

Magia de Voz y Forma: Reglas y Referencias

1 Magia de Voz y Forma

La Magia de Voz y Forma es una disciplina arcana accesible a cualquier personaje que la estudie, basada en la inscripción de runas (Formas, que representan sustantivos o adjetivos) y su activación mediante comandos verbales (Voz, que son verbos). Los efectos están estrictamente limitados a lo físicamente o químicamente posible, requiriendo catalizadores ambientales adecuados (por ejemplo, material inflamable para efectos de fuego). A continuación, se presentan tablas de 50 Verbos (Voz) y 50 Sustantivos/Adjetivos (Formas) de uso común, seguidas de ejemplos que ilustran combinaciones prácticas. Los practicantes deben dominar la competencia en Magia de Voz y Forma, inscribir las runas con precisión y asegurar que los catalizadores necesarios estén presentes para lograr los efectos deseados.

1.1 Tabla de Voz (Verbos)

Voz	Descripción	Catalizador Requerido
Ignite	Inicia una reacción de combustión.	Material inflamable (madera, aceite).
Extinguish	Suprime una reacción de combustión o flujo.	Fuente de fuego o líquido.
Move	Desplaza un objeto o sustancia.	Objeto móvil (no anclado).
Transform	Cambia la forma o estado de un material.	Material maleable (arcilla, metal blando).
Bind	Une o fija objetos o sustancias.	Material adhesivo o flexible (cuerda, arcilla).
Break	Fractura o divide un objeto sólido.	Material frágil (vidrio, madera).
Heat	Aumenta la temperatura de un objeto o área.	Fuente de calor cercana.
Cool	Reduce la temperatura de un objeto o área.	Fuente de frío o líquido.
Push	Aplica fuerza para desplazar un objeto.	Objeto móvil (no anclado).
Pull	Atrae un objeto hacia el lanzador.	Objeto móvil (no anclado).
Harden	Aumenta la resistencia o densidad de un material.	Material deformable (arcilla, cuero).
Soften	Reduce la resistencia o densidad de un material.	Material rígido (madera, metal).
Illuminate	Genera luz a partir de una fuente.	Material reflectante o luminoso.
Dim	Reduce la intensidad de luz o sonido.	Fuente de luz o sonido presente.

Amplify	Aumenta la intensidad de luz, sonido o energía.	Fuente de luz, sonido o energía.
Shape	Moldea un material en una forma específica.	Material maleable (arcilla, cera).
Sharpen	Afila un borde o punta.	Material cortante (metal, piedra).
Dull	Desafile un borde o punta.	Material cortante (metal, piedra).
Accelerate	Aumenta la velocidad de un objeto o reacción.	Objeto móvil o proceso activo.
Slow	Reduce la velocidad de un objeto o reacción.	Objeto móvil o proceso activo.
Lift	Eleva un objeto contra la gravedad.	Objeto ligero (hasta 50 kg).
Lower	Reduce la altura de un objeto.	Objeto móvil (no anclado).
Spin	Induce rotación en un objeto.	Objeto giratorio (rueda, esfera).
Stop	Detiene el movimiento de un objeto.	Objeto en movimiento.
Attract	Crea una fuerza de atracción entre objetos.	Objetos con afinidad magnética o adhesiva.
Repel	Crea una fuerza de repulsión entre objetos.	Objetos con afinidad magnética o elástica.
Conduct	Facilita el flujo de energía (calor, electricidad).	Material conductor (metal, agua).
Insulate	Bloquea el flujo de energía (calor, electricidad).	Material aislante (madera, tela).
Dissolve	Descompone un material en componentes más pequeños.	Material soluble (sal, azúcar).
Solidify	Convierte un líquido o gas en sólido.	Material líquido o gaseoso.
Evaporate	Convierte un líquido en gas.	Líquido presente (agua, aceite).
Condense	Convierte un gas en líquido.	Gas o vapor presente (niebla, humedad).
Expand	Aumenta el volumen de un material.	Material deformable (tela, cuero).
Contract	Reduce el volumen de un material.	Material deformable (tela, cuero).
Reflect	Redirige luz, sonido o energía.	Superficie reflectante (espejo, metal pulido).
Absorb	Captura luz, sonido o energía.	Material absorbente (tela, esponja).
Emit	Libera luz, sonido o energía.	Material emisor (carbón, fósforo).
Channel	Dirige energía o materia a un punto específico.	Conducto físico (tubo, surco).

