

Magia espiritual

Nombre	Libro	Pag.	Activo / Pasivo		Duración	Alcance	Puntos
01.Cola	RQA	056					
02.Comunicación Mental	RQA	057					
03.Confusión	RQB	109					
04.Contramagia	RQB	109					
05.Controlar	RQB	109					
06.Coordinación	RQA	057					
07.Cuchilla Afilada	RQB	110					
08.Cuchilla Ígnea	RQB	110					
09.Curación	RQB	110					
10.Dardo Veloz	RQB	110					
11.Desmoralización	RQB	110					
12.Detectar Enemigos	RQA	057					
13.Detectar Magia	RQA	057					
14.Detectar (Sustancia)	RQB	110					
15.Detectar Tormenta	LON	035					
16.Disipar Magia	RQB	110					
17.Disrupción	RQB	110					
18.Enlentecer	RQA	057					
19.Extinguir	RQA	057					
20.Fanatismo	RQB	111					
21.Flecha Ígnea	RQA	057					
22.Fuerza	RQB	111					
23.Garrotazo	RQB	111					
24.Glamour	RQA	057					
25.Inflamar	RQA	058					
26.Invocar	RQB	111					
27.Luz	RQB	111					
28.Mano de Hierro	RQB	111					
29.Mellar Armas	RQA	058					
30.Movilidad	RQA	058					
31.Pantalla Espiritual	RQA	058					
32.Pared de Luz	RQA	058					
33.Pared Oscura	RQA	058					
34.Protección	RQB	111					
35.Proyectil Múltiple	RQA	058					
36.Reparación	RQB	111					
37.Resistencia	RQA	058					
38.Rielar	RQA	058					
39.Silencio	RQA	058					
40.Sueño	DDG	049					
41.Vigor	RQA	059					
42.Vista Lejana	RQA	059					
43.Vista Magfca	RQA	059					

Nuevos conjuros de magia espiritual

Flecha Mortal

- Variable, Toque, Pasivo, Temporal:

Es conjuro incrementa el daño realizado por una flecha haciendo 1d6 PD por punto del conjuro en forma de veneno, resolviéndose de forma normal.

Inutilizar

- 3 puntos, A distancia, Activo, Instantáneo:

Se enfrentan los PM, y si el objetivo pierde, entonces una parte de su cuerpo al azar es inutilizada.

Golpear

- Variable, Instantáneo, A distancia, Pasivo:

Si el lanzador supera los PM del objetivo, entonces una fuerza invisible lo golpea, causan un total de 6 PD por punto del conjuro, pero no es un daño real, sino que sirve para ver si el objetivo cae aturdido.

Romper

- Variable, A distancia, Pasivo, Instantáneo:

Este conjuro afecta a los objetos materiales. Si 3 * puntos del conjuro, supera los PA entonces éstos se reducen a cero.

Hablar con los muertos

- Variable, A distancia, Temporal, Pasivo:

Este conjuro permite al lanzador hablar con muertos como si estuvieran vivos, incluso pueden mentir. El muerto no tiene por qué responder a preguntas, y deben de hablar el mismo idioma. La criatura debe de llevar muerta un número de días igual a los puntos del conjuro. El tiempo para hablar es de la duración del conjuro.

Runas Explosivas

- Variable, Toque, Pasivo, Especial:

Esta es una runa protectora que se colocan en los libros, puertas.... La runa se activa cuando se produce actividad en el lugar donde está instalada. La acción depende de donde se colocó la runa y el daño es el mismo que el de una bola de fuego afectando a una sola criatura, la duración de la runa es hasta que se activa. Se inscribe con el dedo del lanzador, y si es escrita en el aire, afecta a la primera criatura que se mueva a 1 m de ella.

Solo se puede detectar con Vista Mágica

Cortina de hierro

- Variable, A distancia, Pasivo, Temporal:

El conjuro crea un muro de hierro con PA igual al doble de los puntos del conjuro. Si los PA son superados, entonces se reduce en 1 pto, no puede ser disipado, mide 5 m2 y tiene 1 cm de grueso por cada 10 PA.

