



Grimorio de Conjuros

La vida del Conjurador y su Grimorio

Es importante recordar que la vida de un conjurador no es sencilla, requiere planificación, anticipación y sobre todo seguridad. Sabemos que en nuestro grimorio podemos llegar a escribir cientos de conjuros, pero también sabemos que nuestra mente tiene ciertas limitaciones. El hecho de poder memorizar un número concreto de conjuros de entre todos los que poseemos, hace que antes de cada viaje sea necesario anticiparse y memorizar metódicamente los conjuros que creamos necesarios. Para realizar esa tarea es importante analizar los posibles problemas y anticiparnos a ellos. Eso es lo que nos convertirá en un hechicero indispensable en cualquier expedición.

*Edward F. Montelius
Maestro de la Orden de Ilath*

Estos son los conjuros que durante la historia de Zhenoghaia, los diferentes gremios, órdenes y credos han desarrollado mediante el estudio de los conocimientos mágicos. Algunos se han preservado desde los tiempos del Gengea. Cada una de estas Esferas supone una rama de estudio. Los hechiceros pueden adquirir los conjuros, de su rango o inferior. Están explicados en este apartado de dos formas distintas. El MZ debe decidir al inicio del juego cuál se va a utilizar.

- ⊗ **Forma interpretativa:** El hechicero tan solo puede aprender y anotarse en su grimorio los conjuros que su Orden ponga a su disposición o los que encuentre durante sus viajes. No tienen por qué ser todos los comprendidos dentro de su Rango, Esfera y Sello. En este caso el MZ, tiene la facultad de decir cuáles de estos conjuros puede aprender y anotarse.
- ⊗ **Forma directa no interpretativa:** Cuando el jugador logra ascender de rango, se anota todos los conjuros de las Esferas de su Sello. Teniendo en cuenta que, de todos los que tenga en el grimorio, solo podrá tener aprendidos los conjuros marcados por “Nº máx. de Conjuros” y que le permita su Rango.

Esferas



Creación



Luz



Materia



Fuego



Cuerpo



Tierra



Oscuridad



Mediación



Agua



Espíritu



Percepción



Destrucción

Nota: Cada conjuro anotado en el libro del hechicero ocupa un número de páginas en su libro o pergaminos igual a la dificultad del conjuro. Los conjuros que se lanzan con las manos pueden lanzarse también a través de un bastón, cetro o báculo.

Abreviaturas de las tablas

La siguiente lista explica el significado de las abreviaturas de la tabla de los conjuros. Si tienes dudas sobre el significado de cada campo, consulta el *Capítulo 7: Mística*.

- ⊗ **EM:** Energía mental
- ⊗ **DIF:** Dificultad
- ⊗ **TDL:** Tiempo de lanzamiento
- ⊗ **DUR:** Duración
- ⊗ **ALC:** Alcance
- ⊗ **TC:** Tipo de conjuro
- ⊗ **EJ:** Ejecución del conjuro

Para todo practicante es primordial saber qué conjuros tiene memorizados, y por tanto conocer sus posibilidades inmediatas. En medio de un combate es imposible detenerse a olvidar conjuros y aprender nuevos sin exponerse a serios problemas. Es aconsejable que todo conjurador se procure un libro para convertirlo en su grimorio particular de conjuros. Ya que aunque se aumente de rango y se decida olvidar antiguos conjuros para aprender nuevos, se puede dar el caso de que necesite usar alguno de los antiguos. Si el conjurador no tiene los conjuros escritos en algún lugar, le será completamente imposible volver a aprenderlos.



Creación

Curación menor

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	15	10	Inst.	Inst.	T	E	V

Descripción: La Corriente Mística fluye a través del iniciado regenerando pequeños rasguños o heridas leves. Mediante este conjuro se regeneran 1d20 + 20 Puntos de Vitalidad. Este conjuro no restaura huesos rotos ni miembros amputados.

Lanza del Etéreo

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	Inst.	Inst.	15 m	P	G,V

Descripción: El hechicero crea una lanza etérea de aspecto fantasmal que emite filamentos vaporosos. Una vez creada es proyectada contra el objetivo. Éste puede tratar de evitarla mediante su tirada normal de *Evitar/Cubrir*. El daño que causa el impacto de esta lanza es 3d10 + 20 + Frz. El daño de la *Lanza del Etéreo* ignora las CA por armaduras o protecciones convencionales no mágicas.

Cúpula etérea

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	Inst.	5 t	P	E	V

Descripción: El practicante puede crear de la nada una cúpula de energía invisible. Este campo energético se utiliza como protección de los ataques a distancia y también cuerpo a cuerpo. La cúpula se extiende un metro desde el lanzador y se considera como una protección de CA de 70, que se desgasta de la misma forma que la materia física. Todo el que se encuentre en su interior estará protegido de los ataques externos, aunque no podrá afectar a nada que se encuentre en el exterior, ni atacar ni lanzar conjuros fuera del área de protección.

Revitalización

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	90	19	2 t	Inst.	50 m	E	V

Descripción: La energía se libera en forma de explosión lumínica radial, provocando un destello mágico que recupera 100 Puntos de Vitalidad a los aliados del lanzador. No puede recuperar huesos rotos o miembros amputados. Al canalizarlo el practicante pierde toda su EM restante y no podrá recuperarse hasta pasadas 24 horas. Debido a la poderosa energía que debe canalizar el lanzador, éste deberá realizar una tirada de Aguante a dificultad 15, más un penalizador al resultado final de -5. Si falla esta tirada quedará inconsciente 1d4 horas.

Regeneración

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	2 t	Inst.	T	E	V

Descripción: El archimago es capaz de regenerar un miembro propio o ajeno amputado. Si el conjuro tiene éxito, el miembro se regenera quedando la piel de la zona de un tono plateado brillante. El miembro no llega a ser de carne y hueso pero posee todas las propiedades del miembro natural (tacto, movilidad, dolor...)



Destrucción

Frenesí destructivo

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	11	Inst.	1d4 t	T o P	E	G,V

Descripción: Una vez conjurado, el hechicero o el objetivo entra en un estado de frenesí durante 1d4 asaltos, durante el cual ignorará todo el daño recibido y continuará atacando sin parar. Una vez salga de este estado perderá 1d10 + 60 puntos de vida adicionales.

Thekmes

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	Inst.	Inst.	20 m	P	G,V

Descripción: El aprendiz conjura una esfera luminosa violeta que es lanzada contra un objetivo viviente, provocando una explosión alrededor de éste. La energía liberada tras el estallido envuelve al objetivo restándole 50 + 1d10 Puntos de Vitalidad. El *Thekmes* proviene del antiguo Thek, un sacerdote aregálico de la era de los dioses. Su uso reiterado (más de 10 veces por mes) provoca un cambio de color en los ojos del lanzador, desde el violeta hasta el rojo oscuro.

