

# Magia Básica

Crítico mágico 99+

Realizar un hechizo de un Tier superior aumenta la dificultad del mismo:  
Dif. base hechizo + (Sab Necesaria – Sab actual)

## Concentración

El mago se concentra durante una ronda completa para recuperar 1d10 puntos de mana. Si recibe daño se interrumpe

## Condensar magia

Potencia el próximo hechizo. Cada turno hace una tirada. Si falla alguna tirada con una diferencia menor que Bsab lo lanza con el nivel anterior. Si es mayor se considera pifia mágica.

	Efecto	Coste	Dif
Turno 1	+50%	×2	Base
Turno 2	×2	×3	Base + 20
Turno 3	×4	×5	Base + 40

## Contrahechizo

Sabiduría mínima: Hechizo a contrarrestar +10.  
Evita o deshace el hechizo de otro mago.  
Coste igual al del hechizo a contrarrestar.  
Dificultad igual a la tirada del mago.

## Silenciar

Silencia a otro mago, evitando que lance hechizos durante 1d10 turnos.  
Dificultad: 120 + (SabEnem – SabPropia).  
Si el objetivo supera tirada de Sab contra el éxito, solo queda silenciado 1d4 turnos.

## Tier 1.

### Luz mágica

**Activación:**Instantánea **Coste:**0

**Efecto:**Ilumina una zona de 15m de radio alrededor del mago. Dura hasta que el mago decida apagarla o sea incapaz de hacer magia.

### Arma mágica

**Activación:**Instantánea **Dificultad:**60 **Coste:**1

**Efecto:**Invoca un arma del elemento propio del mago con las estadísticas propias del arma común, pero el daño se tira por Bsab y es mágico. Dura hasta que el mago la suelte.

### Flash

**Activación:**Instantánea **Dificultad:**60 **Coste:**1

**Efecto:** Ciega a los enemigos en un cono de 45° y 20m desde la posición del mago durante 1d4 turnos. Si superan una tirada de Sabiduría contra la tirada del mago sólo quedan deslumbrados un turno. Si llevan capuchas grandes u otras prendas que cubran la cara tiran con ventaja.

### Escudo mágico básico

**Activación:**Instantánea **Dificultad:**60 **Coste:**1

**Efecto:**Escudo de 2m de radio desde el mago. Absorbe la ½ de daño mágico y ⅓ de daño físico hasta un máximo de 500 puntos. Dura 3 turnos. Hace 2d20 puntos de daño mágico al atravesarlo.

### Proyectil mágico

**Activación:**Instantánea **Coste:**1

**Efecto:**Proyectil de maná. El mago lo lanza con 1d100 + Bdes contra AC del objetivo. Inflige 1d100 + Bsab

### Levitar

**Activación:**Instantánea **Dificultad:**60 **Coste:**1

**Efecto:**El mago levita a un máximo de 50cm de altura. Velocidad máxima equivalente a caminar. Dura hasta que el mago decida parar o sea incapaz de hacer magia.

### Flash

**Activación:**Instantánea **Dificultad:**60 **Coste:**1

**Efecto:** Mueve en el aire pequeños objetos de hasta 10kg de masa total y un máximo de 4 objetos.