Misil Mágico

- Variable, A distancia, Pasivo, Instantáneo:

El conjuro provoca unos pequeños relámpagos que provocan un PD de 1d4+1, sin que proteja la armadura tras vencer una tirada de resistencia de PM por cada dos pto de conjuro, puede disparar un misil extra.

Imagen en un espejo

- Variable, Toque, Pasivo, Temporal:

Por cada punto de conjuro, aparece una imagen del lanzador que hace exactamente lo mismo que él, no se puede saber cual es el verdadero exceptuando por procedimientos mágicos, si una imagen es golpeada, muere de forma que parece que es la imagen verdadera y después desaparece.

Escudo Fantasma

- Variable, A distancia, Temporal, Pasivo:

El conjuro evoca una sombra que se cierra en torno al objetivo, que se mueve con él, éste escudo se interpone entre el ataque y el objetivo, de forma que absorbe 5 PD de daño por cada punto de conjuro si consigue una tirada exitosa por debajo de $15 \cdot \text{pto}\%$, al absorber un número de puntos igual a su protección, se desvanece.

Resistir Veneno

- Variable, Toque, Temporal, Pasivo:

Este conjuro proporciona 2 ptos de CON extra por cada punto a efectos de venenos que afecten al objetivo de cualquier forma.

Piel de piedra

- Variable, A distancia, Temporal, Pasivo:

El conjuro proporciona 4 PA por pto del conjuro durante 1 asalto por punto, es el único momento en el que se activa, tras pasar ese tiempo, se acaba el conjuro.

Tentáculos

- Variable, A distancia, Temporal, Pasivo:

El conjuro crea 1d6 tentáculos que salen del suelo hasta un máximo de 50m, atacando a la criatura más cercana ($PA=4$, $PV=2 \cdot \text{pto}$, $A\%=10\%$ por pto $PD=1d6+1/2$ por pto).

Hechicería

Nombre	Libro	Pag	Dificultad	Alcance	Tipo	Duración
01.Agotar	RQA	074	Media			
02.Agotar el Alma	DDG	051	Media			
03.Asfixia	RQA	074	Difícil			
04.Aumentar Daño	RQB	125	Media			
05.Brillo	RQA	074	Fácil			
06.Cambiar Forma	RQB	125	Difícil			
07.Circulo Base	RQA	075	Media			
08.Circulo de Protección	RQA	075	Media			
09.Controlar el Clima	LON	037	Difícil			
10.Crear Basilisco	RQA	075	Difícil			
11.Crear Familiar	RQA	075	Difícil			
12.Crear Mandala	LON	037	Difícil			
13.Crear Vampiro	RQA	076	Muy Difícil			
14.Decrepitud	DDG	051	Media			
15.Desaparición	LON	061	Media			
16.Devolver Conjuros	RQA	077	Difícil			
17.Disfraz	LON	038	Media			
18.Disminuir Característica	RQA	077	Media			
19.Dominar	RQB	125	Varia			
- Espíritus de 2 Características o -			Media			
- Espíritus de 4 Características o -			Difícil			
- Espíritus de 6 Características o -			Muy Difícil			
- Animales Hervorosos			Media			
- Animales Carnívoros			Difícil			
- Elementales			Difícil			
- Humanoides			Muy Difícil			
20.Estupefacción	RQB	126	Media			
21.Formar Colocar	RQB	126	Varia			
- Materiales Vegetales			Media			
- Materiales Minerales			Difícil			
- Materiales Mágicos			Muy Difícil			
22.Hipnotismo	LON	061	Difícil			
23.Incrementar Característica	RQA	077	Difícil			
24.Inmortalidad	RQA	077	Muy Difícil			
25.Invocar	RQB	126	Varia			
- Espíritus de 2 Características o -			Media			
- Espíritus de 4 Características o -			Difícil			
- Espíritus de 6 Características o -			Muy Difícil			
- Animales Hervorosos			Media			
- Animales Carnívoros			Difícil			
- Elementales			Difícil			
- Humanoides			Muy Difícil			
26.Neutralizar Daño	DDG	052	Media			
27.Neutralizar Magia	RQB	126	Difícil			
28.Obstaculizar	RQA	077	Media			
29.Ocultar Vida	LON	038	Muy Difícil			