Succión vital

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	Inst.	Inst.	30 m	E	G,V

Descripción: Si el conjuro tiene éxito, la víctima deberá realizar 5 tiradas de 1d20 + MHC (*Inteligencia + Resistir Magia*) contra la tirada de *Canalización* que haya obtenido el lanzador. Cada vez que la víctima falle la tirada contra la del conjurador, perderá 15 Puntos de Vitalidad que ganará el lanzador. El uso continuado de este conjuro (más de 5 veces por semana) deja importantes secuelas en el mago, tales como piel reseca y agrietada o delgadez extrema.

Explosión energética

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	90	19	2 t	Inst.	50 m	E	G,V

Descripción: Este conjuro se usa en casos extremos en que el hechicero teme por su vida. El maestro crea una explosión de verdosas llamas espectrales, liberando la energía mental del cuerpo del lanzador de forma dañina. Esta explosión abarca 50 metros a la redonda, dañando gravemente a cualquier enemigo en ese radio de efecto. Todo ser afectado perderá 100 Puntos de Vitalidad. Tras lanzar el conjuro el hechicero perderá toda la EM que le quede y no podrá empezar a recuperarlo hasta pasadas 24 horas. El hechicero deberá realizar una tirada de Aguante (dif. 15) con un modificador negativo de -5 al resultado final. Si falla, quedará inconsciente durante 1d4 horas.

Devastación aregálica

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	Inst.	Inst.	70 m	P	G,V

Descripción: Este conjuro solo lo pueden conjurar los archimagos más fieles y diestros. Se invoca la más temible energía oscura, impregnada de odio y maldad. Se proyecta a través de las manos del conjurador provocando la pérdida de 3d20 + 195 Puntos de Vitalidad al objetivo, dejando un rastro de llamas y olor a muerte. El uso reiterado de este conjuro (más de 3 veces por mes) deja visibles secuelas al lanzador, provocando que su piel se vuelva pálida y reseca, con ramificaciones similares a venas negras en la cara y manos del conjurador.



Mediación

Presencia encantadora

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	10	Inst.	1 h	P	E	V

Descripción: Este conjuro, hace más atractivo y agradable al usuario para todo aquel que lo rodea. Incluso sus palabras tienen mayor aceptación de lo normal. Durante la duración del conjuro todas las tiradas relacionadas con habilidades sociales obtendrán un + 2 al resultado final. Un ejemplo claro de tirada de habilidad Social sería *Persuadir*.

Extraer información

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	1 t	1d10 m	5 m	E	M

Descripción: Al hablar con el objetivo se pueden realizar tiradas de *Percepción* contra una dificultad a criterio del MZ para poder ver más allá de sus palabras y saber si oculta información. El objetivo habla más de la cuenta y el lanzador percibe cada matiz de sus palabras detectando información oculta. Si se localiza información oculta se podrá realizar una tirada de *Persuadir* a dificultad 13 para tratar de obtener esa información. Puede que la información obtenida sea poco clara o confusa debido a los efectos secundarios del conjuro.

Empatía animal

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	1 t	1d6 h	5 m	E	G,V

Descripción: El mago controla a un animal como un lobo, oso, chacal etc. Este animal siente una especial devoción por su nuevo amo temporal. El animal obedecerá ciegamente al hechicero durante 1d6 horas. Una vez pasado este periodo de tiempo, si el hechicero no se ha ganado el favor del animal de alguna forma (como bien podría ser alimentarlo o acariciarlo), será atacado por él o simplemente se marchará. En cambio, si el animal se siente feliz con su nuevo amo, el hechicero habrá ganado un nuevo compañero de viaje. Estas son las puntuaciones máximas del animal controlado: **FRZ:** 12, **DES:** 10, **INT:** 6, **VIT:** 120, **AGU:** 15, **REF:** 10, **Valor:** 20, **C. Sin armas:** 13, **Daño:** 1d20 + Frz, **Resistencia Mágica:** 23

Sellar la mente

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	50	19	2 t	1d20 h	P	E	M

Descripción: Este conjuro dura 1d20 horas. Mientras el conjuro tenga efecto, cuando alguien intente realizar algún conjuro o acción que afecte la mente del lanzador, le resultará extremadamente difícil. El conjurador con la mente sellada tendrá un +10 al resultado de la tirada de Resistir Magia. El +10 a resistir magia, solo se puede usar en las ocasiones en que intenten afectar mente, no en los conjuros apuntados.

Orden perfecta

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	2 t	1d10 h	5 m	E	V

Descripción: Este conjuro permite dominar la mente de cualquier ser pensante. Durante 2d10 minutos el ser responderá a las órdenes como si fueran una idea propia. Incluso defenderá al conjurador de posibles amenazas si cree que puede hacerse cargo de la defensa. Este conjuro afecta a todos aquellos seres capaces de comunicarse de un modo u otro, ya sean personas, animales o criaturas salvajes. El ser dominado no reaccionará a órdenes que impliquen dañarse a sí mismo.



Percepción

Percibir vida

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	10	Inst.	Inst.	1d100 m	E	M

Descripción: El conjurador es capaz de percibir si hay seres vivos en un radio de 1d100 + 30 metros y el tamaño aproximado de éstos. Este conjuro es instantáneo. Proyecta una imagen mental de la situación y tamaño de los seres de su alrededor en el momento justo en que realiza el conjuro. Todo lo que se proyecta en la mente del conjurador tiene colores opuestos a los reales y generalmente todo lo que ve está rodeado por un halo vaporoso.

Sentir magia

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	Inst.	1d6 m	30 m	E	M

Descripción: Se puede utilizar la habilidad *Percepción* para sentir magia alrededor del objetivo. El conjuro dura 1d6 minutos, aunque si se desea incrementar el tiempo puede hacerse aumentando en 10 el coste de EM del conjuro. Cada incremento de duración dará al conjurador 1d4 minutos adicionales.

Anteposición combativa

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	Inst.	1d10 t	P	E	M

Descripción: La Corriente Mística se mueve a gran velocidad desde un adversario hacia el practicante conjurador, advirtiéndole de su siguiente acción. Durante 1d10 asaltos, el objetivo deberá informar al mago de cuál va a ser su siguiente acción y éste podrá adelantarse a sus acciones. Mientras dure el efecto, el conjurador tendrá un +5 al resultado de las tiradas defensivas y a la defensa pasiva frente al adversario sobre el que se ha lanzado el conjuro.

Lectura mental

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	50	19	Inst.	1d10 m	3 m	E	M

Descripción: El usuario es capaz de sentir en su mente los pensamientos de un objetivo. Lo que puede leerse en la mente del objetivo es el pensamiento directo. No pueden verse secretos ni pensamientos que la víctima quiera mantener ocultos. Este conjuro está prohibido en la mayoría de gremios y organizaciones de magos durante las asambleas. Su uso conlleva la expulsión directa de la Orden o gremio. Algunas organizaciones menos estrictas degradan al infractor un Rango o más como castigo.

