantáneo	Fort. niega	147
Quitar maldición	Estándar	Toque	-	Criatura u objeto tocado	Instantáneo	Vol. niega	147
Quitar parálisis	Estándar	Corto	-	Hasta cuatro criaturas a 10 m. maximo	Instantáneo	Vol. niega	147
Ralentizar	Estándar	Corto	-	Criatura/nivel (max.10 m)	1 asalto/nivel	Vol. niega	148
Rayo de fatiga	Estándar	Corto	-	-	1 minuto/nivel	No	148
Rayo relampagueante	Estándar	Ver texto	Si	-	Instantáneo	Refl. mitad	148
Reanimar a los muertos	Estándar	Toque	-	Uno o más cadáveres tocados	Instantáneo	Ninguna	148
Resistencia	Estándar	Toque	-	Criatura tocada	1 minuto	Vol. niega	148
Resistencia a la energía	Estándar	Toque	-	Criatura tocada	10 minutos/nivel	Fort. niega	148
Respiración acuática	Estándar	Toque	-	Criaturas vivas tocadas	Ver texto	Vol. niega	148
Restablecimiento	3 asaltos	Toque	-	Criatura tocada	Instantáneo	Vol. niega	148
Restablecimiento menor	3 asaltos	Toque	-	Criatura tocada	Instantáneo	Vol. niega	148
Revivir a los muertos	1 minuto	Toque	-	Criatura muerta tocada	Instantáneo	Ninguna	149
Romper encantamiento	1 minuto	Corto	-	Hasta una criatura/nivel (max 10 m)	Instantáneo	Según texto	149
Salto	Estándar	Toque	-	Criatura tocada	1 minuto/nivel (D)	Vol. niega	149
Silencio	Estándar	Largo	Si	-	1 minuto/nivel	Ver texto	149
Situación	Estándar	Toque	-	Criatura/3 niveles	1 hora/nivel	Vol. niega	150
Telaraña	Estándar	Intermedio	-	-	10 minutos/nivel	Ver texto	150
Telequinesia	Estándar	Largo	-	Según texto	Ver texto	Ver texto	150
Tormenta de hielo	Estándar	Largo	Si	-	1 asalto	Ninguna	150
Trabar portal	Estándar	Intermedio	-	Un portal, hasta 6 m ² /nivel	1 minuto/nivel	Ninguna	150
Trampa de energía	10 min.	Toque	-	Objetivo tocado	Ver texto	Ver texto	150
Trepar cual arácnido	Estándar	Toque	-	Criatura tocada	10 minutos/nivel	Vol. niega	151
Ver lo invisible	Estándar	Intermedio	Si	-	10 minutos/nivel (D)	Ninguna	151
Virtud	Estándar	Toque	-	Criatura tocada	1 minuto	Fort. niega	151
Visión en la oscuridad	Estándar	Toque	-	Criatura tocada	1 hora/nivel	Vol. niega	151
Visión verdadera	Estándar	Toque	-	Criatura tocada	1 minuto/nivel	Vol. niega	151
Zona de verdad	Estándar	Corto	Si	-	1 minuto/nivel	Vol. niega	152

Tabla II

MAGNITUD 0

Atontar	Detectar aura mágica	Luz	Virtud
Crear agua	Infligir heridas menores	Mano del mago	
Cuchichear mensaje	Invocar utensilio	Prestidigitación	
Curar heridas menores	Leer magia	Resistencia	

MAGNITUD 1

Arma mágica	Curar heridas leves	Invocar aliado natural 1	Proyectil mágico
Armadura de mago	Dormir	Invocar monstruo 1	Quitar el miedo
Bendecir	Escudo	Invocar montura	Rayo de fatiga
Caída de pluma	Escudo de la fe	Lanzar maldición	Salto
Cambio de aspecto	Impacto verdadero	Manos ardientes	Trabar portal
Causar miedo	Impulsar mecanismo	Orden imperiosa	
Compresión idiomática	Infligir heridas leves	Perdición	

MAGNITUD 2

Apertura	Curar heridas moderadas	Mejorar característica	Silencio
Augurio	Estallar	Partículas rutilantes	Telaraña
Auxilio divino	Infligir heridas moderadas	Protección contra las flechas/balas	Trepar cual arácnido
Boca mágica	Invisibilidad	Quitar parálisis	Ver lo invisible
Cerradura arcana	Lentificar veneno	Resistencia a la energía	Visión en la oscuridad
Contorno borroso	Levitar	Restablecimiento menor	Zona de verdad

MAGNITUD 3

Acelerar	Detener muertos vivientes	Inmovilizar persona	Quitar enfermedad
Afiladura	Disipar magia	Localizar objeto	Ralentizar
Bola de fuego	Esfera de invisibilidad	Luz abrasadora	Rayo relampagueante
Curar heridas graves	Glifo custodio	Plegaria	Respiración acuática
Desplazamiento	Infligir heridas graves	Proyectiles flamígeros	Situación