30.Ojos de la Noche	LON	062	Media			
31.Oráculo	LON	038	Muy Dificil			
32.Paralizar	RQB	126	Media			
33.Pegamento	RQA	077	Media			
34.Piel Vital	RQA	077	Dificil			
35.Presentir (Substancia)	RQB	127	Varia			
- Materiales Vegetales			Media			
- Materiales Minerales			Dificil			
- Materiales Mágicos			Muy Dificil			
36.Prisa	RQA	078	Media			
37.Proyección	RQB	127	Dificil			
38.Regeneración	RQA	078	Muy Dificil			
39.Resistencia a conjuros	RQB	127	Media			
40.Resistencia al Daño	RQB	127	Media			
41.Resistencia a Espiritus	RQA	078	Media			
42.Sensación Inexistente	RQA	078	Muy Dificil			
43.Succionar	RQB	127	Dificil			
44.Telepatía	RQA	079	Dificil			
45.Tele transporte	RQA	079	Dificil			
46.Tratamiento de Heridas	RQB	128	Media			
47.Veneno	RQB	129	Dificil			
48.Vinculo con el Aprendiz	RQA	079	Fácil			
49.Visión Mística	RQB	129	Media			
50.Volar	RQA	079	Media			

Dificultades

El sistema de experiencia del RuneQuest “3.5” divide la habilidades en diferentes dificultades. El dado que se utiliza para subir estas habilidades una vez que se tiene un “check” en esta viene determinado por esta dificultad:

Fácil: 2d6
Media: 1d6
Dificil: 1d3
Muy Dificil: 1

Nuevos conjuros de Hechicería

Absorber daño

- Toque, Temporal, Pasivo:

El daño se direcciona a los PM, de forma que la intensidad representa los PD, tiene duración normal, cuando se queda si PM, vuelven a afectar los PD a los PG.

Absorber magia

- Toque, Temporal, Pasivo:

El conjuro se parece a "Devolver conjuro", pero si los PM del conjuro son inferiores a la intensidad de este conjuro, gastados son absorbidos por el objetivo y los aumentan, y si nó, funciona de forma normal.

Ácido

- A distancia, Temporal, Pasivo:

Por cada pto de intensidad hace 1d2 PD, el ácido permanece en la piel o ropas hasta que se limpia con agua o se quita la ropa. cada pto representa una localización y se hace una tirada en la tabla de proyectiles. El daño por ácido va reduciendo los PA de las protecciones hasta alcanzar la piel.

Añadir (sentido)

- Toque, Temporal, Pasivo:

Este conjuro no potencia sentidos ya existentes, sino que otorga nuevos y cada pto de intensidad representa 5% en la tirada de habilidad del nuevo sentido, ejemplos:

- Sentido oscuro: como el de los enanos, trolls...

- Ojos: el objetivo, ve en 360° a la redonda

- Calor: no es infravisión, nota el calor solamente (p.e.: para ver si alguien está vivo, o si es un vampiro).

- Movimiento: se nota el movimiento cercano y su origen.

- Visión oscura: ve tan bien como en la completa oscuridad.

Sentir (alineamiento)

- Toque, Temporal, Pasivo:

Con este conjuro se puede notar la presencia del caos, maldad, bondad, ley..., cada punto de intensidad representa 5% de una tirada de habilidad.

Sentir (emociones)

- Toque, Temporal, Pasivo:

Permite la detección de odio, amor, cariño, rencor..., cada punto de intensidad representa 5% de una tirada de habilidad.

Sonar

- Toque, Temporal, Pasivo:

El conjuro funciona básicamente igual que el sentido oscuro, salvo que éste funciona bajo el agua, y emite un sonido agudo, casi imperceptible.

Amplificar (sentido)

- Toque, Temporal, Pasivo:

Aumenta las posibilidades en las habilidades que usen dicho sentido, cada punto de intensidad representa 5% extra de la tirada de habilidad de ese sentido.

Teleportar

- Toque, Temporal, Pasivo:

Teleporta un objeto a un círculo de teleportación, se usa igual que en el conjuro del libro.

Autonomía

- A distancia, Temporal, Pasivo:

Lanzado sobre o con un conjuro, permite que éste continúe sin concentración usando una matriz de PM, hace que el usuario no gaste ningún PM extra, debido a que el mismo conjuro va cogiendo los PM de la matriz para continuar, cuando se acaban los PM, se disipa.