Desvinculación mística

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	Inst.	12 h	5 m	E	M

Descripción: El archimago puede anular la percepción mística de un objetivo durante 12 horas, haciéndolo incapaz de sentir o percibir la Corriente Mística en modo alguno. Empleando este conjuro, el adversario no podrá usar la magia, al sentirse totalmente desvinculado de la Corriente Mística. Los efectos de la desvinculación aumentan la dificultad de los conjuros en +3 durante las 24 horas posteriores a la conclusión del efecto del conjuro. La víctima de este conjuro suele sentirse desorientada durante las primeras horas tras su desvinculación. Por ello todas sus tiradas relacionadas con la Inteligencia sufren un penalizador de -3.



Espíritu

Visión del alma

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	15	10	1 t	1d6 t	P	E	G,V

Descripción: El iniciado es capaz de ver la forma de ser en el alma de un individuo, es decir, si es amigable, egoísta, altruista o si está lleno de odio. El objetivo debe tirar *Resistir Magia* sin ser consciente de lo que ocurre. Si el conjuro tiene éxito, el usuario podrá ver el alma de la víctima y leer su forma de ser habitual. Este conjuro no siempre advierte sobre la verdadera personalidad del objetivo. En ocasiones tan solo muestra las intenciones que tiene en ése momento, especialmente cuando está a punto de llevarlas a cabo.

Unión espiritual

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	Inst.	5 m	15 km	E	M,V

Descripción: El espíritu del conjurador establece lazos emocionales con los espíritus de sus aliados o amigos, permitiendo realizar tiradas de *Percepción* normales para intentar sentir el estado emocional de éstos, además del lugar en el que pueden encontrarse (no superior a 15 Km). Es muy difícil conseguir llegar a percibir algo preciso, aunque puede ser más sencillo si el vínculo real es más estrecho con un aliado o un amigo. Los efectos de este conjuro duran 5 minutos. Si el objetivo de este conjuro posee también este conjuro puede sentir los efectos del lanzador sobre él.

Grito aterrador

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	Inst.	Inst.	15 m	E	G,V

Descripción: El mago, gracias al poder de este conjuro, puede emitir un grito terrorífico que afecte la serenidad de todos aquellos que lo escuchen. Normalmente suele ser una amenaza o un fragmento de una oración.

Los afectados notarán los efectos instantáneamente. No sabrán el motivo concreto, pero se sentirán intimidados por la presencia del practicante, mostrándose bloqueados e inseguros. Todos los adversarios tendrán un -2 al resultado de la siguiente tirada relacionada con cualquier acción que realicen, sea física o mental, incluidas las de *Valor*. Los seres con un valor en Inteligencia inferior a 10 o aquellos con inmunidad al miedo, no se verán afectados por el *Grito aterrador*.

Ave Fénix

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	50	17	2 t	Inst.	T	E	G,M,V

Descripción: Se puede hacer regresar el espíritu de un muerto a su cuerpo devolviéndolo a la vida. Este conjuro solo puede ser usado una vez por individuo. Una vez resucitado, el receptor deberá descansar durante al menos 48 horas para recuperarse y poder moverse con normalidad. No se puede resucitar a nadie pasadas 24 horas desde su fallecimiento. Si el cuerpo ha superado en más de 20 años la expectativa natural de vida de su raza el conjuro no tiene efecto alguno. Una pifia en la Canalización de este conjuro implica la muerte por parada cardiorrespiratoria del lanzador. Este conjuro debe usarse con cautela. Si el conjuro tiene éxito, consume toda la Energía Mental (EM) del lanzador, pero necesita mínimo 50 EM para lanzarlo.

Invasión corporal

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	2 t	5 h	50 m	E	M

Descripción: El archimago puede trasladar su espíritu invadiendo un cuerpo extraño que se encuentre en un radio inferior a 50 metros. Durante las 5 horas de duración del conjuro (si el archimago no desea anularlo antes), el cuerpo del lanzador quedará totalmente inmóvil. Mientras tanto, su alma podrá controlar totalmente a su nuevo cuerpo y actuar de la misma forma que su objetivo. En caso de que maten el cuerpo objetivo, el archimago regresará automáticamente a su cuerpo (también regresará si el cuerpo paralizado del archimago recibe daño). Para poder realizar el cambio se necesita conocer el rostro del objetivo. Una vez realizado el cambio, los cuerpos pueden separarse todo lo que se desee. El objetivo del conjuro no recordará nada. El invasor suele tardar un tiempo en acostumbrarse al nuevo cuerpo. El alcance del conjuro aumenta en 50 metros por cada invasión con éxito que el lanzador haya realizado a lo largo de su vida.



Cuerpo

Sangre regeneradora

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	15	10	1 t	1d4 t	P o T	E	V

Descripción: La magia altera la sangre del objetivo dotándola de capacidad regenerativa. Este conjuro regenera 20 Puntos de Vitalidad por asalto. Cuando se realice con éxito, se deberá tirar 1d4 para saber durante cuantos asaltos hará efecto. El objetivo deberá permanecer inmóvil si no quiere interrumpir el efecto curativo del conjuro.

Salto ligero

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	20	13	Inst.	Inst.	P	E	G

Descripción: El cuerpo deja de estar sujeto a las leyes de la gravedad, permitiendo al conjurador realizar saltos de hasta 6 metros de alto por 10 de largo. Si la situación lo requiere, debe realizarse una tirada de *Saltar*, ésta se verá beneficiada con un +5 al resultado total. Este conjuro no emite destello luminoso alguno, aunque algunos practicantes especialmente torpes emiten un destello azulado al lanzarlo (aquellos que tengan un valor en *Inteligencia* inferior a 10).

Trepar

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	Inst.	1d10 t	P	E	V

Descripción: Cuando se realiza este conjuro, aparece un fulgor blanco en la piel del conjurador. Mientras el conjuro esté activo el usuario podrá trepar por cualquier pared o superficie por muy lisa que ésta sea. Este conjuro se puede mantener gastando 2 EM cada asalto adicional sin necesidad de volver a canalizar la Corriente Mística.

El usuario debe tener al menos un 5 en la Habilidad *Trepar*. El uso continuado de este conjuro (más de 10 veces por mes) provoca graves lesiones en los músculos. Si esto ocurre, cada vez que el mago vuelva a usar este conjuro perderá automáticamente 3 Puntos de Vitalidad permanentes.

Planear

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	50	19	Inst.	1d10 t	P	E	V

Descripción: El conjurador puede lanzarse desde alturas que matarian a cualquiera, y caer suavemente sin sufrir daño alguno. Una vez activado, la velocidad de caída desciende hasta 1m por segundo o 10m por asalto. El hechizo consumirá 50 EM los primeros 25m y después 2 EM por cada metro adicional de caída hasta el suelo. El mago volverá a caer a velocidad normal desde el momento en el que su reserva de EM se agote. El hechizo sólo funciona con el mago, no puede transportar a más personas con él ni más de 30 p.p de carga.