MAGNITUD 4

Alarido	Globo menor de invulnerabilidad	Neutralizar veneno	Restablecimiento
Arma mágica mayor	Infligir heridas críticas	Ojo arcano	Tormenta de hielo
Confusión	Libertad de movimiento	Piel pétreo	Trampa de energía
Curar heridas críticas	Miedo	Puerta dimensional	
Discernir mentiras	Muro de fuego	Quitar maldición	
Don de lenguas	Muro de hielo	Reanimar a los muertos	

MAGNITUD 5

Cólera flamígera	Muro de fuerza	Pasamiento	Telequinesia
Cono de frío	Muro de hierro	Perro fantasmal	Visión verdadera
Curar heridas leves a las masas	Muro de piedra	Plaga de insectos	
Infligir heridas leves a las masas	Nube aniquiladora	Revivir a los muertos	
Inmovilizar monstruo	Orden imperiosa mayor	Romper encantamiento	

Tabla III

Abjuración

Cerradura arcana
 Disipar magia
 Escudo
 Escudo de la fe
 Glifo custodio
 Globo menor de invulnerabilidad
 Libertad de movimiento
 Piel pétrea
 Protección contra las flechas/balas
 Quitar el miedo
 Quitar maldición
 Resistencia
 Resistencia a la energía
 Romper encantamiento
 Trabrar portal
 Trampa de energía

Adivinación

Augurio
 Compresión idiomática
 Discernir mentiras
 Don de lenguas
 Impacto verdadero
 Localizar objeto
 Ojo arcano
 Situación
 Ver lo invisible
 Visión verdadera

Convocación

Invocar aliado natural 1
 Invocar monstruo 1
 Invocar montura
 Invocar utensilio
 Plaga de insectos

Creación

Armadura de mago
 Crear agua
 Muro de hierro
 Muro de piedra

Creación (Cont.)

Nube aniquiladora
 Partículas rutilantes
 Perro fantasmal
 Plegaria
 Telaraña

Curación

Curar heridas críticas
 Curar heridas graves
 Curar heridas leves
 Curar heridas leves a las masas
 Curar heridas menores
 Curar heridas moderadas
 Lentificar veneno
 Neutralizar veneno
 Quitar enfermedad
 Quitar parálisis
 Restablecimiento
 Restablecimiento menor
 Revivir a los muertos

Encantamiento

Atontar
 Auxilio divino
 Bendecir
 Confusión
 Dormir
 Inmovilizar monstruo
 Inmovilizar persona
 Orden imperiosa
 Orden imperiosa mayor
 Perdición
 Zona de verdad

Evocación

Alarido
 Bola de fuego
 Cólera flamígera
 Cono de frío
 Estallar
 Luz

Evocación (Cont.)

Luz abrasadora
 Muro de fuego
 Muro de fuerza
 Muro de hielo
 Proyectil mágico
 Rayo relampagueante
 Tormenta de hielo

Ilusión

Boca mágica
 Cambio de aspecto
 Contorno borroso
 Desplazamiento
 Esfera de invisibilidad
 Invisibilidad
 Silencio

Nigromancia

Causar miedo
 Detener muertos vivientes
 Infligir heridas críticas
 Infligir heridas graves
 Infligir heridas leves
 Infligir heridas leves a las masas
 Infligir heridas menores
 Infligir heridas moderadas
 Lanzar maldición
 Miedo
 Rayo de fatiga
 Reanimar a los muertos

Teleportación

Puerta dimensional

Transmutación

Acelerar
 Afiladura
 Apertura
 Arma mágica
 Arma mágica mayor

Transmutación (Cont.)

Caída de pluma
 Cuchichear mensaje
 Impulsar mecanismo
 Levitar
 Manos ardientes
 Mano del mago
 Mejorar característica
 Pasamiento
 Proyectiles flamígeros
 Ralentizar
 Respiración acuática
 Salto
 Telequinesia
 Tregar cual arácnido
 Virtud
 Visión en la oscuridad