Despertar

- A distancia, Temporal, Activo:

Despierta automáticamente al objetivo, sin que tenga los efectos de aturdimientos normales, y pudiendo actuar normalmente en el asalto siguiente.

Dar salud

- Toque, Temporal, Pasivo:

Con este conjuro, el lanzador da al objetivo sus propios PGs, de forma que por cada pto de intensidad se transmite 1 PG.

Parpadeo

- Toque, Temporal, Pasivo:

Es una corta teleportación, que no necesita círculo de teleportación, provocando un desplazamiento de un máximo de 100 m, pero sigue usando la misma regla de intensidad que la teleportación normal.

Bloquear daño

- Toque, Temporal, Pasivo:

Bloquea todo el daño producido hasta cubrir los PM utilizados al ser lanzado el conjuro, de forma que el conjuro se acaba cuando los PM se acaban, por lo que no necesita duración, solamente intensidad, cada pto de intensidad equivale a 1 PD. Se activa cuando se recibe algún tipo de daño

Bloquear magia

- Toque, Temporal, Pasivo:

El conjuro bloquea la magia que no causa daño físico, si la intensidad del conjuro atacante no supera a la defensiva, entonces se produce un bloqueo completo, y se restan los PM utilizados en el bloqueo.

Calma

- Toque, Temporal, Pasivo:

Calma al objetivo, reduciendo sus emociones tanto buenas como malas, se enfrenta la intensidad con los PM.

Camaleón

- Toque, Temporal, Pasivo:

El conjuro no puede ser cancelado, y provoca que el lanzador tome el color del lugar en el que se encuentre, la intensidad depende del TAM.

Clon (encantamiento)

- Ritual, Permanente, Pasivo:

Usando materia orgánica, se reproduce un organismo idéntico al original, con las habilidades básicas, pero de iguales características, exceptuando las proporcionadas por magia, el ritual dura aproximadamente una semana, en la cual se va formando el cuerpo del clon.

Consumir

- Toque, Permanente, Activo:

Si el conjuro vence los PM del objetivo, entonces, por una tirada de proyectiles se determina que parte del objetivo se pudre en escasos segundos, y para recuperar esa localización solamente se puede hacer mediante Regeneración, si la parte afectada es la cabeza, entonces muere instantáneamente.

Consumir mente

- Toque, Permanente, Activo:

Este conjuro provoca la pérdida permanente de una parte de la memoria. Cada punto de intensidad aumenta un 2% en la tabla siguiente:

Acerca de su familia	01-25
" de sus amigos	26-40
" de sus enemigos	41-65
" de la misión	66-95
" de toda su vida	96-00

Consumir texto

- Toque, Instantáneo, Activo:

El conjuro absorbe el texto escrito y se almacena en la mente del lanzador, provocando la destrucción del texto completo, si el lanzador no conoce el lenguaje, tiene el texto memorizado pero no es capaz de entenderlo. Por cada pto de intensidad es capaz de consumir una página completa.

Controlar sueños

- Toque, Temporal, Pasivo:

El lanzador controla completamente los sueños del objetivo, y si este muere, entonces hay que conseguir una tirada exitosa de CONx5, so pena de morir.

Corrupción

- Toque, Temporal, Pasivo:

Si el lanzador vence al objetivo en un enfrentamiento de PM, entonces provoca que el objetivo se vuelva malvado durante toda la duración del conjuro.

Absorción cognoscitiva

- Toque, Temporal, Pasivo:

Es un conjuro extremadamente malvado, con una cabeza de un humanoide recién cortada, se provoca que el lanzador adquiera los conocimientos mágicos (habilidades y conjuros) que poseía en vida, para conseguirlo, ha de realizar un combate espiritual con el espíritu al que va a absorber.

Destruir (característica)

- Toque, Temporal, Permanente:

Provoca la reducción permanente de una característica si vence la intensidad a los PM, cada pto de intensidad provoca la pérdida de 1 pto de esa característica, en una tirada de un dado, solo se podrá recuperar con el conjuro divino Restaurar la Salud.

Destruir (habilidad)

- Toque, Temporal, Permanente:

Provoca la reducción permanente de una habilidad si vence la intensidad a los PM, cada pto de intensidad provoca la pérdida de 1d3 percentiles, que no se podrán recuperar.

