

## Cuestiones Frecuentes y Respuestas (Extraídas de Comme il Faut p71-72)

Una selección de las preguntas y comentarios sobre las reglas más habitualmente encontrados por jugadores y los anfitriones.

P: ¿Cuándo se roba una nueva carta? ¿Inmediatamente tras jugar una carta de fortuna o después de jugar todas las cartas usadas para resolver una hazaña?

R: La segunda opción. Juega todas las cartas primero y a continuación, *después* de que se resuelva la hazaña, roba hasta tener una mano completa.

P: ¿Cuántas cartas puede jugar un jugador cada vez?

R: Las que quiera, pero recuerda: si no pertenecen al palo apropiado solo valen 1 punto.

P: ¿Qué motivo tiene un jugador para no jugar todas las cartas que tiene?

R: Pueden hacerlo. Aunque hay algunos trucos que puedes usar para prevenir esto (ver “*Revela una carta amistosa*”, p76), con el tiempo he descubierto que solo hay tres formas de evitar este problema. El primero es limitar el número de veces que tus jugadores pueden robar cartas (cuatro es un buen número). El segundo es limitar a los jugadores a emplear sólo las cartas con las que empezaron la sesión de juego, y permitirles completar su mano solo al comienzo de la siguiente sesión. El tercero es plantear situaciones en las que no saben si necesitan jugar una carta (escribe el valor requerido previamente) y limitarse a decirles qué sucede a menos que digan que están haciendo un esfuerzo especial. Entonces oblígales a *describir* en que consiste este esfuerzo especial. Si no son capaces de darte una descripción creíble no pueden jugar una carta. Después de todo se supone que esto es un *juego de rol*, no un wargame donde todo depende de los números.

P: ¿En qué momento concreto juega un anfitrión su carta de fortuna para incrementar el nivel requerido de habilidad de una hazaña? ¿Antes o después de que el jugador juegue sus cartas de fortuna?

R: *Antes* de que el jugador juegue sus cartas. El modo más justo es poner la carta boca abajo en la mesa antes de describir la situación al jugador.

P: ¿No hace demasiado competitivo el juego el hecho de que el anfitrión juegue cartas contra los jugadores? ¿No puede hacerles fracasar en todos sus intentos?

R: Depende de cómo juegues. Incluso con la asunción de que el anfitrión está intentando derrotar a los jugadores, sigue teniendo que usar las cartas obtenidas aleatoriamente en su mano. Pero el verdadero objetivo es darle al anfitrión la capacidad de hacer que algo sea más fácil o más difícil dependiendo del desarrollo de la partida.

P: ¿Qué criterios debería seguir el anfitrión cuando juegue cartas de fortuna contra los jugadores?

R: El criterio más importante para un anfitrión es si los jugadores están disfrutando de la partida. Con esto en mente, el anfitrión debería usar sus cartas para hacer que el juego sea interesante, no para ganar. Por ejemplo, las cartas pueden ser usadas para crear un evento en la trama que favorezca a los jugadores (como hacer que un interés amoroso ceda cuando normalmente no lo haría), o para crear un desafío (como cuando un esbirro que debería ser solo un estorbo repentinamente se vuelve peligrosamente afortunado).

P: ¿Debe el anfitrión revelar el nivel total de la hazaña (incluyendo qué carta jugará el anfitrión) a los jugadores?

R: No, debería mantenerlo en secreto durante tanto tiempo como sea posible, revelando su carta solo después de que los jugadores actúen.

P: En un duelo cada jugador recibe dos cartas de cada tipo, pero según la tabla los malos duelistas necesitarían cinco descansos. ¿Cómo puede realizar esos descansos extra si solo tiene dos en su mano?

R: ¡Por algún motivo esto resulta confuso para mucha gente! En realidad, es muy simple. Durante el duelo las cartas se **reutilizan** una y otra vez simplemente para declarar qué es lo harás en una ronda. Tus cartas solo *simbolizan* una acción que pretendes realizar; también podrías escribir, “Turno 1: Descanso/Ataque, Turno 2: Descanso/Defensa, Turno 3: Descanso/Descanso.” El único motivo por el que no usamos este tipo de procedimiento es porque es más cómodo utilizar las cartas.