Universal

Detectar aura mágica
 Leer magia
 Prestidigitación

Tabla IV

RITUAL	PRUEBA DE HABILIDAD	TIEMPO DE LANZAMIENTO	ALCANCE	ÁREA	OBJETIVO	DURACIÓN	SALVACIÓN	R.C.
Bibliolalia	Saber (C. A. ²), CD 25, 6 éxitos	60 min. (mín)	Personal	-	El propio lanzador	Instantáneo	No	No
Caduceus	Saber (C. A. ²), CD 23, 4 éxitos y Medicina, CD 23, 2 éxitos	6 horas (mín)	Toque	-	Criatura viva	Instantáneo	Vol. niega (sin daño)	Si
Compulsión de cuarzo	Saber (C. A. ²), CD 25, 6 éxitos e Intimidar, CD 25, 2 éxitos	80 min. (mín)	Ilimitado	-	Criatura con una salvación de Vol. menor que la del lanzador	16 horas (ver texto)	Vol. reduce CD 18 ¹	Si
Controlar el clima	Saber (C. A. ²), CD 26, 6 éxitos	60 min. (mín)	3 Km	Si	-	24 horas (D)	No	No
Crear clon	Saber (C. A. ²), CD 24, 7 éxitos y Saber (Ciencias de la tierra y de la vida) CD 24, 1 éxito y ver texto	8 horas (mín)	Toque	-	-	Instantáneo	No	No
Crear golem	Saber (C. A. ²), CD 24, 7 éxitos	7 horas (mín)	Toque	-	Un cadáver	Instantáneo	No	No
Crear muerto viviente	Saber (C. A. ²), CD 23, 7 éxitos	7 horas (mín)	Toque	-	Un cadáver o esqueleto	Instantáneo	No	No
Dispersar magia mayor	Saber (C. A. ²), CD 23, 4 éxitos y Saber (Conocimiento de Conjutos) CD 23, 2 éxitos	60 min. (mín)	65 metros	Si	Un lanzador de conjuros, criatura u objeto	Instantáneo	No	No
Doble corporal	Saber (C. A. ²), CD 31, 6 éxitos y (ver texto) y Disfrazarse CD 31, 1 éxito	7 horas (mín)	Toque	-	-	12 días	No	No
Expulsión a sombra	Saber (C. A. ²), CD 25, 6 éxitos (ver texto)	1 hora (mín)	15 metros	-	Uno o más Ajenos que no estén a más de 9 m. unos de otros	Permanente	Fort. niega CD 17 ¹ y ver texto	Si
Polimorfizar	Saber (C. A. ²), CD 23, 5 éxitos y Saber (Ciencias de la tierra y de la vida) CD 23, 1 éxito	60 min. (mín)	Toque	-	Criatura voluntaria tocada	12 minutos	Fort. niega	Si
Polimorfización maligna	Saber (C. A. ²), CD 33, 6 éxitos y Saber (Ciencias de la tierra y de la vida) CD 33, 1 éxito	70 min. (mín)	Toque	-	Criatura indefensa tocada	Permanente	Fort. niega CD 17 ¹ y ver texto	Si
Posesión	Saber (C. A. ²), CD 26, 6 éxitos	60 min. (mín)	Toque	-	Criatura indefensa con menos puntos de personaje que el lanzador	12 horas	Vol. niega CD 16 ¹	Si
Runa de dolor	Saber (C. A. ²), CD 24, 6 éxitos	60 min. (mín)	Toque	Si	-	12 minutos (y ver texto)	Vol. niega CD 16 ¹	Si
Runa de locura	Saber (C. A. ²), CD 27, 7 éxitos (ver texto)	70 min. (mín)	Toque	Si	-	16 minutos (y ver texto)	Vol. niega CD 18 ¹	Si
Subyugar ajeno	Saber (C. A. ²), CD 25, 6 éxitos	6 horas (mín)	15 metros	-	Un ajeno (con un total de puntos de personaje según la descripción del ritual)	Instantáneo (ver texto)	Vol. niega CD 16 ¹	Si
Teleportar	Saber (C. A. ²), CD 23, 5 éxitos y Saber (Navegación), CD 23, 1 éxito	60 min. (mín)	Personal y Toque	-	Ver texto	Instantáneo	No	No
Velo místico	Saber (C. A. ²), CD 26, 7 éxitos (ver texto)	70 min. (mín)	15 metros	Si	-	12 horas	Ver texto	No

Los rituales se encuentran en la pag. 159

¹ A la CD se le tiene que sumar el modificador de Carisma del lanzador. Ejemplo: CD 18¹ sería CD 18 + mod. Car. del lanzador.

² Saber (Ciencia Arcana)

Tabla V

PODER	PÁG.	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN
Clarividencia	121	Estándar	Percepción	Concentración
Control animal	121	Estándar	Percepción	Concentración
Control emocional	121	Estándar	Percepción	Concentración
Control mental	121	Estándar	Percepción	Concentración
Escudo mental	121	Gratuita	Percepción	Continuo
Impacto mental	122	Estándar	Percepción	Instantáneo
Mente extendida	122	Gratuita	Personal	Continuo
Telepatía	122	Estándar	Percepción/Extendido	Concentración
Telequinesis	122	Estándar	Percepción	Concentración