

Tabla de críticos mágicos	
%	<b>Crítico con efecto adicional aleatorio</b>
97-100	Dominio absoluto del conjuro: el lanzador define el efecto adicional con aprobación del Master
93-96	Idea feliz: el lanzador aprende a lanzar un conjuro nuevo parecido, del mismo nivel (o inferior) y escuela (al ser posible)
89-92	Absorción continua de magia, a elección del lanzador: daño físico o mental continuo -1 PG por asalto o regeneración +1 PG por asalto hasta el final del combate
85-88	Sacudida mágica: aturde al objetivo durante 1 asalto
81-84	Manipulación de la mente: el afectado siente miedo o rabia contra el lanzador (a elección)
%	<b>Crítico con manipulación de energía mágica</b>
77-80	Efecto vampírico: el lanzador daña 1d4 por nivel de conjuro y se sana la misma cantidad de puntos
73-76	Manipulación de la forma: se permite moldear la forma del conjuro a voluntad manteniendo el área (siempre ha de haber continuidad), elegir la dirección de rebote, etc
69-72	Canalizando energía negativa o positiva el lanzador daña o sana (a elección) 1d4 por nivel de conjuro
65-68	Efecto adicional: el conjuro afecta a otro objetivo más a elección del lanzador
61-64	Uno de los siguientes efectos a elección: el lanzador no necesita mantener la concentración del conjuro, se permite cambio de elemento si es un conjuro de energía, el conjuro hace el efecto de contraconjuro
%	<b>Crítico con ahorro de energía mágica</b>
57-60	Drenaje: el lanzador quita un espacio de conjuro (a elección) al afectado obteniendo dicho espacio para él (si no es un lanzador de conjuros le produce 1 punto de daño por nivel de conjuro)
53-56	Absorción de la energía sobrante: el lanzador obtiene un espacio de conjuro adicional de menor nivel
49-52	Obtención de la energía mágica del ambiente: el conjuro no se gasta
45-48	Escudo mental: la siguiente prueba de Concentración (o Usar Objeto Mágico) tendrá éxito automáticamente
41-44	Abstención de materiales: los componentes materiales no se gastan
%	<b>Crítico con mayor fuerza de conjuro</b>
37-40	A elección: el conjuro no permite RC o TS, si hay 2 TS solo se elimina la primera
33-36	Aumenta la CD de TS en 4 y disminuye la prueba de RC en 4
29-32	Efecto mente en blanco: fracaso automático de la siguiente acción del oponente. Adicionalmente el oponente pierde la concentración y sale de estado de furia o similar
25-28	Conjuro autodirigido: si es necesaria una tirada de toque, toque a distancia o similar, ésta tiene éxito automáticamente
21-24	Aumenta la CD de TS en 2 y disminuye la prueba de RC en 2
%	<b>Crítico con aplicación metamágica de conjuro</b>
17-20	Maximización del conjuro (se elimina la tirada de los dados aplicando el máximo resultado posible)
13-16	Apresuración del conjuro (se lanza como una acción gratuita)
9-12	Potenciación del conjuro (aumentan los efectos numéricos variables en un 50%)
5-8	A elección: Prolongación (se dobla la duración) o Ampliación del conjuro (se dobla el alcance: corto, medio o largo)
1-4	Extensión del conjuro (aumenta el área máx. hasta el doble)
-	<p>Los críticos mágicos se consiguen obteniendo un 20 natural en la prueba de Concentración (o Usar Objeto Mágico) y confirmando el crítico mágico superando la prueba de Concentración de nuevo.</p> <p>Reduciendo a la mitad la Concentración (o Usar Objeto Mágico) para la confirmación del crítico y superando la prueba, se puede elegir el grupo de crítico entre los 5 grupos que hay en la tabla (tiras 1d20 dentro del grupo)</p> <p>Si el efecto de un crítico no es posible o no es beneficioso, simplemente no se produce.</p> <p><b>Fracaso automático de la siguiente acción del oponente:</b> el afectado no consigue realizar ninguna acción estándar o de movimiento, pero se defiende, por lo que no hay ataques de oportunidad.</p>