P: Pero, ¿eso no significa que un jugador puede adivinar lo que va a hacer el anfitrión y derrotarlo? Quiero decir, si vieras que el anfitrión empieza un ataque, ¿no podrías pasar rápidamente a la defensa?

R: ¿Y qué es lo que crees que pasa en un combate real? La mayor parte es eso, adivinar lo que van a hacer tus oponentes y hacer cambios instantáneos en tus tácticas para adaptarte a lo que van a hacer.

P: Digamos que quiero que mi detective tenga una Percepción excepcional. Escojo dos habilidades adicionales en las que es malo. ¿Estoy subiendo una Percepción que ya es buena a excepcional o estoy añadiendo una nueva habilidad? Quiero decir, ¿son tres malas, tres buenas, una muy buena y una excepcional o tres malas, cuatro buenas, una muy buena y una excepcional?

R: La primera opción. Lo explicaré con más detalle en “*Examinando los números de Falkenstein*” (p82), pero esta es la idea principal: cualquier habilidad que no hayas especificado es de nivel medio. Si mejoras una habilidad, estás diciendo que es más importante que algo que una que es de nivel medio. No estás creando una nueva habilidad sino mejorándola.

P: Si un personaje no jugador intentase realizar una hazaña sin oponentes, ¿debe el anfitrión jugar cartas para incrementar el nivel de habilidad requerido de la hazaña?

R: No, sería una pérdida de tiempo. Límitate a decidir si crees que el personaje no jugador sería capaz de realizar la acción. Si es bueno que el PNJ realice la tarea haz que sea así. Si es mejor que falle, ¡deja que fracase! No es una cuestión de números, sino de dirigir una partida divertida.

P: Si un mago roba una carta de poder no alineado al terminar de reunir el poder requerido, ¿el hechizo sucede automáticamente o tiene la opción de posponer la resolución del hechizo, descartar esa carta y robar otra?

R: La segunda opción. El mago puede escoger descartar la última carta que roba y robar de nuevo hasta que consiga lo que necesita. Como ha rechazado la cantidad final de energía necesaria para activarlo, el hechizo no se activará.

P: ¿Cómo es que los dragones de Falkenstein son tan débiles comparados con los de otros juegos de fantasía?

R: Le comentaré tu evaluación a Lord Verithrax la siguiente vez que le vea. El motivo es que los dragones de Nueva Europa son criaturas reales que evolucionaron a partir de otros animales reales. Necesitaban encajar en las leyes de la naturaleza, no las de un diseñador de juegos. Además, una criatura con una envergadura de cincuenta pies que pesa tanto como un león pequeño y puede escupir fuego, doblar barras de acero y lanzar cualquier hechizo conocido por la humanidad puede enfrentarse a cualquier cosa que *tú* puedas presentarle. Si tus jugadores son capaces de avasallar a tus dragones, es que estás presentándolos más débiles de lo que son.

P: ¿Los enanos son resistentes al fuego de los dragones?

R: Si, y hay muchos dragones que querrían haberlo sabido previamente.

P: ¿Cuál es la situación de la religión en el universo de Falkenstein?

R: ¡Vaya! Metafísica 101. Por lo que he podido ver hay un montón de religiones, tal y como en casa; la hechicería no ha cambiado eso. Como me dijo una vez Huxley, “La magia no te dice si Dios existe o no, si de verdad es omnipotente difícilmente se puede esperar que aparezca cuando se le invoca.” Esto no significa que Él (o alguna otra visión de Él) no esté ahí, simplemente que nadie ha demostrado su existencia o inexistencia.

P: ¿Dónde puedes encontrar hierro meteórico? ¿Es común? ¿Podrían conseguirlo mis jugadores?

R: Por todo lo que yo sé, el hierro meteórico o “frío” se encuentra solo en meteoritos. La mayoría de los meteoritos conocidos están guardados en museos o en colecciones privadas bien protegidas. Morrolan estima que probablemente no hay más de cinco o seis toneladas en toda la Tierra, suficiente para hacer que los feéricos se inquieten, pero no para hacer que se vayan.

### **Cuestiones y respuestas de hechicería (Extraídas de Comme il Faut p88-90)**

#### Las cuestiones más habituales sobre la magia en el Gran Juego.

P: ¿Puede un hechicero destejer a un personaje que se ofrezca voluntario? ¿Es posible resistirse a un intento de destejer?