Putrefacción galiana

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	Inst.	1d4 h	30 m	P	G

Descripción: Este conjuro es sumamente peligroso, tanto para la víctima como para el practicante, ya que un fallo de precisión puede volverlo contra él. El practicante concentra en su mano un poderoso rayo de energía oscura que es proyectado contra un adversario. El efecto infeccioso comienza inmediatamente a descomponer la carne de la zona afectada rápidamente, atormentando a la víctima con un intenso dolor que se acentúa conforme la putrefacción va avanzando. El conjuro puede provocar que el miembro afectado deba ser amputado para evitar una muerte horrible por infección. El daño base que provoca este conjuro es el valor de *Inteligencia* del lanzador x4. Una vez el conjuro ha tenido éxito en su complicada canalización, el lanzador tira *Localización de Impacto*, si obtiene un 1 en el d10 el conjuro hará el daño base al lanzador y empieza a descomponer la carne del brazo con el que se ha proyectado el conjuro. Si el conjuro impacta en la cabeza, el daño que provoca el conjuro pasa a ser el valor del lanzador en *Inteligencia* x10, si esto ocurre el conjurador pierde todo su EM.



Materia

Lanza potenciada

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	10	Inst.	Inst.	30 m	P	G,V

Descripción: El hechicero es capaz de utilizar los materiales que le rodean (pequeñas partículas de piedra, tierra, madera e incluso metal) que se unirán formando una gran lanza mágica. Una vez creada, esta es proyectada contra el objetivo. El impacto de la *Lanza potenciada* causa la pérdida de 1d20 + 40 Puntos de Vitalidad. La lanza mágica no puede ser empuñada por nadie que no sea el propio practicante. Si esto ocurre la lanza se desmenuzará.

Transformar (materia menor)

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	20	13	Inst.	Inst.	5 m	P	G,V

Descripción: Este conjuro puede transformar materiales menores (no elaborados o manufacturados) en otros de similar composición. Se puede transformar la piedra en tierra, el metal en piedra o el cristal en arena. La mayoría de los materiales responden automáticamente a los efectos del conjuro, pero es posible que debido al grosor tarden más en reaccionar e incluso puede que el gasto de Energía Mental varíe. Hay metales que no reaccionan ante el poder del conjuro, como es el caso del Mithril o el Tirith. Si el material ha tenido (o tiene) algún tipo de radiación mágica, el conjuro no tendrá efecto alguno.

Cambio molecular

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	19	Inst.	Inst.	T	E	G,V

Descripción: El practicante puede modificar la masa de cualquier elemento material. Generalmente estos cambios se realizan para endurecer un material o volverlo más frágil. A diferencia de *Transformar* (materia menor) este conjuro puede afectar también a objetos manufacturados como pueden ser puertas o armas. Este conjuro puede afectar objetivos que tengan un peso máximo igual a 2 veces la EM invertida para el lanzamiento, siendo 25 el mínimo necesario para poder lanzar este conjuro.

Virote de metal

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	50	19	Inst.	Inst.	15 m	P	G,V

Descripción: Este conjuro crea un virote mágico de metal que una vez formado es proyectado contra el objetivo. Si consigue impactar se solidifica en el cuerpo del adversario provocándole un dolor agudo que se extiende por todo el cuerpo. El virote está formado por materia etérea muy resistente, capaz de atravesar casi cualquier armadura metálica. Por ello, cuando ésta impacta a su objetivo ignora toda armadura no mágica que la víctima lleve puesta. El daño provocado por el impacto equivale a 3d20 + 40 Puntos de Vitalidad. El virote no se vuelve sólido hasta impactar con otro material sólido.

Desintegrar materia inanimada

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	300	25	Inst.	Inst.	1 km	P	M,V

Descripción: El archimago es capaz de concentrar su energía mental con el fin de destruir un objetivo inanimado de un tamaño igual o inferior al del conjurador. No será capaz de destruir una aeronave de combate, pero sí de hacer explotar sus motores. Una vez realizado este conjuro el archimago se quedará sin EM y estará aturdido durante 2 asaltos. El mínimo de EM para realizar el conjuro es 300 puntos. El conjurador debe poder ver con claridad la materia u objeto que desea desintegrar, para poder hacerse una imagen mental completa del objetivo.



Magia

Rayo dhariano

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	10	Inst.	1 t	5 m	E	V

Descripción: Este conjuro permite al lanzador proyectar una descarga eléctrica en forma de rayo. Se proyecta desde la punta de los dedos del lanzador hasta el objetivo. Causa 1d20 + el valor que posea el lanzador en Inteligencia. Si la víctima que recibe el daño del *Rayo dhariano* es además practicante, durante el siguiente turno tendrá un -1 en todas sus tiradas de Canalización debido al desajuste sensorial que provoca la descarga. Este conjuro provoca el doble de daño en equipos eléctricos.

Escudo

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	Inst.	1d10 t	P	E	G,V

Descripción: El aprendiz crea un escudo mágico que le protege del daño del combate. Un discreto resplandor aflora del cuerpo del conjurador erigiendo una pantalla invisible alrededor de su cuerpo, a unos 2 centímetros de distancia recubriéndolo entero. El *Escudo* tiene una CA de 75 puntos. El *Escudo* se deteriora igual que el resto de protecciones cuando recibe impactos.

Sensibilidad mística

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	18	12	Inst.	4 t	15 m	E	G,M

Descripción: El practicante, gracias a este conjuro, estabiliza su pulso bioeléctrico, logrando una mayor sensibilidad hacia la Corriente Mística. Este estado permite al practicante lanzar con mayor facilidad cualquier tipo de conjuro, otorgando un +1 a todas sus tiradas de *Canalización* mientras dure el efecto de la *Sensibilidad mística*. Además del efecto potenciador, mientras esté activo el efecto del conjuro, el lanzador podrá repetir una vez las tiradas que den el resultado de Magia desatada.

Aliento de vida

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	50	19	5 t	Inst.	T	E	G,M,V

Descripción: El maestro posee el poder de hacer regresar a la vida a un individuo que lleve muerto menos de 72 horas, aunque a éste ya le hayan practicado el conjuro *Ave Fénix*. Para que el conjuro tenga éxito se necesita una escama de garlak. Si la tirada de canalización falla, el conjurador entra en estado de coma durante 1d20 días, pasado este periodo deberá superar una tirada de Aguante a dificultad 16, si no la supera pasará 1d20 días más en coma antes de despertar.

Disipación de magia

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	2 t	2 días	30 m	E	G,M,V

Descripción: El archimago es capaz de desvincular la Corriente Mística de la mente de un adversario o de un espacio determinado, impidiendo su efecto en el mundo terrenal durante 2 días. Todo espacio o sujeto afectado no podrá hacer uso de la magia, lo cual puede ser muy útil contra practicantes o trampas mágicas. Este conjuro emite un resplandor muy potente que puede cegar a los que miran directamente al objetivo del conjuro (incluso al propio lanzador) penalizándole en -3 en todas las acciones que impliquen el uso de la vista durante un asalto.