Destruir (sentido)

- Toque, Temporal, Permanente:

Funciona igual que destruir (habilidad), salvo que ésta afecta a los habilidades relacionadas con ese sentido.

Reducir (habilidad)

- Toque, Temporal, Temporal:

Provoca la reducción temporal de una habilidad si vence la intensidad a los PM, cada pto de intensidad provoca la pérdida de 1d3 percentiles.

Reducir (sentido)

- Toque, Temporal, Permanente:

Funciona igual que reducir (habilidad), salvo que ésta afecta a los habilidades relacionadas con ese sentido.

Olvidar

- Toque, Temporal, Pasivo:

Este conjuro provoca la perdida temporal de una parte de la memoria. Cada punto de intensidad aumenta un 2% en la tabla de Destruir memoria.

Puerta

- Toque, Temporal, Pasivo:

Crea una puerta teleportadora de un solo sentido siendo el gasto de $PM = \log(\text{dist})$, estando la distancia (alcance) en metros, para entrar hay que tener un $TAM = \text{Intensidad}$. La puerta se vé como una sombra circular de color oscuro.

Duplicar

- Toque, Temporal, Pasivo:

Este conjuro crea un duplicado de un objeto pero sin sus cualidades mágicas, cada pto de intensidad equivale a un TAM del objeto.

Sacrificar (característica)

- Toque, Instantáneo, Activo:

Permite el sacrificio de característica para la obtención de PM de forma instantánea, de forma que cada característica proporciona una cantidad de PM diferente:

FUE: 2
CON: 3
TAM: 2
INT: 5
DES: 2
PER: 3
ASP: 1

Bastión

- A distancia, Temporal, Pasivo:

Es un muro mágico transparente, que previene de todo que vaya a entrar (daño, calor, frio, excepto la luz). El muro puede ser de cualquier forma, y ocupa 10 m2 por nivel de intensidad.

Brittle

-A distancia, Pasivo,Instantáneo:

This spell makes metal brittle. The intensity of the spell must overcome the ENC of an item in a resistance check. Magical items get modifier determined by the GM. (Usually 1 extra PT per plus, add 1 percent for every percent attack or parry.)

Palabra

- A distancia, Temporal, Pasivo:

Si el lanzador vence al objetivo, entonces puede decirle una orden de una palabra, si es auto-destructivo, ha de hacer una tirada de PM vs INT.

Contingencia

- Toque, Pasivo, Especial:

Este conjuro se debe de lanzar al mismo tiempo que otro, la duración será entonces igual al % del lanzador del conjuro Contingencia en días, no se puede usar la habilidad de Duración, después se dice la condición para que funcione el conjuro que se ha hecho a la vez, p.e.: The total number of contingencies is equal to the INT (not free) of the caster, even if the caster, casts it on someone else.

- ej:

-Gastar un Contingencia y el conjuro Veneno-10 en el marco de una puerta: "Mientras nadie cruce la puerta (excepto yo) usar el conjuro veneno".

- ej: Gastar un Contingencia y otro conjuro en una espada con condiciones: "Cuando yo diga la palabra [sésamo] activa el conjuro XXX."

PES

- A distancia, Temporal, Pasivo:

Este conjuro permite ller las mentes si consigue vencer un enfrentamiento de INT vs INT, por cada pto de intensidad, puede incrementar su INT para el enfrentamiento en 1 pto.

Bola de Fuego (2 pts free INT)

- A distancia, Pasivo, Instantáneo:

Este conjuro es muy poderoso y difícil de encontrar, inflige 1 PD/ pto de Intensidad en una tirada del dado correspondiente, afectando a todas las partes del cuerpo (la armadura y magia defensiva, protege, incluso los escudos pueden usarse como si fuese por arma arrojadiza), la intensidad mínima es 2. Para ver si es afectado por el conjuro, ha de enfrentar sus PM contra la intensidad del conjuro, y si vence, solamente le afecta la mitad de los PD, el radio es de 4m y no se puede modificar.