R: Destejerte a ti mismo no requiere ningún poder, pero destejer a otra persona, incluso si se ofrece voluntariamente, tiene un coste básico de ET de 16 además de los costes de las definiciones (el hechizo requerido es muy similar a *Drenaje la Fuerza Vital*). Dado que la persona media solo proporcionaría 10 puntos de energía taumatúrgica (5 de salud x 2 ET por punto de salud = 10 ET liberada) no merece la pena. A menos que acabes de matar al objetivo y estés tomando la fuerza vital que se libera de él; entonces el coste es cero. Por supuesto esta es una acción de una maldad extraordinaria, y los hechiceros que hagan esto serán cazados por cualquier mago con principios que se encuentren. Los aztecas recurrían a esto constantemente para alimentar sus rituales, y esa es una de las razones por las que los magos templarios los exterminaron.

P: ¿Deben los dragones usar libros de conocimiento para lanzar hechizos? ¿Y necesitan reunir poder para hacerlo?

R: Los dragones no necesitan libros de conocimiento para hacer magia, debido a que conocen instintivamente cómo manipular los campos mágicos. En el Gran Juego, los dragones solo pueden lanzar los hechizos descritos en los libros del juego. Esto es solo una convención para mantener el equilibrio en el juego, he visto a dragones improvisar hechizos en el mismo momento y lanzarlos sin problemas, una de las ventajas de haber evolucionado para ello durante 70 millones de años. Los dragones necesitan reunir poder para lanzar hechizos, sin embargo, y están limitados a robar solo cinco cartas en total. Esto se debe principalmente a que, al carecer de una estructura formalizada para la magia, les resulta difícil manipular grandes cantidades de energía sobre la marcha.

P: Parece que no hay ningún límite al número de cartas que un hechicero puede robar. ¿Significa esto que con suficiente tiempo un hechicero puede lanzar cualquier hechizo?

R: Sí, lo has pillado. Sin embargo, para alivio de muchos Anfitriones, hay varias formas de limitar este potencial. Primero, dado que la energía taumatúrgica en un área es finita, normalmente habrá otros magos usando esa energía al mismo tiempo. Puedes retirar cartas al azar del mazo de hechicería para representar otros hechizos que están siendo realizados, lo que ralentizará el hechizo del jugador al hacerle compartir el uso de la ET disponible con los hechiceros cercanos. En mis partidas represento esto robando la primera carta del mazo cada vez que un jugador empieza a preparar un hechizo, y a continuación robo una cantidad de cartas adicional equivalente al valor de la primera carta robada. Por ejemplo, robo un nueve de bastos, y a continuación robo otras nueve cartas del mazo para representar a los demás hechiceros presentes en la zona.

En segundo lugar, algunos hechizos serán tan grandes que será imposible lanzarlos sin usar todo el poder disponible en una “región mágica” (143 thaums), o al menos todo el poder limpio, sin resonancias, que hay disponible (la suma de todas las cartas en un palo da un total de 104 puntos de ET).

P: ¿Cómo de grande es una “región mágica”?

R: Una región mágica incluye un radio de 273 millas alrededor de cualquier intersección de líneas de la ley. Las líneas de la ley (según la *Enciclopedia de las Experiencias Místicas y Paranormales*) son líneas de poder místico. Normalmente el Anfitrión decide dónde se encuentran estas líneas (aunque hay mapas que utilizan los místicos de nuestro mundo), pero lo mejor es situarlas en el centro de un lugar importante místico (como Stonehenge) o una ciudad antigua (como Roma). Fuera de estas regiones retira la mitad del mazo de hechicería, lo que queda es todo el poder místico que hay disponible.

P: ¿Hay algún límite en el número de veces que un hechicero puede lanzar un hechizo?

R: No. Mientras tenga el poder que necesita puede seguir lanzándolo. Sin embargo, hay un problema, si otros magos en la zona se dan cuenta que se están lanzando muchas bolas de fuego pueden decidir investigar su fuente.

P: Si te interrumpen mientras lanzas un hechizo, ¿pierdes el poder acumulado? ¿Puedes liberar la energía voluntariamente en vez de usarla?