Agua

Purificar agua

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	10	2 t	-	10 m	E	G,V

Descripción: Permite purificar aguas impuras o envenenadas en un área fija de 2 m². El agua debe estar estancada. No sirve purificar un río ya que el agua seguiría su curso perdiendo su efectividad. La purificación del agua hace que el agua esté más fría de lo normal. El agua purificada es totalmente potable. Un fallo en la canalización de este conjuro puede congelar el agua (a elección del MZ). Beber agua purificada mágicamente una vez al día recupera 1d20 + 10 Puntos de Vitalidad.

Virote de hielo

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	Inst.	Inst.	25 m	P	G,V

Descripción: Al canalizar la Corriente Mística, se materializa un virote de hielo frente al practicante que debe ser proyectado contra el objetivo. Si la proyección falla, el virote se destruirá. Si el virote consigue impactar en su objetivo, causa un daño equivalente a 2d10 + 40 Puntos de Vitalidad. El uso reiterado de este conjuro (más de 6 veces por semana) provoca que la piel del practicante se vuelva más fría al tacto de lo habitual.

Respiración subacuática

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	Inst.	1d8 h	P	E	M

Descripción: Este conjuro es muy utilizado para la exploración submarina. Permite respirar bajo el agua durante 1d8 horas. Al conjurarse, en el interior de la boca del mago aparece una pequeña burbuja que genera oxígeno y permite la respiración bajo el agua. El uso reiterado de este conjuro (más de 3 veces por semana) provoca irritación pulmonar. En algunos casos extremos, puede hacer perder la voz.

Lanza de hielo

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	80	19	Inst.	20 m	P	E	G,V

Descripción: Este conjuro lo suelen llevar a cabo los magos que se encuentran desarmados y ante un combate cuerpo a cuerpo. El mago conjura un fino chorro de agua que seguidamente se congela formando una afilada lanza de hielo. Sus características mágicas le permiten atravesar hasta un máximo de 4 centímetros de acero, por ejemplo una armadura. La lanza se vuelve totalmente material y puede empuñarse para atacar o para defenderse aunque no es demasiado resistente. Si el atacante tiene una Fuerza mayor a 20 romperá automáticamente la lanza cuando ataque al practicante que bloquee con ella. Esta arma se puede usar como si de un arma normal se tratara durante 20 minutos. El daño de este arma es de 3d10 + 50 + Frz.

Tormenta de hielo

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	1 t	Inst.	4d20 m	P	G,V

Descripción: Este conjuro busca dañar a un grupo grande de adversarios. El mago conjura a distancia segura unas espesas nubes que envuelven un área de 3d20 + 5 metros dejando caer una gran cantidad de gotas de agua que, al congelarse, se tornan afiladas. Las víctimas sienten como centenares de pequeñas agujas de hielo se les clavan en el cuerpo. Daña 225 Puntos de Vitalidad a cada adversario. Las protecciones de cuero y los chalecos antibalas no protegen de los témpanos de hielo, en cambio, las armaduras de metal sí que ofrecen protección contra este conjuro.



Fuego

Letras llameantes

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	10	1 t	1d4 h	T	E	G,V

Descripción: El usuario puede escribir lo que desee en el aire, concentrando la energía de la Corriente Mística en su vara o cetro, aunque también puede hacerlo con el dedo. Las letras escritas se mantienen hasta un máximo de 1d10 horas, aunque el practicante puede decidir disiparlas antes. Invertiendo 30 Puntos de Energía Mental, el practicante puede dar una orden sencilla a las letras de fuego. Por ejemplo; “cuando se acerque alguien, activaos” o “cuando alguien diga la contraseña correcta, moveos hacia la puerta oculta”. Si se toca el fuego emitido por estas letras causa un daño igual a 1d20 + 10 Puntos de Vitalidad.

Escudo de llamas

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	1 t	1d10 t	1 m	E	G,V

Descripción: A 1m del conjurador aparecen unas llamas de varios metros de altura que le rodean. Este conjuro da una protección de área, debido a que todo aquel que se acerque para atacar o intente cruzar las llamas sufrirá 2d20 + 20 Puntos de Vitalidad. Las llamas de este escudo están generadas íntegramente de fuego mágico imposible de apagar con agua. Es posible atravesarlo con conjuros de agua/hielo.

Pirosfera explosiva

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	Inst.	Inst.	20 m	P	G,V

Descripción: La *Pirosfera explosiva* desprende gran parte de la energía concentrada para su proyección al impactar a su objetivo. Por tanto, puede derribar no solo a la víctima sino también a los que están en un radio de 3 metros. El impacto de este conjuro causa la pérdida de 2d20 + 70 Puntos de Vitalidad y obliga tanto al objetivo como a los que estén dentro de un área de 3 metros a realizar una tirada de *Equilibrio* a dificultad 18. Si fallan serán derribados y en el siguiente asalto tendrán un -3 en todas sus acciones físicas debido al dolor de las quemaduras.

Llama guía

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	50	19	Inst.	1d10 t	2d20 m	E	M,V

Descripción: Esta llama posee la inteligencia del espíritu de un antiguo chamán del fuego de las Tierras del Sur, y sirve para iluminar habitaciones y pasadizos oscuros. Utilizando un lenguaje de movimientos, la llama voladora gira alrededor de su creador y le advierte de posibles peligros moviéndose de forma determinada. Una vez desaparece el efecto del conjuro, el usuario puede realimentar la *Llama Guía* invirtiendo 5 EM por minuto sin necesidad de volver a canalizar el conjuro.

Fuego líquido

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	1 t	Inst.	2 m	P	G,V

Descripción: El archimago conjura un poderoso chorro de lava que va directamente hacia el adversario. Este chorro de entre 50 y 150 cm de diámetro es capaz de derribar al rival más duro, fundir su armadura y además herirle gravemente. El *Fuego líquido* sale disparado a presión de las manos del lanzador en la dirección que desee, pudiendo moldear su trayectoria. Por ello el usuario lanzará Proyección con un +2 al resultado total de la tirada. El impacto causa 250 Puntos de Vitalidad. Tras el terrible impacto de la lava, la roca mágica fundida sigue adherida a la piel, por tanto la desgraciada víctima perderá 1d10 Puntos de Vitalidad cada asalto durante un máximo de 1d10 asaltos.



Tierra

Ayuda del bosque

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	10	Inst.	Inst.	5 m	E	V

Descripción: El hechicero solicita la ayuda del bosque a través de un conjuro muy utilizado por druidas y sacerdotes tauros. El bosque reacciona inmediatamente golpeando al adversario con las ramas de un árbol, y causando 2d10 Puntos de Vitalidad. Si el adversario está utilizando algún tipo de conjuro relacionado con la comunión con la naturaleza, este conjuro no tendrá efecto, pues no considerará al adversario un enemigo del bosque. Si se aumenta el coste del conjuro en 15 puntos de EM, la fuerza con la que los árboles atacarán con sus ramas al enemigo, aumentará en 2d10.