Aliento helado de Galen

- A distancia, Activo, Instantáneo:

El conjuro provoca una nube de vapores helados de 3 m de largo, por 2 m de ancho y 2 m de alto, que avanza hasta una distancia máxima de 10m, a 3m/MR, y todas las criaturas que se encuentren en el alcance reciben 1 pto por localización, dependiendo de la protección que lleve le protegerá o no, el daño puede ser bloqueado con escudos, o se puede reducir a la mitad con una tirada exitosa de esquivar o saltar, que le lanzará fuera de la nube.

Invisibilidad

- Toque, Pasivo, Temporal (especial):

Cada punto de intensidad cubre 4 TAM, y si atacan a alguien invisible, tiene una penalización del 50%, cuando se ataca se deja de ser invisible.

Electricidad (2 pts free INT)

- A distancia, Pasivo, Instantáneo:

Este conjuro dispara un proyectil eléctrico que causa 1d3 PD por cada pto de intensidad si vence los PM del objetivo, las armaduras no protegen.

Reparación

- Toque, Pasivo, Temporal:

El conjuro repara objetos dañados, cada pto de intensidad repara 1 PA o afecta a 1/2 TAM, cuando el conjuro expira, el objeto se encuentra reparado.

Protección contra (arma)

- Toque, Pasivo, Temporal:

Cuando se ataca al alguien afectado por este conjuro, el A% del atacante se ve reducido en un 5% por pto de intensidad.

Stun Bolt

- A distancia, Temporal, Pasivo:

If the target fails in a roll of CON vs. caster's pts. the the target is stunned for the duration of the spell. If the duration lasts for more than one day then the target gets another roll every day at a +5% cumulative bonus per day. If the initial resistance roll succeeded then the target is -10% for the next two rounds. When the spell's duration ends on an affected target the effects slowly wear off, time and effects are GM's discretion.

Dedos Mágicos

- A distancia, Temporal, Pasivo:

El conjuro le da al objetivo poder para mover objetos a su alrededor con su mente, la intensidad indica el máximo de velocidad (10 m/MR por pto), el tamaño (1 pto, 1 TAM).

Tangle

- A distancia, Pasivo, Temporal:

For every two pts. of spell, this spell covers a 3m square area. Anyone in this area must make a DEX x 3 check or be bound by the sticky strands. Anyone can move by making a STR vs. 20 pt resistance check, with a move rate of 1 m per round. The check must be made every round to see if the PC moves. The webs are flammable and will burn away in 3 rounds, but a char in the webs will take 1D6 to each location when in the webs. Armor will subtract as many points as it has, but only once. If a person has five point armor, the armor will only subtract five points of damage once, or cumulative. Basically, the armor is heating up.

Reglas opcionales de hechicería (autor desconocido... aunque es posible que sean más)

El sistema de hechicería de RuneQuest es uno de los mejores sistemas de magia que conozco, pero siempre le he encontrado un gran defecto. Un aprendiz de hechicero con 40% en sus hechizos y INT 18, con un poco de suerte en sus tiradas puede llegar a lanzar hechizos tanto o mas poderosos que los de un mago con mas de 100% en sus habilidades mágicas y hechizos y INT 16. Esto hace que un hechicero inicial pueda llegar a descompensar una partida.

Por ello cuando me pasaron la variación para el sistema de hechicería que había escrito David Cake y que habían encontrado en la red se me ocurrió crear una variación para ese sistema. Y una vez dicho esto a ver que os parece.

El sistema de hechicería de RuneQuest se basa en la inteligencia libre del mago que da a este la capacidad de alterar el hechizo básico, sin importar el conocimiento que el mago tiene del hechizo. El sistema de David Cake basa todo en los porcentajes del mago en los hechizos y las habilidades. Pero ese sistema tampoco me convencía del todo así que lo retoque un poco.

El porcentaje del mago en los hechizos le da la capacidad de puntos de manipulación que realizar sobre este. Estos puntos se calculan dividiendo el porcentaje entre 5 (así que un personaje con ,por ejemplo, veneno 50%, podría lanzar como mucho un veneno 11, 10 + el punto básico que tienen todos los hechizos).

Después de esto se mira los porcentajes en las habilidades mágicas (intensidad, duración, alcance y multiconjuro) y se dividen entre 10, lo que nos da los puntos de manipulación en esa habilidad (así que un mago con veneno 50% intensidad 50% y alcance 50% podría lanzar un veneno 6 a alcance 4).