R: Sí a las dos preguntas. Piensa en reunir el poder como algo análogo a comprimir un muelle o estirar una cinta elástica. El momento en que tu mente relaja su agarre sobre el muelle o la goma, ya sea voluntariamente o porque algo te ha distraído, vuelve a su estado original.

P: ¿Qué es una interrupción efectiva?

R: El dolor agudo o las heridas, cualquier cosa que amenace tu vida o la integridad de tu cuerpo, ruidos fuertes repentinos o destellos cegadores, el cantrip Confusión [*N.T. Los Cantrips son hechizos menores que se describen en la página 92 de Comme il Faut*] o algo que excite el deseo del hechicero (excepto si eres un mago tántrico).

P: ¿Los jugadores tienen alguna resistencia natural a la hechicería? ¿Existe alguna tirada de salvación contra hechizos? ¿Y para el glamour y los encantamientos feéricos?

R: La resistencia natural a un hechizo se tiene en cuenta en la parte de “Objetivo” de la definición de un hechizo, como “*El objetivo es un enano*”, etc. Otro posible factor es el conocimiento del mago del objetivo. En el cantrip *Resistencia a la hechicería* (ver p91) esta resistencia natural se incrementa artificialmente al atraer poder hacia ti mismo, pero solo los magos pueden hacer esto.

En lo que respecta a resistir encantamientos feéricos, ten en cuenta que los glammers y las ilusiones se resisten con tu *Percepción* (contra la habilidad del feérico), mientras que las habilidades que causan miedo, atracción o inducen amor en el objetivo se resisten con tu *Coraje*.

P: ¿Puedes “reunir poder” mientras corres, hablas, etc. o tienes que quedarte en silencio en un lugar?

R: Por definición, “reunir poder” requiere realizar el mismo ritual específico cada vez para atraer la energía hacia ti. Los Bonifacios, Templarios y Druidas rezan en silencio; los Acólitos de Ra, los miembros del Pabellón Blanco y los adeptos del Alba Dorada dibujan símbolos místicos en el suelo y se concentran en ellos; los magos de los Illuminatus meditan sobre complejos puzzles metafísicos para aclarar sus mentes. Pero permanecer en silencio no es siempre un requisito, los chamanes africanos, de los aborígenes australianos y de los amerindios se pintan con motivos rituales o hacen dibujos, o se concentran en fetiches animales tallados; los magos orientales hacen katas de kung-fu o cantan sutras budistas. Y los magos tántricos necesitan tener sexo sin llegar al orgasmo, ¡una

forma muy poco conveniente de reunir poder! En resumen, cualquier actividad puede ser una forma de reunir poder, mientras sea ritualizada y realizada siempre del mismo modo. Como ilustración, en el ejemplo en CdF p198 no se describe que Marillion el Magnífico se mueva al lanzar su muro de ladrillos, se asume que lo ha realizado concentrándose durante un momento.

P: Cuando se utiliza un hechizo de área, ¿se puede limitar a un conjunto específico de objetivos o afectará a todos los presentes?

R: La definición del hechizo especifica los parámetros exactos del efecto del hechizo en el universo. Esto es lo que hace que en la definición se describa el número de objetivos afectados, no el área afectada. Podrías, por ejemplo, definir como objetivos afectados a 1000 personas diferentes, todos ellos en ciudades diferentes (pero dentro del rango del hechizo), que pertenezcan a la misma orden, ¡o que sean todos pelirrojos!

P: ¿Cómo haces daño en un duelo de hechicería? ¿Cómo determinas el daño para otros hechizos?

R: Un duelo de hechicería es una variación que establecí de las reglas del sistema de duelos. Por lo tanto, el daño es el mismo que se produciría en un duelo con espadas, según la tabla de heridas de la p195. Sin embargo, el daño que producen los hechizos normales es algo más complejo. Como se describe en “*Examinando los números de Falkenstein*” en la p82, el daño de ciertos hechizos depende del aspecto de la definición *Daño del hechizo*. Decides el rango de daño que produce el hechizo y pagas la energía taumatúrgica requerida. La conversión de daño a niveles de heridas también sigue esta tabla.

[Daño del hechizo]

Rango de Daño	ETR
A	2
B	4
C	8
D	12
E	16
F	20

P: ¿Cuánto tiempo lleva lanzar un hechizo?