Quebrar la tierra

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	1 t	1d10 t	10 m	E	G,V

Descripción: El aprendiz es capaz de quebrar la tierra. La abertura de la tierra dura 1d10 asaltos y tiene una distancia de 1d6 metros de largo por 1d10 + 3 de ancho. La profundidad de esta brecha es de 2d20 metros. Aquel que caiga en lo profundo de la brecha quedará atrapado durante 3 asaltos (para librarse de la caída se hará una tirada enfrentada de *Esquivar* contra la tirada de Proyección del lanzador). Si cae en ella podrá tratar de trepar por los lados. La dificultad para salir de la brecha es de 13, aunque deberá ser durante el asalto siguiente al lanzamiento. Mientras esté atrapado no podrá combatir.

Haz cortante

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	Inst.	Inst.	20 m	P	G

Descripción: Este conjuro, según cuentan los estetas de las antiguas órdenes de sacerdotes ogothianos, fue utilizado principalmente para la defensa de los lugares sagrados. El practicante canaliza la energía y con un gesto lanza una onda de energía con la forma de una hoja de hacha de guerra. Ignora las armaduras convencionales con una CA inferior a 50. El impacto de *Haz cortante* provoca un daño igual a 1d4 x 30 Puntos de Vitalidad. Este conjuro puede ser potenciado mediante el gasto de EM. Gastando 50 Puntos de Energía Mental adicionales (1 vez) el conjuro aumenta otro dado para el daño de la onda de energía.

Lluvia de rocas

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	50	19	Inst.	Inst.	30 m	P	G,V

Descripción: El conjurador utiliza las corrientes mágicas para levantar las rocas de su alrededor y seguidamente lanzarlas contra su adversario. El gran número de rocas lanzadas hace muy difícil al adversario esquivarlas (por tanto tendrá un -3 a la tirada de *Evitar/Cubrir*). El daño del conjuro es 1d4 x 40 Puntos de Vitalidad. Para poder conjurar este poderoso conjuro debe haber rocas cerca del practicante.

Thorhgamm

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	350	25	4 t	Inst.	100 m	P	M

Descripción: El archimago invoca la energía pura del mundo y la canaliza a través de su cuerpo concentrándola en sus manos. La gran bola de energía verde que se genera puede lanzarse hasta una distancia de 100 metros, aunque puede aumentarse la distancia en 30 metros adicionales por cada 50 puntos de EM gastados para este efecto. Al recibir el impacto, la víctima es impulsada 1d4 metros y sufre un daño de 400 Puntos de Vitalidad. El uso reiterado de este conjuro (más de 2 veces por semana) implica que al practicante le crezcan pequeñas plantas en su cabello, así como diminutos líquenes o hiedras que se enredarán a lo largo de sus brazos.



Aire

Convocar al viento

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	10	1 t	Inst.	15 m	P	G

Descripción: El conjurador se concentra haciendo circular cada vez más rápido el viento a su alrededor. Cuando la concentración llega a su cénit, el conjurador proyecta ese fuerte viento contra el objetivo que desee, provocando 1d20 + INT Puntos de Vitalidad. Si el objetivo recibe el violento golpe de viento, deberá realizar una tirada de *Equilibrio* a dificultad 15, si falla será derribado y empujado 1d4 metros. Este conjuro puede ser muy útil para huir de una situación peligrosa contra un adversario superior.

Niebla

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	Inst.	1d10 t	20 m	E	G,M,V

Descripción: El practicante puede convocar una ráfaga de aire y mantenerla, con la finalidad de crear una niebla espesa del color que desee. Esta espesa niebla dificultará la visibilidad y las acciones de combate. Este conjuro puede mantenerse indefinidamente mientras el practicante consuma de nuevo puntos de EM (5 EM por turno adicional). En combate, este conjuro otorga un modificador negativo al atacante de -4 a cualquier acción ofensiva/defensiva y en todas las acciones que requieran el uso de la vista. El propio hechicero también tendrá dificultades para ver a través de ella, sufriendo un modificador negativo de -2.

Viento ponzoñoso

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	1 t	Inst.	1d8 m	E	G,V

Descripción: Este conjuro es extremadamente difícil de controlar. El practicante lanza un poderoso torrente de aire que hace retroceder 1d4 + 2 metros a los adversarios en un radio de 1d8 metros, a la vez que este aire se filtra a través de los tejidos dañándolos. Al finalizar el efecto del conjuro cabe la posibilidad que el propio conjurador se haya visto afectado por el aire intoxicado (para esto debe sacar 1 en 1d10). El veneno produce 20 puntos de daño cada media hora durante 1d20 horas a todos los enemigos afectados. Superando una tirada de *Resistencia a Venenos* a dificultad 16 se resiste todo el daño por toxina del conjuro.

Liviandad

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	50	19	2 t	3d10 t	P	E	M

Descripción: El practicante que recurra a este conjuro se verá envuelto en un aura dorada que le permitirá planear y evitará que la gravedad tenga efecto sobre él durante una caída. Su equipo también se verá afectado por este conjuro. Este conjuro puede ser realimentado (si no es durante un combate) mientras el usuario gaste 5 EM, con lo que ganará 1d20 asaltos o 1d10 minutos adicionales.

Invocar huracán

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	Inst.	Inst.	100 m	E	V

Descripción: El archimago es capaz de invocar un huracán en cualquier punto dentro del alcance del conjuro, que arrasa con todo en un radio de 3d20 metros. Dura 1d10 asaltos y daña 200 Puntos de Vitalidad a todo aquel que esté dentro de su radio. Las armaduras y otras protecciones no sirven de nada contra el poder destructivo de este conjuro, y las estructuras débiles pueden venirse abajo (a discreción del MZ).



Luz

Destello cegador

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	11	Inst.	1d4 t	10 m	E	M

Descripción: El Iniciado hace salir de su arma un rayo de luz de corta duración pero de mucha intensidad, cegando a todo aquel que lo mire. Este destello provoca el miedo en ciertas criaturas, sobre todo en aquellas que han sido condenadas a vivir en la oscuridad. Los efectos del *Destello cegador* provocan que la víctima sufra un modificador negativo de -3 en todas las tiradas que impliquen el uso de la vista mientras dure el efecto del conjuro, como en *Percepción* o en el combate a distancia.

Purificación

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	4 t	Inst.	P o T	E	M,V

Descripción: Este conjuro, basado en una oración muy antigua, invoca una magia capaz de borrar del organismo agentes venenosos y enfermedades leves. Los que estudian esta esfera y están unidos al Sello de Zhenoghaia, además de purificar el cuerpo de toxinas o enfermedades, restablecen la vitalidad del afectado en 50 puntos. La luz de este conjuro aparece alrededor de los ojos del usuario. Los venenos o enfermedades que purifica este conjuro no pueden ser mágicos, en tal caso este conjuro no tendrá efecto.