Divide	Separa un material en partes iguales.	Material divisible (tela, madera).
Merge	Combina dos materiales en uno.	Materiales compatibles (arcilla, cera).
Vibrate	Induce vibraciones en un objeto.	Material resonante (metal, cristal).
Silence	Suprime el sonido en un área.	Fuente de sonido presente.
Strengthen	Aumenta la durabilidad de un objeto.	Material reforzable (madera, tela).
Weaken	Reduce la durabilidad de un objeto.	Material debilitable (madera, tela).
Purify	Elimina impurezas de un material.	Material contaminado (agua, comida).
Contaminate	Introduce impurezas en un material.	Material puro (agua, comida).
Compress	Reduce el volumen de un material bajo presión.	Material comprimible (tela, esponja).
Decompress	Libera presión de un material comprimido.	Material comprimido (tela, esponja).
Transfer	Mueve una propiedad (calor, luz) entre objetos.	Objetos compatibles (metal, agua).
Stabilize	Mantiene un estado físico o químico.	Proceso activo (fuego, reacción química).

1.2 Tabla de Formas (Sustantivos/Adjativos)

Forma	Descripción	Catalizador Requerido
Fire	Representa energía térmica o combustión.	Material inflamable (madera, aceite).
Water	Representa líquidos o flujos acuosos.	Líquido presente (agua, savia).
Air	Representa gases o corrientes de viento.	Aire o viento presente.
Earth	Representa materiales sólidos terrestres.	Suelo, piedra o arcilla presente.
Stone	Representa rocas o minerales sólidos.	Piedra o mineral presente.
Metal	Representa materiales metálicos.	Metal presente (hierro, cobre).
Wood	Representa materiales vegetales sólidos.	Madera o corteza presente.
Light	Representa energía lumínica.	Fuente de luz o material reflectante.
Shadow	Representa ausencia de luz o oscuridad.	Área de sombra o penumbra.

Sound	Representa vibraciones audibles.	Fuente de sonido o resonancia.
Heat	Representa energía térmica sin combustión.	Fuente de calor (fuego, sol).
Cold	Representa baja temperatura o enfriamiento.	Fuente de frío (hielo, agua fría).
Spark	Representa descargas eléctricas menores.	Material conductor (metal).
Smoke	Representa gases o vapores de combustión.	Fuego o material quemado.
Mist	Representa vapor de agua o niebla.	Humedad o agua presente.
Sand	Representa partículas terrestres finas.	Arena o polvo presente.
Clay	Representa materiales maleables terrosos.	Arcilla o barro presente.
Ice	Representa agua congelada.	Agua o hielo presente.
Glass	Representa materiales vítreos frágiles.	Vidrio o cuarzo presente.
Iron	Representa hierro o metales ferrosos.	Hierro o acero presente.
Copper	Representa cobre o metales conductores.	Cobre o metal conductor.
Leather	Representa cuero o pieles curtidas.	Cuero o piel presente.
Cloth	Representa telas o fibras textiles.	Tela o fibras presentes.
Rope	Representa cuerdas o fibras entrelazadas.	Cuerda o material fibroso.
Crystal	Representa estructuras cristalinas.	Cristal o mineral translúcido.
Dust	Representa partículas finas en suspensión.	Polvo o arena presente.
Ember	Representa brasas o fuego latente.	Carbón o brasas presentes.
Steam	Representa vapor de agua caliente.	Agua caliente o vapor presente.
Frost	Representa escarcha o frío superficial.	Superficie fría o hielo presente.
Echo	Representa repeticiones de sonido.	Superficie resonante (cueva, metal).
Mud	Representa una mezcla de tierra y agua.	Barro o suelo húmedo presente.
Vine	Representa enredaderas o plantas flexibles.	Planta o enredadera presente.
Leaf	Representa hojas vegetales.	Hojas o vegetación presente.
Thorn	Representa espinas o púas vegetales.	Planta con espinas presente.
Bark	Representa corteza de árbol.	Árbol o corteza presente.