Los adeptos hechiceros calculan los puntos de manipulación dividiendo las habilidades entre cinco limitándose solo por su inteligencia total, no su inteligencia libre (así un adepto con inteligencia 15, intensidad 80% y veneno 80% solo podría lanzar un veneno de intensidad 15)

Los magos están libres ya de esa limitación y utilizan sus hechizos con todo su potencial.

Con todo esto, la hechicería se ve considerablemente rebajada, por lo que decidí agrupar los hechizos creando grupos de conjuros para hacer la hechicería un poco mas asequible (así que ahora, por ejemplo, dominar espíritu de conjuro y dominar espíritu de inteligencia serian un mismo conjuro). Sumando esto al sistema de experiencia descrito en el RuneQuest 4 ¡¡¡tachaaaan!!! aquí tenéis mi maravilloso y innovador sistema de hechicería.

Nota: para poder aprender un hechizo que este englobado en un nivel superior, ante debe conocer el hechizo anterior con un 50% (para conocer dominar espíritu de 4 características o -, primero debe conocer dominar espíritu de 2 características o - a mas de 50%).

Magia Divina

Nombre	Libro	Pag	Puntos	Alcance	Apilable	Reutilizable	Duración
01.Abrazo de la Tierra	LON	033					
02.Absorcion	RQB	116					
03.Adorar	RQA	067					
04.Aplastamiento	DDG	117					
05.Arma Autentica	RQB	117					
06.Arma Viviente	DDG	105					
07.Arrepentimiento	LON	033					
08.Bendecir Cosecha	RQA	067					
09.Berserk	RQB	117					
10.Bloqueo Espiritual	RQA	067					
11.Camaleon	DDG	040					
12.Cegar	DDG	083					
13.Consumir	DDG	097					
14.Convocar Viento	LON	033					
15.Crear Fantasma	RQA	067					
16.Curacion del Cuerpo	RQB	117					
17.Curacion de Heridas	RQB	117					
18.Devolver Golpes	DDG	113					
19.Disipar Nubes	RQA	068					
20.Disolver Magia	RQA	068					
21.Disparo Certero	RQA	068					
22.Encantar Ten	LON	033					
23.Enseñar Conjuro	RQB	117					
24.Escudo	RQB	118					
25.Estallido Mental	RQA	068					
26.Exorcismo	LON	033					
27.Extension	RQA	068					
28.Flotar	RQA	068					
29.Golpe Mortal	DDG	068					
30.Guardia	RQA	068					
31.Ilusiones	RQA	069					
32.Instruir Habilidad	LON	034					
33.Invocar	RQB	118					
34.Juramento	DDG	074					
35.Lanza Solar	RQA	069					
36.Lllamar Nubes	RQA	069					
37.Localizar Enemigos	RQA	070					
38.Localizar (Substancia)	RQB	118					
39.Locura	RQA	070					
40.Lucidez Erectocomatosa	DDG	107					
41.Martillo Certero	RQV	041					
42.Miedo	RQB	118					
43 Ordenar	RQB	118					
44.Ordenar a los Cadaveres	RQV	041					
45.Purificacion	LON	034					
46.Rasgo Caotico	DDG	047					

47.Rayos y Truenos	RQA	070					
48.Recuperar Martillo	RQV	041					
49.Reestablecer la Fatiga	DDG	109					
50.Reflexion	RQA	070					
51.Regenerar Miembros	RQA	070					
52.Relampago	RQB	119					
53.Respirar Aire/Agua	RQA	070					
54.Restaurar la Salud	RQA	070					
55.Resurreccion	RQA	070					
56.Revelacion	RQA	071					
57.Santificar	RAQ	071					
58.Separacion del alma	DDG	074					
59.Teletransporte Dirigido	DDG	090					
60.Veracidad	DDG	084					
61.Vinculo Mental	RQA	071					
62.Vision del Alma	RQB	119					
63.Vision en la Oscuridad	DDG	083					

Leyenda:

RQB: RuneQuest Básico

RQA: RuneQuest Avanzado

TDN: Tierra de Ninjas

RQV: RuneQuest Vikingos

DDG: Dioses de Glorantha