Vela eterna

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	25	15	1 t	1d20 m	10 m	E	G,V

Descripción: Este conjuro ha sido muy utilizado a lo largo de la historia por los practicantes dedicados a la exploración. Para los usuarios de este conjuro es el sustituto perfecto de la clásica antorcha. La *Vela eterna* se conjura sobre un material, sirve cualquiera no mágico, y su luz ilumina un gran radio que puede ser ampliado en 5 metros invirtiendo 10 EM adicionales. Generalmente es utilizado en piedras de báculos no hechizados. Este conjuro no funciona sobre materia viva ni en tejidos orgánicos. No puede iluminarse la madera ni la carne.

Oración suprema

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	50	19	2 t	Inst.	P o T	E	G,V

Descripción: El practicante recita esta oración ante el herido. Si ha sido recitada correctamente, las manos del conjurador brillan intensamente provocando que las heridas del objetivo se curen con mucha rapidez. Este conjuro puede reparar huesos rotos, hemorragias internas y músculos desgarrados, sanando 4d20 + 30 + Int Puntos de Vitalidad. Si es lanzado a devotos de Zhenoghaia el modificador base se incrementa en +20, dando así un efecto curativo de 4d20+40+Int.

Luz celestial

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	200	25	Inst.	Inst.	25 m	P	G,M,V

Descripción: Este conjuro es extremadamente poderoso en las manos de aquellos que dominan la esfera de la Luz. Es un conjuro especialmente diseñado para dañar a criaturas malignas. El practicante dibuja en el aire un círculo de luz que obliga a las criaturas malignas débiles a huir de él des-pavoridas. Cuando el lanzador desea proyectarlo contra un objetivo maligno, crece en tamaño e intensidad, causándole 300 puntos de daño. Los seres esencialmente corruptos reciben todavía más daño (+ 50) por este conjuro, en especial aquellas que se sirven de conjuros de Oscuridad. Si la criatura objetivo (maligna) muere a causa de este conjuro, al conjurador le aparece una aureola luminosa detrás de la cabeza, similar a la que dibuja cuando lanza el conjuro. Esa aureola puede durar minutos o incluso horas. Algunos afirman que la duración de esa aureola depende de la fe del practicante en las artes de la Luz.



Oscuridad

Visión devota

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Iniciado	10	10	Inst.	1d10 m	20 m	E	G,M

Descripción: Los iniciados en los caminos de la Oscuridad suelen aprender durante su instrucción este sencillo conjuro, que permite al que lo utiliza ver en tonos rojizos en la más completa oscuridad. El practicante puede decidir desactivar este conjuro cuando lo desee. Si mientras se está utilizando este conjuro se enciende una luz súbitamente, el personaje quedará cegado durante 1d10 asaltos teniendo un -4 en todas las acciones que impliquen el uso de la vista.

Golpe de sombra

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Aprendiz	15	12	Inst.	Inst.	15 m	P	G

Descripción: Este conjuro invoca la mismísima oscuridad del inframundo. El practicante concentra su energía lanzando un rápido golpe que emerge del puño del usuario hacia el objetivo, con la forma de una esfera hecha de filamentos de oscuridad pura. El impacto causa la pérdida de 50 Puntos de Vitalidad. El uso reiterado de este conjuro (más de 3 veces por semana) provoca que los usuarios tengan el contorno de los ojos permanentemente oscurecido.

Horrores Shaadash

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Mago	60	15	Inst.	1d4 h	5 m	E	G,V

Descripción: Este conjuro invoca de la profunda oscuridad de la Corriente Mística unas criaturas de menos de un metro de altura, formadas completamente por energía sombría. Estas criaturas son capaces de volar en todas direcciones y dañar a todo el que se acerque. Son extremadamente rápidos e imposibles de esquivar. Causan 50 puntos de daño por ataque. Están conjurados para permanecer en un área concreta de cinco metros de radio. Una vez el intruso sale de ella, las criaturas dejarán de atacar. La única forma de acabar con los Horrores es mediante el uso de conjuros dañinos de la Esfera de Luz. Cada Horror posee 100 puntos de Vitalidad. Un mago convocará 1d4 horrores, un maestro 1d4 + 1 y un archimago 1d6 + 1.

Llamada oscura

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Maestro	80	16	Inst.	Inst.	30 m	P	V

Descripción: Este conjuro emula el poder del fuego, aunque el daño que provoca no causa quemaduras, sino un agudo dolor en las articulaciones. El practicante concentra su energía en una poderosa esfera de 3 metros de diámetro que se mueve y reacciona de la misma forma que el fuego. Al impactar en el objetivo las llamas negras lo rodean emitiendo descargas eléctricas y causando 170 puntos de daño base. Este conjuro aumenta sus efectos en el agua, añadiendo 70 puntos a la base total del daño provocado por las llamas negras.

Gran Shaadash

RANGO	EM	DIF	TDL	DUR	ALC	TC	EJ
Archimago	250	20	Inst.	Inst.	P	E	V

Descripción: Permite invocar una gran criatura formada íntegramente por oscuridad. Ocupa el cuerpo del conjurador y lo transforma en una criatura de entre 4 y 5 metros de altura, compuesta por una sustancia negra y viscosa. Tras su uso, el archimago quedará marcado con vetas negras en todo su cuerpo. El *Gran Shaadash*, tiene las mismas puntuaciones en habilidades y características que el conjurador +10 (aunque no puede conjurar), y una vitalidad de 1200 puntos. Puede ser disipado a voluntad. Si la vitalidad del *Gran Shaadash* llega a 0, el conjurador volverá a su forma original y permanecerá en coma profundo durante 1d10 días. Puede ser atacado con cualquier tipo de arma o conjuro.

Objetos mágicos

Los pocos objetos mágicos que existen se hallan a buen recaudo bajo la atenta vigilancia de las órdenes o los gremios de hechiceros. Existen también pociones y brebajes de sabor extraño que sirven para curar enfermedades o mejorar mágicamente algunas aptitudes. Normalmente (especialmente en Ansalance) los comerciantes de estos objetos son hechiceros que viven ocultos de la sociedad y tan solo venden sus mercancías a personas de confianza.

Algunos hechiceros fabrican armas o protecciones irradiadas con magia para subsistir, aprovechando el elevado precio que se puede conseguir por dichos objetos. Los verdaderamente preciados son los que pertenecen a eras pasadas y que han sido fabricados para servir a grandes propósitos. Para desgracia de los que hoy en día los codician, estos objetos se hallan ocultos en antiguas ruinas, monumentos funerarios, o bien a buen recaudo en alguna colección privada.