Sandstone	Representa roca sedimentaria porosa.	Piedra arenisca presente.
Granite	Representa roca ígnea dura.	Granito o roca dura presente.
Salt	Representa compuestos salinos.	Sal o mineral soluble presente.
Oil	Representa líquidos aceitosos inflamables.	Aceite o sustancia grasa presente.
Wax	Representa materiales cerosos maleables.	Cera o material similar presente.
Bone	Representa material óseo.	Hueso o material orgánico presente.
Feather	Representa plumas ligeras.	Pluma o material ligero presente.
Fur	Representa pelaje animal.	Pelaje o piel animal presente.
Blood	Representa fluidos orgánicos vitales.	Sangre o fluido orgánico presente.
Ash	Representa residuos de combustión.	Ceniza o material quemado presente.
Charcoal	Representa carbón vegetal combustible.	Carbón o madera quemada presente.
Resin	Representa resinas vegetales pegajosas.	Resina o savia presente.
Fiber	Representa fibras vegetales o animales.	Fibra natural (algodón, lana).
Quartz	Representa cuarzo o cristales transparentes.	Cuarzo o cristal presente.
Rust	Representa óxido o corrosión metálica.	Metal oxidable (hierro).

1.3 Ejemplos de Uso

1. Ignite + Fire

Efecto: Enciende una flecha inscrita con la Forma 'Fire' para que arda, infligiendo 1d6 de daño adicional al impactar.

Catalizador: La flecha debe tener un material inflamable (e.g., punta envuelta en tela empapada en aceite).

Mecánica: Requiere una tirada de ataque normal (1d20 + modificadores contra CA); el fuego se extingue tras 1 turno si no se mantiene con combustible.

2. Transfer + Heat + Metal

Efecto: Transfiere calor desde una fuente (e.g., fogata) a un objeto metálico inscrito con 'Metal', calentándolo para infligir 1d4 de daño al tocarlo.

Catalizador: Fuente de calor (fogata) y un objeto metálico conductor (espada, armadura).

Mecánica: El objeto permanece caliente durante 1 turno; el daño se aplica al contacto directo (salvación de Destreza para evitarlo).

3. Move + Stone

Efecto: Desplaza una piedra pequeña (hasta 10 kg) inscrita con 'Stone' hasta 20 pies en línea recta.

Catalizador: Una piedra suelta, no anclada al suelo.

Mecánica: No inflige daño directamente; puede combinarse con 'Push' para atacar (1d6 de daño contundente, tirada de ataque normal).

4. Shape + Clay + Rope

Efecto: Moldea arcilla inscrita con 'Clay' en una cuerda funcional inscrita con 'Rope', útil para escalar o atar.

Catalizador: Arcilla húmeda y espacio para moldearla.

Mecánica: La cuerda soporta hasta 100 kg y dura 1 hora antes de endurecerse; útil para tiradas de escalada (+2 a Destreza).

5. Illuminate + Crystal

Efecto: Hace que un cristal inscrito con 'Crystal' emita luz equivalente a una antorcha durante 1 turno.

Catalizador: Cristal translúcido (e.g., cuarzo) y luz ambiental para amplificar.

Mecánica: Ilumina un área de 10 pies de radio; no disipa oscuridad mágica.

6. Bind + Vine + Wood

Efecto: Une dos piezas de madera con enredaderas inscritas con 'Vine', creando una unión resistente.

Catalizador: Enredaderas naturales y madera presente.

Mecánica: La unión soporta hasta 200 kg; dura 1 día o hasta que las enredaderas se secan; +4 a tiradas para asegurar objetos.

7. Sharpen + Metal

Efecto: Afila un arma metálica inscrita con 'Metal', otorgando +1 al daño durante 1 turno.

Catalizador: Arma de metal (e.g., espada, daga).

Mecánica: No afecta armas mágicas; requiere una superficie adecuada para afilar (tirada de ataque normal).

8. Dissolve + Salt + Water

Efecto: Disuelve sal inscrita con 'Salt' en agua inscrita con 'Water', creando una solución salina.

Catalizador: Sal y un recipiente con agua.

Mecánica: Útil para purificar o aplicaciones químicas; no inflige daño directo; puede usarse en trampas (1 turno para preparar).

9. Reflect + Light + Glass

Efecto: Redirige luz a través de un vidrio inscrito con 'Glass', cegando temporalmente a una criatura.

Catalizador: Vidrio reflectante y fuente de luz (e.g., sol, antorcha).

Mecánica: El objetivo debe hacer una salvación contra hechizos o quedar cegado por 1 ronda; rango de 30 pies.