R: Por regla general, los jugadores reúnen poder a un ritmo de una carta por cada 2 minutos que pasen en el mundo de juego. Así, para lanzar un hechizo que requiera 24 ET necesitarías 48 minutos asumiendo que has obtenido solo cartas no alineadas de 1 punto, pero en realidad no tiene por qué suceder esto, puedes robar un Rey (13 puntos) el primer turno y una Reina (14 puntos) el siguiente, ¡y lanzar el hechizo en cuatro minutos! Así que la respuesta a tu pregunta es, el tiempo que pase hasta que tengas suerte.

P: ¿Cómo realizas un hechizo “improvisado”?

R: Si por hechizo “improvisado” te refieres a un hechizo realizado en el momento que no esté basado en hechizos ya existentes, la respuesta es que no es posible hacerlo. Es como preguntar “¿Cómo puedes construir un acelerador de partículas sin libros de texto o investigaciones previas?”. La hechicería en Falkenstein es el resultado del trabajo laborioso durante siglos de magos que se apoyaron en el trabajo de otros magos. Limitarse a reunir energía y darle forma sobre la marcha es un desastre en potencia; le sugiero a cualquier Anfitrión que se encuentre con alguien que haga esto que le inflija las consecuencias que desee al responsable.

P: ¿Cómo creas nuevos hechizos? ¿Cuánto tiempo lleva? ¿Cómo estableces el coste base para hechizos que no aparezcan en el básico?

R: Puedes crear nuevos hechizos hablando con tu anfitrión. En primer lugar, los dos deberías definir qué es lo que hace el hechizo en una frase corta y sencilla. Después, determinad la naturaleza básica del hechizo y cuál será su aspecto. Entonces, tu anfitrión decide cuales deberían ser los Requisitos de Energía Taumatúrgica básicos del hechizo. Como punto de partida, yo empiezo con unos RET de 6, reduciéndolo a 4 si la utilidad del hechizo es limitada, o incrementándolo a 8 si le proporciona al Jugador una gran ventaja en cuestión de movimiento, control de otros o protección personal. Los hechizos relacionados con el tiempo siempre tienen un RET de 10 o 12. Los hechizos destructivos comienzan con 10 y este coste crece en incrementos de 2 unidades al volverse más poderosos; el límite es un RET de 16. Para terminar, haz que el Anfitrión establezca qué es lo peor que puede pasar si el hechizo se vuelve “salvaje”. Guarda esto para más adelante, es hora de visitar el “laboratorio” e interpretar el proceso de investigar el hechizo.

Un nuevo hechizo requiere como mínimo un día de investigación cuidadosa por cada 10 puntos de ET requeridos. Por cada día que pasa, roba una carta al azar del mazo de fortuna; si el robo no pertenece al aspecto del hechizo añade un día al tiempo de investigación y sigue robando. Robar un comodín significa que el hechizo tiene un fallo catastrófico y el evento que el anfitrión estableció sucede.

Pero no siempre es necesario inventar un hechizo desde cero, puedes combinar hechizos que ya conozcas para crear nuevas variaciones. Este proceso requiere únicamente conocer todos los hechizos implicados y añadir un cierto tiempo para eliminar las complicaciones; usa el sistema de investigación descrito más arriba, pero añade horas, no días, al tiempo de investigación requerido e ignora los comodines.

P: ¿Puedo escoger las cartas que reúno, descartando las peores? ¿Puedo descartar comodines también?

R: Aunque indicado en las reglas de CdF(p203), la mayoría de los jugadores parecen pasarlo por alto. Sí, puedes descartar cualquier carta de los aspectos inapropiados. Solo hace que tu hechizo lleve más tiempo.

La única excepción a esto son los comodines, activan automáticamente el hechizo y hacen que sea “salvaje”. Pero con solo dos comodines en el mazo las probabilidades de que suceda no están demasiado mal, un 3% aproximadamente.

P: ¿Cómo resuelvo las Resonancias? ¿Quién decide cuales son las Resonancias? ¿Pueden los jugadores usar Resonancias intencionalmente?

