

TABLA DE RESOLUCION 3: MAGIA

CANTIDAD DE EXITOS

Alcance (distancia al centro)			Duración del hechizo			Objetivos		Espacio / Volumen (Radio de efectos)		
<i>Narrativo</i>	<i>Tactico</i>	+CE	<i>Narrativo</i>	<i>Tactico</i>	+CE	<i>Narrativo y Tactico</i>	+CE	<i>Narrativo</i>	<i>Tactico</i>	+CE
Toque	Casilla adyacente	0.5	Instantaneo	1 Asalto o Instantáneo	0.5	Unico	0.5	Persona	Unica casilla	0.5
Voz (10m)	6 Casillas entre medio	1.5	Fugaz (30 segundos)	2 Asaltos	1.5	Pocos (2-5)	1	Habitación (o Radio 5m)	+1 Radio	1
Grito (100m)	9 Casillas entre medio	2	Minutos (30 min)	3 Asaltos	2	Bastantes (6-11)	1.5	Edificio (o Radio 20m)	+2 Radio	2
Vista (1000m)	3 casillas por hexagono	3	Horas (2 horas)	5 Asaltos	3	Muchos (12-24)	2	Cuadra (o Radio 50m)	+3 Radio	3
Imagen Mental	<i>no es posible</i>	5	Un dia (24 horas)	Todo el combate	4	Maximo (10x hexagono)	3	Masivo (50m x hex)	+4 Radio	4

VALOR DE EXITO (BASE 5)

COMPLEJIDAD		Instancia de daño (total o por asalto según director)	Invocación	Reanimación	Toxinas y venenos	Arma magica invocada	Gritos y bendiciones: beneficios a Stats (no stackea)	Totems		
<i>Nivel de control / complejidad</i>	VE							Daño por Asalto	Heal por Asalto	
Sencilla / Rutina	VE 4	12	T1	T1	T1	QD				
Normal / Media	VE 5	16	T2	T2	T2	QC	+2 a golpe ó GA ó Mistica	8	4	
Avanzada	VE 6	21	T3	T3	T3	QB	+1 a habilidad o derivada	12	6	
Alta	VE 7	27	T4	T4	T4	QA	+2 a habilidad o derivada	16	8	
Absurdo	VE 8		T5		T5					