

5.10 Retención del efecto mágico.

Un personaje puede realizar múltiples efectos mágicos gracias al poder de su kaobao. Estos efectos son instantáneos en muchos casos, es decir, tienen lugar inmediatamente tras haberlos conjurado (y siempre en el momento indicado por la iniciativa). Los conjuros de los campos de ilusión, alteración o transformación tienen un efecto transitorio y su duración depende de la cantidad de puntos de poder que se hayan utilizado en su consecución (ver apartado 5.8 del manual).

La retención del efecto mágico sirve para poder elegir el momento en que el conjuro tenga efecto; gracias a ella la magia no tendrá lugar en el instante del lanzamiento del conjuro sino que el mago podrá decidir cuando utilizarla.

Para ello el personaje mago concentra la energía del conjuro en un foco cualquiera (como en su mano, o en un anillo o brazalete, o en una piedra...). Después solo tiene que ceder una mínima energía a ese foco para que el efecto mágico conjurado tenga efecto. La energía del efecto mágico toma la forma de un punto de luz brillante y el mago ha de estar en contacto directo con el foco para transmitir la energía del conjuro y posteriormente la de activación.

En resumen, los pasos a seguir para lanzar un efecto mágico retenido son: se lanza el conjuro sobre el foco como si este se tratase como un objeto mágico temporal y se declara que se hará una retención; si el conjuro tiene éxito el foco se verá rodeado por la aureola de la energía desencadenada, pero el efecto mágico no tendrá lugar; cuando el personaje desee liberar el conjuro deberá ceder 1 punto de poder al foco; en ese momento tendrá lugar el efecto mágico (en el momento de iniciativa si el personaje se encuentra en una situación de combate).

Como se ha dicho antes, el conjuro dentro del foco tiene una duración limitada (a menos que sea un conjuro de creación). Por lo tanto, si el personaje no activa el foco antes de que acabe este tiempo el efecto mágico se perderá.

No es recomendable el tener un mismo objeto como foco de varios conjuros, aunque se pueden utilizar diversas partes de uno como si fuesen focos diferentes (los dedos de la mano, la tres gemas incrustadas en la daga,...). Si un mismo foco lo es de varios efectos mágicos, todos ellos tendrán lugar cuando se entregue la energía de activación. En este último caso 1 solo punto de poder bastará para todos.

5.11 Protección mental.

Un personaje cualquiera tiene una cierta probabilidad de resistir un conjuro lanzado para afectar su mente, como un conjuro que cause la locura o la desorientación o que sirve para convencerle o intimidarle. La resolución de este tipo de acciones es sencilla: los puntos de poder que el mago ha utilizado para realizar el conjuro se restarán de la cantidad actual de puntos de poder del personaje afectado; si estos puntos de poder no disminuyen por debajo de uno (es decir, a cero o números negativos) el personaje no se verá afectado por el conjuro. El jugador que desee que su personaje intente una de estas protecciones mentales debe declararlo así. Durante la protección el personaje no podrá realizar ninguna otra acción en esa primera ronda (de narración o combate), pero en cuanto tenga éxito el conjuro desaparecerá y no se deberá tener en cuenta su duración.