R: ¡Ah, Resonancias! En la versión original del Gran Juego dejé las consecuencias de las Resonancias deliberadamente en manos del Anfitrión; era una forma de crear eventos dramáticos interesantes (¡como la vez que un jugador que conozco intentó crear fuego y en vez de eso apareció una salamandra!) y también una forma ingeniosa de mantener el equilibrio de juego. Pero puesto que desde entonces he recibido muchas cartas (a través de Mike) de Anfitriones que no saben cómo utilizar las Resonancias en sus partidas, he decidido crear una tabla de referencia sobre sus efectos. Recuerda, no es la última palabra y el resultado final sigue siendo decisión tuya, el Anfitrión, pero esta tabla te proporciona unas guías, o incluso algunas ideas para añadir variaciones interesantes.

El uso de las Resonancias deliberadamente por parte de los jugadores es completamente legal; tengo que elogiar a cualquiera que haya aprendido a manipular el sistema como lo haría un auténtico mago (y confía en mí, los auténticos magos también manipulan las Resonancias). Límitate a recordar que tú, como Anfitrión, siempre puedes alterar la manifestación final de la Resonancia; ¡solo porque el dragón ilusorio tome forma física no hace que deje de tener solo dos pulgadas de altura! Y solo porque los Dioses se Manifiesten, no hace que te presten ninguna atención.

P: ¿Cuál es la diferencia (en términos del sistema) entre un Novicio y un Adepto? ¿Es necesario un tiempo concreto dedicado a la investigación antes de que un Novicio pueda lanzar un hechizo?

R: Si bien es cierto que he descrito cuatro niveles (Novicios, Adeptos, Maestros, Grandes Maestros) en las ordenes hechiceras de Falkenstein, estos niveles no son una medida de la habilidad hechicera del mago. Puedes ser un Adepto inepto o un Novicio muy poderoso; los rangos son solo rangos y existen como parte de la interpretación del personaje.

En cuanto a la siguiente parte de la pregunta, la investigación no es el problema; los hechizos de la Orden ya están escritos. La cuestión es si te permiten estudiarlos mientras eres un Novicio, ahí es donde entra en juego la interpretación. Como un principio general, solo dejo a los *Novicios* conocer los Cantrips, y los *Adeptos* y los rangos superiores conocen todos los hechizos de la Orden. En general, se asume que los jugadores son Adeptos; no es muy divertido interpretar a un *Novicio* que alterna las largas horas en las clases de Magia 101 con la limpieza de las ollas y sartenes de la Logia. Pero el Anfitrión es el que decide cuanto conocen en cada nivel los Personajes de cada Orden (en el libro de próxima publicación *Book of Sigils* aparecerán más detalles).

P: ¿Qué es la complejidad de un hechizo? ¿Cómo se aplica?

R: La complejidad es el número de tareas que el hechizo debe realizar cuando se lanza. Es la parte de las definiciones de “El hechizo implica X elementos”. Por ejemplo, un hechizo que consiste en la creación de la ilusión de un fantasma y hacer que se mueva por un pasillo, tendría solo unos pocos elementos; si consistiera en crear un fantasma ilusorio que caminara, dijera “Te quiero”, desprendiera un olor a rosas y besara a un Personaje, eso incluiría muchos elementos. Si el fantasma hiciera todo lo anterior, mantuviera una conversación romántica y sirviera la cena, incluiría muchos elementos complejos, y así sucesivamente.

P: ¿Con qué hechizos empieza un mago? ¿Cuándo se le permite a un mago aprender los hechizos de su Orden?

R: Como principio general, un Adepto debería conocer todos los hechizos que se encuentran en los libros de hechizos de su orden (como Novicio puede que solo conozca los Cantrips, pero como se menciona anteriormente interpretar a un Novicio no es muy interesante). Los hechizos no son especialmente difíciles de aprender; lo complicado es conseguir la práctica suficiente en tejer exactamente los “nudos” que componen el hechizo para evitar efectos no deseados. Ahí es donde entra en juego la habilidad en hechicería.

P: ¿Cómo se une un mago a otras ordenes? ¿Y cómo aprende un personaje (en términos del sistema) esos hechizos nuevos o libros de conocimientos?

R: Es una cuestión de interpretación (¡qué sorpresa!). Algunas ordenes (como los Templarios y los Bonifacios) tienen relaciones amistosas, y permiten a los Adeptos aprender los conocimientos de la otra orden. Otros, como el Alba y los Illuminati, están violentamente enfrentados y los Personajes tendrán que unirse en secreto e interpretar su proceso de unión al grupo. Existe también el principio de otorgar la pertenencia en la orden a magos que han hecho un servicio importante o favor a esta (encontrarás más detalles en el libro de próxima publicación *Book of Sigils* – Mike).

