

HOJA DE CONTROL DE LOS PERSONAJES


NOMBRE					
PUNTOS DEL NORTE					
AGI					
PMC					
PUNTOS DE VIDA TOTALES					
DAÑO POR LOCALIZACIONES TRa					
1 CABEZA					
2 CUELLO					
3 HOMBROS					
4 PECHO					
5 BRAZO D.					
6 BRAZO IZ.					
7 COSTADOS					
8 VIENTRE					
9 PIERNA D.					
10 PIERNA IZ.					
MÉRITOS Y DEFECTOS TRa					
MÉRITOS					
DEFECTOS					

RESUMEN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS HECHIZOS

DIFICULTAD DEL HECHIZO

DIFICULTAD	6/Týr	5/Úr	4/Óss	3/Lög	2/Ár
------------	-------	------	-------	-------	------

CLASE DE HECHIZO

 **Poción (POC).** Tarda en prepararse **un día entero** y **caduca en 1D10 días**. El receptor del hechizo debe beberla para que surta efecto. Además exige una tirada previa de **Tareas agrarias a dificultad NORMAL** para hallar los ingredientes. La tirada se puede repetir una vez al día.

🔺 **Amuleto (AMU)**. Tarda en crearse **1D6 días**, pero no tiene ningún tipo de caducidad mientras no se destruya o resulte seriamente dañado. Hay que portarlo en todo momento, a ser posible en lugar visible y por encima de la cintura. Puede adquirir la forma de collar, colgante, broche, brazaletes, etc. El receptor o víctima debe estar en **contacto visual** con él para que el hechizo sea eficaz.

🔺 **Ungüento (UNG)**. Tarda en prepararse **un día entero y caduca a los 2D10 días**. Suele tener la consistencia de una grasilla o un emplastro que hay que untar sobre el receptor. Al igual que la poción, también exige una tirada previa de **Tareas agrarias a dificultad NORMAL**.

🔺 **Danza (DAN)**. Consiste en un baile ritual y frenético que se prolonga durante **1D3 horas**, a menudo alrededor de una hoguera. El receptor o víctima tiene que ser testigo de la ceremonia completa.

🔺 **Grabado (GB)**. Tarda **una hora** en realizarse cuando es sobre metal, quedando fijado para siempre a la superficie, y solo **2D10 minutos sobre madera**. En este último caso el palo ha de romperse o quemarse después de ser grabado para que el hechizo surta efecto y la inscripción solo se puede usar 1 vez.

🔺 **Sacrificio (SA)**. Como el grabado en metal, exige también **una hora** de tiempo de realización (durante la que se oficia el rito pertinente). El receptor tiene que participar en la ceremonia o al menos presenciarla, y en su transcurso ha de sacrificarse un animal de tamaño no inferior al de una gallina.

🔺 **Gran sacrificio (GrSA)**. Ídem al anterior (**una hora**), pero el sacrificio tendrá que ser de un animal cuadrúpedo de tamaño no inferior al de una oveja. Si lo que se sacrifica es un ser humano, la tirada de superstición deja de realizarse (es decir, que el hechizo se produce si el practicante saca la tirada del D6).

🔺 **Recitación (REC)**. Los rezos y las declamaciones suponen nada más que **1D10 minutos** de tiempo de preparación. El receptor o víctima ha de presenciar y escuchar la recitación del hechicero.

MODO DE ACTIVACIÓN

🔺 **Trabajoso (tra)**. El brujo lanza el hechizo en **1D6 momentos de tiempo de juego** (5-30 min.).

🔺 **Lento (len)**. El brujo lanza el hechizo en **1 momento de tiempo de juego** (en torno a 5 min.).

🔺 **Normal (nor)**. El brujo lanza el hechizo en **5 asaltos de tiempo de juego** (unos 25 segundos).

🔺 **Rápido (ráp)**. El brujo tarda en lanzar el hechizo **1 solo asalto** (5 segundos).

🔺 **Instantáneo (inst)**. El brujo lanza el hechizo **al principio del asalto**, antes de que ningún otro PJ o PNJ sea capaz de llevar a cabo cualquier acción.

MODIFICADOR A LA TIRADA DE SUPERSTICIÓN

🔺 **MD1**. Este modificador se traduce en un **-15%** si los efectos del hechizo benefician al receptor, y en un **+15%** si le perjudican.

🔺 **MD2**. Con este nivel **no existe modificador** en ningún sentido.

🔺 **MD3**. Este modificador se traduce en un **+15%** o **-15%**.

🔺 **MD4**. Ídem al anterior, pero **+30%** y **-30%**.

🔺 **MD5**. Ídem a los anteriores, pero **+50%** y **-50%**.

DURACIÓN DE LOS EFECTOS DEL HECHIZO

🔺 **Fugaz (fug)**. Los efectos del hechizo solo duran **1D10 asaltos**.

🔺 **Breve (bre)**. Los efectos del hechizo duran **30 minutos**.

🔺 **Estándar (est)**. Los efectos del hechizo duran **2 horas**.

🔺 **Larga (lar)**. Los efectos del hechizo duran **1D6+1 horas**.

🔺 **Muy larga (mlar)**. Los efectos del hechizo duran **1 día completo**.

GRADO DE PERIODICIDAD DEL HECHIZO

🔺 **GP1**. El hechizo se puede lanzar solo **una vez a la semana**.

🔺 **GP2**. El hechizo se puede lanzar **una vez cada 1D6 días**.

🔺 **GP3**. El hechizo se puede lanzar **una vez cada 2 días**.

🔺 **GP4**. El hechizo se puede lanzar **una vez al día**.

🔺 **GP5**. El hechizo se puede lanzar **dos veces al día**.