Un hechicero capaz de impregnar con su magia un objeto pasa horas, incluso días o semanas concentrando su poder sobre el objeto con el fin de convertirlo en un objeto mágico. Generalmente para los objetos de mayor valor, el hechicero se acompaña de artesanos o herreros especializados en la fabricación normal de artefactos. A veces también unen al equipo algún que otro artista, así como escultores o joyeros.

Por ejemplo; si un hechicero trata de hechizar un arma de fuego con el fin de hacerla más poderosa, seguirá los siguientes pasos: adquiere el metal para el cañón y durante la fundición recita oraciones concretas para invocar la magia sobre el metal. Para la madera de la culata o empuñadura, el hechicero viaja hasta un bosque que ya por naturaleza tenga radiación mágica y empieza a grabar sobre el propio árbol inscripciones mágicas que ayuden a la madera a absorber la energía mágica que le será irradiada una vez la

madera sea tallada. Aunque existen hoy día métodos más rápidos de construcción, éstos siguen siendo los preferidos por todos los hechiceros que fabrican objetos mágicos.

Cabe destacar que tanto los objetos mágicos como los hechiceros que los crean no son algo abundante en el mundo de Zhe-noghaia. En el pasado era algo habitual encontrar objetos hechizados, incluso en los mercados de las grandes ciudades. En la actualidad esto se ha convertido en leyenda, algunos no creen que la magia exista realmente y otros no son capaces de concebir que los objetos mágicos puedan ser fiables. En cualquier caso no será común encontrarse con objetos mágicos.

Crear Objetos Mágicos

Crear objetos mágicos es algo complicado y requiere mucha experiencia como practicante. En general, se considera que un hechicero no puede crear objetos mágicos hasta que alcanza el Rango de "Maestro". Una vez alcanza este Rango debe especificar qué es lo que trata de crear, si un arma, una vestimenta o simplemente una poción. Una vez se tenga claro qué es exactamente lo que quiere crear y cuál será el efecto mágico, es el MZ el que debe proporcionar al jugador los detalles necesarios, representando así los elementos, rituales o conjuros necesarios para lograrlo. El MZ no describe cómo debe hacerlo ni el orden, es el jugador el que debe investigar por su cuenta, hacer experimentos o hablar con sabios de la Orden o gremio para obtener su consejo. A menudo este proceso conlleva mucho tiempo de estudio y dinero invertido, es algo que forma parte del juego y puede conllevar una divertida trama durante la Historia o Crónica. El MZ puede determinar el éxito o fracaso dependiendo del éxito de tiradas de *Canalización* o por la interpretación del jugador para llevar a cabo este tipo de tareas.

A menudo el MZ puede optar por aconsejar métodos lógicos a la hora de crear un objeto mágico concreto. Por ejemplo, si el hechicero desea crear una capa que proteja de los golpes y cortes quizá en el proceso deba conseguir escamas de algún animal coriáceo que utilice su piel de armadura. Este tipo de cosas son importantes a la hora de decidir qué es lo necesario para fabricar un objeto mágico. En ocasiones el efecto deseado es más complicado y requiere una mayor inversión de tiempo el encontrar los materiales. Por ejemplo, si el hechicero trata de fabricar un rifle que electrifique las balas que lanza, quizá deba hacer que el metal con el cual se construirá el rifle haya sido tocado por un rayo o por otra gran descarga eléctrica. El MZ debe crear una lista con las cosas necesarias para crear el objeto en cuestión, tanto cosas "normales" como materiales sencillos y fáciles de encontrar, como los que requieren de una búsqueda especial. Es el jugador, el que debe encontrar los materiales y almacenarlos antes de la construcción del objeto. El efecto deseado y el coste total del objeto, deben acordarse después de que el MZ haya elaborado la lista, aunque es posible que el precio o la dificultad para conseguir los materiales varíe según se desarrolla el juego.

A menudo el proceso de creación dura meses, incluso años, cuando no se tiene el conocimiento necesario (algo muy común para cualquier hechicero jugador) y es posible que sea necesario alquilar una habitación en algún lugar apartado, o habitar una cabaña en pleno bosque para instalar el laboratorio de prácticas, donde se realizarán todas las pruebas pertinentes. El MZ puede determinar cuándo se fracasa en el intento y los daños causados al probar el objeto mágico. Si el efecto mágico del objeto deseado es muy poderoso podría ser peligroso fallar demasiadas veces e incluso cobrarse la vida del hechicero. El MZ debe tener en cuenta estos aspectos a la hora de permitir la creación de objetos mágicos.

Tabla de Contenidos

Esfera de la Creaciónpág. 4	Esfera del Cuerpopág. 9	Esfera de la Tierrapág. 14
☉ Curación menor	☉ Sangre regeneradora	☉ Ayuda del bosque
☉ Lanza del Etéreo	☉ Salto ligero	☉ Quebrar la tierra
☉ Cúpula etérea	☉ Tregar	☉ Haz cortante
☉ Revitalización	☉ Planear	☉ Lluvia de rocas
☉ Regeneración	☉ Putrefacción galiana	☉ Thorhgamma
Esfera de la Destrucciónpág. 5	Esfera de la Materiapág. 10	Esfera del Airepág. 15
☉ Frenesí destructivo	☉ Lanza potenciada	☉ Convocar al viento
☉ Thekmesh	☉ Transformar	☉ Niebla
☉ Succión vital	☉ Cambio molecular	☉ Viento ponzoñoso
☉ Explosión energética	☉ Virote de metal	☉ Liviandad
☉ Devastación aregálica	☉ Desintegrar materia inanimada	☉ Invocar huracán
Esfera de la Mediaciónpág. 6	Esfera de la Magiapág. 11	Esfera de la Luzpág. 16
☉ Presencia encantadora	☉ Rayo dhariano	☉ Destello cegador
☉ Extraer información	☉ Escudo	☉ Purificación
☉ Empatía animal	☉ Sensibilidad mística	☉ Vela eterna
☉ Sellar la mente	☉ Aliento de vida	☉ Oración suprema
☉ Orden perfecta	☉ Disipación de magia	☉ Luz celestial
Esfera de la Percepciónpág. 7	Esfera del Aguapág. 12	Esfera de la Oscuridadpág. 17
☉ Percibir vida	☉ Purificar agua	☉ Visión devota
☉ Sentir magia	☉ Virote de hielo	☉ Golpe de sombra
☉ Anteposición combativa	☉ Respiración subacuática	☉ Horrores Shaadash
☉ Lectura mental	☉ Lanza de hielo	☉ Llamada oscura
☉ Desvinculación mística	☉ Tormenta de hielo	☉ Gran Shaadash
Esfera del Espíritupág. 8	Esfera del Fuegopág. 13	
☉ Visión del alma	☉ Letras llameantes	
☉ Unión espiritual	☉ Escudo de llamas	
☉ Grito aterrador	☉ Pirofera explosiva	
☉ Ave Fénix	☉ Llama guía	
☉ Invasión corporal	☉ Fuego líquido	