Una vez en la Orden, aprender los hechizos no es tan complicado como parece. Memorizar un único hechizo en un libro requiere un día de estudio continuo por punto básico de Energía Taumatúrgica. Puedes memorizar el Ritual de Atadura Psíquica Completo en cinco días.

Y finalmente.

P: ¿Qué sucede si intento lanzar un hechizo sin suficiente poder?

R: Simplemente no se lanza. ¡Pffffffft!

**Aspecto del  
Hechizo /  
Resonancia del  
Hechizo**

*Corazones*

*Diamantes*

*Tréboles*

*Picas*

*Corazones*

**No hay resonancias.**  
El hechizo funciona perfectamente sin sorpresas.

**¡Reacción emocional!** ¡El hechizo emite vibraciones psíquicas, haciendo que todos los que se encuentran cerca de ti sientan miedo [♦], ira [♣], deseo [♥], o desesperación [♠]!

**¡Reacción emocional!** ¡El hechizo emite vibraciones psíquicas, haciendo que todos los que se encuentran cerca de ti sientan miedo [♦], ira [♣], deseo [♥], o desesperación [♠]!

**¡La mente y el espíritu son uno!**  
¡Las criaturas invocadas, los portales o los hechizos de Tiempo proyectan fuertes auras de miedo [♦], ira [♣], deseo [♥], o desesperación [♠]!

*Diamantes*

**¡Las ilusiones toman forma material!** Las ilusiones, barreras y las criaturas del sueño se vuelven reales, tomando una forma material (posiblemente hostil).

**No hay resonancias.**  
El hechizo funciona perfectamente sin sorpresas.

**¡Los elementos se alzan y toman forma material!** ¡Un furioso elemental de Tierra [♦], Aire [♣], Fuego[♥], o Agua [♠] aparece y causa destrucción (Rango F) a tu alrededor!

**¡El espíritu toma forma material!** ¡Los espectros y fantasma que has invocado tienen cuerpos reales y aparecen frente a ti!

*Tréboles*

**¡Los elementos se alzan en tu mente!**  
¡Terremotos, incendios y maremotos ilusorios aterrizan a todos los que se encuentran cerca de ti!

**¡Los elementos se desencadenan!** ¡El cielo se vuelve oscuro mientras rayos y llamas golpean la tierra a tu alrededor causando un gran daño (Rango F)!

**No hay resonancias.**  
El hechizo funciona perfectamente sin sorpresas.

**¡Los elementos se alzan y toman forma material!** ¡Un furioso elemental de Tierra [♦], Aire [♣], Fuego[♥], o Agua [♠] aparece y causa destrucción (Rango F) a tu alrededor!

*Picas*

**¡La Locura Golpea!**  
¡Las emociones desatadas ciegan tu mente momentáneamente con miedo [♦], ira [♣], deseo [♥], o desesperación [♠]!

**Los espíritus despertados.**  
¡Dimensiones oscuras se abren permitiendo a malvados fantasmas y espíritus atacarte (Rango D) con su contacto!

**¡Los Dioses se Manifiestan!** ¡Los elementos se manifiestan como Dioses de Tierra [♦], Aire [♣], Fuego[♥], o Agua [♠] con poderes destructivos de rango F!

**No hay resonancias.**  
El hechizo funciona perfectamente sin sorpresas.

*Comodín*

**¡Hechizo Salvaje!** ¡El efecto se incrementa en dos rangos en Alcance [♦], Duración [♣], Número de objetivos [♥], o Rango de Daño [♠]!

**¡Hechizo Salvaje!** ¡El efecto se incrementa en dos rangos en Alcance [♦], Duración [♣], Número de objetivos [♥], o Rango de Daño [♠]!

**¡Hechizo Salvaje!** ¡El efecto se incrementa en dos rangos en Alcance [♦], Duración [♣], Número de objetivos [♥], o Rango de Daño [♠]!

**¡Hechizo Salvaje!** ¡El efecto se incrementa en dos rangos en Alcance [♦], Duración [♣], Número de objetivos [♥], o Rango de Daño [♠]!